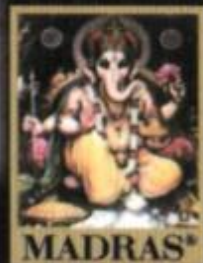


# AVALON E O GIBAL

E outros Mistérios  
Arturianos



H. GERENSTADT





<http://groups.google.com.br/group/digitalsource>

Esta obra foi digitalizada pelo grupo Digital Source para proporcionar, de maneira totalmente gratuita, o benefício de sua leitura àqueles que não podem comprá-la ou àqueles que necessitam de meios eletrônicos para ler. Dessa forma, a venda deste e-book ou até mesmo a sua troca por qualquer contraprestação é totalmente condenável em qualquer circunstância. A generosidade e a humildade é a marca da distribuição, portanto distribua este livro livremente.

Após sua leitura considere seriamente a possibilidade de adquirir o original, pois assim você estará incentivando o autor e a publicação de novas obras.



**Viciados em Livros**  
seu grupo de compartilhamento de ebooks

<http://groups.google.com.br/group/digitalsource>

[http://groups.google.com/group/Viciados\\_em\\_Livros](http://groups.google.com/group/Viciados_em_Livros)

*H. Gerenstadt*

# **Avalon e o Graal**

*e outros Mistérios Arthurianos*



© 2002. Madras Editora Ltda.

*Editor:*

Wagner Veneziani Costa

*Produção e Capa:*

Equipe Técnica Madras

*Ilustração da Capa:*

Cláudio Gianfardoni

*Revisão:*

Alessandra Miranda de Sá

Letícia Silva

Renato de Mello Medeiros

ISBN 85-7374-511-8



Todos os direitos desta edição reservados pela



**MADRAS EDITORA LTDA.**

Rua Paulo Gonçalves, 88 — Santana

02403-020 — São Paulo — SP

Caixa Postal 12299 — CEP 02013-970 — SP

Tel.: (0\_ \_11) 6959.1127 — Fax: (0\_ \_11) 6959.3090

[www.madras.com.br](http://www.madras.com.br)



# ÍNDICE

**Prefácio**

**Apresentação**

**O Caminho da Interiorização e Renovação**

**Glastonbury**

Santuário Mágico da Cultura Megalítica

Lendas, Mitos e Mistérios sempre Presentes

A Grande Mãe — Britannia

As Portas de Acesso ao "Outro Mundo"

A Abadia de Glastonbury — Local de Peregrinação

Ynnis-Witrin

**O Santo Graal**

O Significado Mágico do Santo Graal

A Busca do Desconhecido

Símbolo de Poder e Fonte de Milagres

José de Arimatéia

As Lendas do Graal

A Pedra do Exílio

Os Reis do Graal

A Mesa de Prata e o Cálice

A Busca do Graal: a Espiritualidade e os Valores Absolutos

**Os Mistérios de Avalon — Conforme o Misticismo**

**Introdução às Lendas Arturianas**

**A Busca Iniciática dos Cavaleiros da Távola Redonda**

Fundamentos Históricos  
O Mago Merlin  
Rei Arthur  
Rei Arthur e o Reinado de Camelot  
Excalibur — A Espada do Rei  
O Casamento Alquímico de Arthur e Guinevere  
O Rei Pellinore e a Espada Excalibur  
A Mesa Redonda e o Reinado em Camelot  
A Távola Redonda — A Imagem do Mundo  
A Rainha Guinevere e a Fada Morgana  
Morgana le Fay  
Deusas que Guiam  
O Bosque Mágico  
Os Cavaleiros de Arthur  
Lancelot do Lago  
Lancelot e Tristão — as Duas Caras do Amor  
Galahad, o Melhor Cavaleiro do Mundo  
Sir Bohors  
A Queda de um Reinado  
A Conjuração da Criação  
Percival, o Rei do Graal  
Percival — o Branco e o Negro  
A Ilha das Maças  
O Paraíso Perdido  
Conhecimento e Perfeição  
A Ordem do Templo

**A Tumba do Rei Arthur**

**História na Pedra**

## **Stonehenge: o Círculo dos Druidas**

Introdução

Lendas Fantásticas

Observatório Solar

Espírito das Pedras

A Presença dos Celtas

## ***Vesica Piseis***

### **A Magia do Rei Arthur**

### **Os Celtas**

Mitos e Histórias

Os Druidas

As Fadas

Calendários, Árvores e Alfabetos Mágicos

### **Glossário de alguns dos Personagens das Lendas Arturianas**

### **Caminhos Alternativos para a Paz Interior**

Uma Técnica de Meditação

Nossa Viagem

### **Bibliografia**

# **PREFÁCIO**

Este livro é diferenciado. Uma obra que faltava à língua portuguesa sobre o tema.

Com o dinamismo peculiar, a autora conduz o leitor à vivenciar a Tradição do Santo Graal de maneira prática e objetiva. O Arquétipo feminino da Tradição é abordado genialmente, conciliando a Psicologia Jungiana, Transpessoal e Espiritual, oferecendo pistas para um vigoroso trabalho de autoconhecimento e Crescimento Pessoal. Em suma é um Livro para ser lido e vivido no dia-a-dia, tão desafiador de nossos tempos.

*Parabéns!*

*Ricardo Maffia*

# APRESENTAÇÃO

Começo esta viagem como uma observadora distante, procurando realizar uma base de dados em minha memória.

Às vezes, saímos em busca de algo que, acreditávamos, estava tora de nós e, depois de muitas aventuras, podemos descobrir que o que encontramos, ao atingir esta meta, se incorporou em nosso ser; eis a aprendizagem do caminho.

A peregrinação é um caminho para a intimidade, é superar seu isolamento e sentimento de solidão.

A intimidade, por sua vez, é a verdadeira viagem de transformação.

Há pessoas que vão a uma peregrinação — como em um ato religioso — dotado de valor sagrado, pois desejam curar-se de uma doença, querem resolver algum problema, pagar uma promessa, enfim, há várias razões.

O valor da peregrinação é a combinação da atitude mental com a participação do corpo no processo espiritual, e a meta é tão importante quanto o caminho.

Existem muitos lugares no mundo que são santuários e lugares de devoção, que servem para manter viva a atitude do viajante; por isso não é raro encontrarmos viajantes ou peregrinos em meditação em Glastonbury.

Mas, independentemente do local, somos nós que podemos alcançar a felicidade por meio de um conhecimento interior, de uma peregrinação ao próprio coração, em busca de nossa essência divina.

# **O CAMINHO DA INTERIORIZAÇÃO E RENOVAÇÃO**

Não é segredo nenhum que vivemos numa sociedade competitiva que nos obriga a fazer o que não gostamos, a fazer trabalhos que impedem qualquer realização humana. É uma corrida desumana para resultados aparentes, para nos afirmarmos, para nos rodearmos de coisas e, muitas vezes, sem transcendência espiritual. As vezes, conseguimos perceber que nossa vida interior é dirigida pelo que há a nossa volta e não tem, na realidade, uma meta. Nesse momento, é necessário reconquistar-nos.

O sentido da interiorização necessária implica uma depuração mediante o meio ambiente, a comodidade, os lugares de apego. É ser mais que um viajante, que envolve muito mais lógica e raciocínio.

A sensibilização progressiva espiritual, o regresso a uma dimensão perdida, esquecida, não fornecem os retornos esperados ao humano; é necessária uma renovação interior.

A viagem é uma pequena aventura, mas o valor autêntico dela e sua capacidade de transformação.

Mediante a compenetração com o mundo, aproximamo-nos de nós mesmos com esforços sobre nossa inércia e nossos condicionamentos. É o momento de reconsideração profunda da vida, é a oportunidade de buscarmos a nós mesmos, vivendo numa via que foi criada há milênios; é ampliar nossos limites e superar-nos até alcançar uma nova dimensão.

Às vezes, é difícil termos a sensibilidade telúrica dos antigos, mas sentir a necessidade de penetrar na essência é um objetivo digno.

Pensamos que conseguimos dominar o mundo, mas normalmente um domínio vem acompanhado de destruição que acaba nos destruindo. O importante em qualquer situação é procurar o Conhecimento, na contemplação, e só assim, por meio da meditação, atingir a plenitude. Para iniciar um caminho é necessário motivação, para que no futuro possamos

ter uma progressiva conscientização.

É preciso seguir o sendeiro daqueles que, na Antigüidade, iam em busca de algo inconquistável, como o nascer do Sol ou a contemplação de uma pedra, vivificada em sua eternidade, em seus traços simples, em que se encontrariam mensagens de perenidade.

O caminho iniciático necessita de uma série de conhecimentos para aumentar nossa intuição e um esforço para eliminar os obstáculos profanos.

O Conhecimento é completamente diferente do "saber", e isto implica uma compenetração com a essência de algo, mas também a liberação total daquilo que não é essencial. É uma identificação total, meta final do iniciado.

Os esforços de transformação, renúncia, meditação, contemplação não estão ao alcance de todos, e a iniciação nos prepara para um retomo à dimensão primordial perdida, na essência divina.

# GLASTONBURY

## Santuário Mágico da Cultura Megalítica



*Ruínas da Abadia de Glastonbury*

*A lenda sustenta que neste lugar se ergueu a primeira Igreja cristã do Ocidente, destino de peregrinações no condado de Somerset, Inglaterra, Santuário mágico nos tempos megalíticos. É um dos caminhos de peregrinação na busca contínua da Verdade e também de transmissão de energia espiritual.*

As lendas e as tradições foram transmitidas de forma oral, de geração em geração, muitas vezes por meio de poemas e canções, mas sempre com um fundo real e/ou histórico. Muitas delas têm um fundo espiritual e uma importante carga mística e esotérica. Todas as lendas nos enviam mensagens, que, se soubermos captar, nos darão a chave do caminho que devemos tomar para o aperfeiçoamento espiritual.

Quando nos aprofundamos nessas lendas, penetramos de tal forma, que percebemos uma vibração interior que expande nossa energia e nos une, independentemente do tempo e do espaço, em uma comunhão espiritual com os personagens e fatos que se relatam.

A herança espiritual de Glastonbury é incomparável e rica de uma mitologia insuperável, de grande misticismo, que pode nos transportar a

planos superiores, pois segundo a lenda, foi o local em que o essênio José de Arimatéia depositou o Santo Graal.

Se formos receptivos, escutaremos os cantos dos druidas como uma canção celestial, surgida das árvores, para que nos unamos à fraternidade universal.

Os celtas situavam neste lugar uma das portas de acesso ao "outro mundo", assim como a localização mística e misteriosa da Ilha de Avalon.

O local mais emblemático é a Tor, ou colina, no idioma gaélico, com seus 176 metros de altura, coroada por uma torre de pedra. Não tem grande altura, mas sim grande força telúrica, igual a Stonehenge e a Avebury, com as quais formam um triângulo, símbolo de fogo e de impulso ao superior.

Houve duas construções religiosas ao longo dos tempos: a primeira foi destruída por um incêndio e da segunda, nos dias atuais, só resta a torre que formou parte de uma igreja-monastério.



*São Miguel figura substituta  
do Deus celta Bel*

Ambas as construções foram consagradas a Arcanjo São Miguel, um dos três arcanjos citados na Bíblia, chefe da milícia celestial, que lutou contra o mal personificado, neste caso, os dragões, os quais destruiu. É o guardião da porta de entrada ao mundo subterrâneo dos celtas, o Annwn, governado pelo Rei Gwyn ap Nydd.

A missão da comunidade monástica ali estabelecida seria de ajudar São Miguel, impedindo a entrada em nosso mundo de seres malignos. Isso não é estranho, pois em outras comunidades religiosas, em diferentes lugares do planeta, tem a mesma missão.

Em todo lugar a que chegavam os missionários cristãos, as divindades locais tentavam assimilar sua religião, e por isso se pensa que São Miguel, campeão da luz, com sua espada flamígera, enfrentava as forças do mundo subterrâneo — o plano das forças das trevas —, mas na realidade era o deus celta Bel ou

Belial, cristianizado, para o qual era dedicada a festa da fertilidade, Beltane, no início de maio.

Uma lenda nos conta que Gwyn (ou o diabo, existe quem o diga) decidiu conservar a torre por ter em suas paredes desenhos e relevos pouco cristãos, como é o caso de uma representação de São Miguel, que nos faz lembrar das imagens egípcias, ao parecer pesando a *alma dos mortos, ou de Santa Brígida com uma vaca, lembrando* que na realidade é a cristianizada deusa celta Brigit, uma das manifestações da Grande Mãe.

Nossa mística colina de Glastonbury tem ao seu redor uma série de terraços artificiais distribuídos em sete níveis, usados pelos monges para seus trabalhos de agricultura, mas é tão mais antiga, que seu uso originário talvez fosse bem diferente, pois os terraços que formam a colina também são contemporâneos das grandes construções neolíticas de Avebury, Salisbury Hill, Newgrange e Stonehenge. Esses terraços faziam um caminho orograficamente irregular, que estava desenhado em anéis concêntricos integrando em seu conjunto um labirinto, sendo necessárias três horas para fazer todo seu percurso, e era por este caminho que subiam os peregrinos ao santuário. Esse caminho tem um aspecto similar ao de tantas outras culturas, entre as quais a mais conhecida é a cretense.

No passado cristãos fervorosos subiam de joelhos já que os sete níveis foram associados às sete estações de Cristo com a cruz em ascenso à colina do Calvário.

O significado do labirinto é como o caminho da vida que passa pela morte, chegando à ressurreição, ou seja, uma via iniciática que tem um começo de caminho e um retomo obrigatório para que a pessoa humana compreenda os mistérios de sua própria natureza.

# Lendas, Mitos e Mistérios sempre Presentes

Atualmente, em certos dias do ano, católicos e protestantes realizam suas peregrinações separadamente em Glastonbury.

Numerosos grupos, não cristãos, reivindicam este lugar como um grande centro druídico, pois em outros tempos contava com um dos três coros perpétuos da Bretanha — os outros estavam na Ilha de Iona, Escócia, e em Anglesey, Gales —, e tinham como missão "enfeitiçar" a Terra com seus cantos sagrados.

Esses grupos celebravam as grandes festas da época dos celtas: Imbolc (1º de fevereiro) é a festa à Brigit e traduz um tempo de purificação e de sementeira; Beltane (1º de maio) corresponde à festa de Bel, deus da Luz, da Renovação e da Fertilidade; Lughnasad (6 de agosto) é a festa de Lug, ou da colheita; e Samain (1º de novembro), coincidindo com a festa a que chamamos de Todos os Santos — noite de portas abertas entre ambos os mundos. Por isso, na Tor, não é difícil encontrarmos pessoas meditando na lua cheia; às vezes são monges budistas ou expertos em *feng-shui*, que para eles é um dos lugares onde as correntes do céu e da terra confluem em harmonia.

Na Antigüidade, observavam-se elfos e fadas que surgiam do Annwn, e hoje dizem que também se podem observar OVNI's. A uma distância considerável, acredita-se, estava a entrada do caminho principal, onde ainda existem dois grandes carvalhos — Gog e Magog — que sobreviveram aos tempos daqueles que rodearam o sendeiro dos peregrinos até o labirinto, seguindo uma linha, na qual se veria sobre a Tor a saída do Sol no solstício de verão e o seu ocaso no inverno. Essa avenida terminaria onde agora estão as Pedras do Druida, as duas únicas que permaneceram em seu lugar.

Possivelmente, por esse labirinto se atravessava um bosque, pois contam que São Patrício, patrono e evangelizador da Irlanda, no século V, prometeu cem dias de indulgência a todos que ajudassem a cortar a vegetação que cobria a colina.

Túneis e cavernas encontram-se no interior da colina com estalactites formadas pelas correntes da água, ricas em cálcio e de fluxo contínuo. Antes que Water Board — companhia encarregada do fornecimento de água — fechasse o manancial conhecido como White Spring em um edifício, ele era um dos locais mais bonitos de Glastonbury, rodeado de árvores e com formações rochosas de cor branca pelas substâncias do cálcio.

Também dizem que, desde a época celta, esta colina era perfurada por subterrâneos que levavam à Abadia, que era uma construção artificial em vários níveis.

Não é difícil imaginar peregrinos saindo das brumas que flutuavam sobre os rios e pântanos, passando pela longa avenida rodeada de carvalhos, subindo pelo labirinto em procissão, talvez iluminado por tochas.



*Sendeiro do Dragão*

Os druidas os recebiam no topo e concediam bênçãos junto a uma grande fogueira e, com os fogos cerimoniais acesos sobre outras colinas sagradas, seguiam uma reta que era chamada o "Caminho do Dragão", que alguns acreditam ir ao longo do mundo como um longo canal de energia.

A cripta é o elemento mais antigo e parece ter algo de especial para a meditação.

Hoje, a Abadia de Glastonbury está em ruínas. Foi a última que Henrique VIII ordenou fechar. Lá, esteve a igreja mais antiga do Ocidente, que, conforme algumas tradições locais, foi fundada pelo essênio José de Arimatéia em honra a Maria que, poucos anos depois da crucificação de Jesus Cristo, teria trazido consigo o Graal. A lenda afirma que o Graal se encontra enterrado no que hoje é o *Chatice Well*. Possivelmente, esse lugar era bastante conhecido por ter sido um importante porto para os mercadores de estanho na Idade do Bronze — muitos deles procedentes da antiga região espanhola chamada Tartesos — quando esta região era só uma ilha

no meio das restingas de estanho. Naqueles tempos, Glastonbury contava com uma importante escola druídica.

Um sincretismo bastante particular aconteceu entre os druidas e os primeiros cristãos, pois costumavam dar-se bem, mas não podemos esquecer o sincretismo que ocorreu na Irlanda, onde o cristianismo celta chamava Jesus "O Arquidruída".

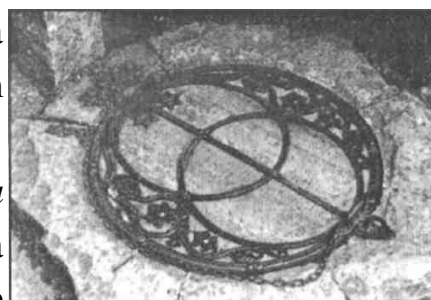
Essa próspera instituição beneditina era governada pelo abade Michael Whyting, de 80 anos. Os homens do rei disseram que encontraram um cálice roubado do tesouro real, e talvez, para que servisse de exemplo, o ancião abade foi pendurado na Tor e depois seu corpo teria sido esquartejado em quatro, cada pedaço levado às quatro cidades mais próximas e mais importantes, enquanto a cabeça permaneceu no átrio da mesma Abadia. Não é de estranhar que, de vez em quando, o fantasma do abade se deixe ver por essas localidades.

Depois que a Igreja Católica foi proibida na Inglaterra, a Abadia passou a pertencer à Igreja Anglicana.

Outro local sagrado de Glastonbury é Chalice Well, o Manancial do cálice.

Afirma-se que enquanto Tor foi originariamente um lugar druídico, nesse local viveram algumas sacerdotisas que cuidavam de uma espécie de jardim encantado e de um manancial de águas com propriedades medicinais. Existe quem afirme que se chama "Manancial Vermelho", já que a água, rica em ferro, deixa um rasto avermelhado.

A fonte ostenta o símbolo chamado *Vesica Piscis*, um signo hermético e fundamental na geometria sagrada, que representa a dualidade



— gera um triângulo equilátero ao cruzar os dois círculos de igual tamanho, que era visto como um símbolo da divindade, e assim mesmo alude como um símbolo de reconhecimento entre os primeiros cristãos. Na porta de entrada do jardim, também se encontra a *Vesica Piseis* — duas circunferências unidas, cuja intersecção está atravessada por uma linha reta. O desenho atual foi criado como um emblema de paz universal (baseando-se nos modelos da Antigüidade) por Frederick Bligh Bond, arqueólogo que utilizou a vidência na Abadia no começo do século XX.

Mais de 100.000 litros de água pura e não contaminada fluem diariamente, independentemente do clima exterior. De fato, até se diz que esta água está alheia ao ciclo de evaporação, desconhecendo-se a profundidade da qual procede. Houve tempos de seca extrema, durante os quais a única fonte de fornecimento que havia em Glastonbury vinha desse manancial.

Debaixo da tampa, existem duas câmaras com orientação norte e sul. Uma delas tem cinco paredes de pedra que parecem guardar certa semelhança com as unidades de medida do antigo Egito, em forma semipoligonal, que sugere ser um lugar de iniciação cerimonial, como outras foram no antigo Egito.

Em uma fonte chamada "A Cabeça de Leão", encontra-se um dos três espinhos (*crateagus monogyna praecox*), descendente, dizem, daquele que floresceu milagrosamente do bastão de José de Arimatéia, quando ele o introduziu na terra, ao chegar a Glastonbury. Essa árvore é originária do Líbano, florescendo ao mesmo tempo flores brancas e vermelhas, exatamente quando chega o tempo das duas grandes festas cristãs: o Natal e a Páscoa.

A fonte deságua no Jardim do Rei Arthur. Nesse local, existia uma piscina onde os peregrinos mergulhavam e ficavam cobertos de corpo inteiro. Na continuação, a água desliza com formas orgânicas por algumas pequenas cascatas, tomando uma coloração avermelhada devido aos minerais ali depositados ao longo dos séculos e acaba em uma pequena represa.

Acredita-se que a água tem poderes medicinais não só pelos minerais em suspensão, mas também pelos poderes de uma força vibratória

relacionada à energia telúrica.

De fato, Chalice Well está situado na intersecção de duas linhas imaginárias que unem, por um lado, Tor e a Abadia, e por outro, a colina de Wearval Hill, onde chegou José de Arimatéia, e as árvores Gog e Magog, à entrada do velho caminho dos peregrinos.

Nesse lugar, existe um tipo de árvore singular (talvez o carvalho), pois foi se transformando em um símbolo vulvar, uma forma de representação da Deusa. Em outros lugares do jardim, também existe esse tipo de árvore. Os druidas consideravam-nas como símbolo de nascimento, morte e ressurreição e, por esta razão, eram plantadas em lugares de cerimônias especiais.

Uma das mais antigas lendas de Glastonbury afirma que Tor era a porta de entrada ao "outro mundo" dos celtas. Esse acesso estaria guardado por Gwynn ap Nydd, que se manifestava com sua matilha de cães na véspera da noite de São João, dirigindo a "Caça Selvagem", que consistia em buscar as almas de quem havia sido morto recentemente para levá-las ao seu mundo subterrâneo, onde descansariam até a ressurreição, mas, antes, Tyronoe, outro dos aspectos da Grande Mãe, as obrigava a olhar no espelho, onde refletiam seus segredos escuros.

Gwynn significa "dragão vermelho", e vermelho é o dragão que atualmente figura como símbolo do condado de Somerset, da mesma forma que foi o emblema do rei Arthur e o de Gales.

Essa figura também se identifica, em antigos textos, com o Mabinogion que controla essa terra durante os meses escuros do ano, enquanto os luminosos estariam controlados, em contrapartida, por Gwythyr ap Greidyaw, representado

por um dragão branco. Ambos lutaram e revelaram-se nas festas de Beltane e Samain. Curiosamente, os dois mananciais de Glastonbury têm águas vermelhas (Chalice Well) e águas brancas (White Spring), e as lendas cristãs asseguram que José de Arimatéia trouxe o Graal, onde havia sido



recolhido o sangue e o suor de Jesus Cristo.

Existem lendas, como em outros lugares mágicos, que nos contam que alguém conseguiu entrar nessa dimensão por um dia e uma noite, mas ao sair viu que se haviam passado vários anos. Também se conta sobre um abade que subiu à Tor com um frasco de água benzida e encontrou um palácio onde havia uma festa dos habitantes do país das fadas. O monge jogou a água benzida para não ficar preso e, em seguida, encontrou-se de novo sozinho no topo.

Atualmente, situa-se no velho lugar sagrado uma cidade de 10.000 habitantes, com fama de ter albergado sempre as pessoas de forma especial e que, no começo deste século, se converteu em um lugar de videntes e ocultistas. Hoje, é um âmbito de tolerância e pluralismo na qual convivem todas as crenças. Em muitos lugares, pode-se ler a frase mais representativa da cidade: "Que o espírito de Glastonbury esteja contigo".

## A Grande Mãe — Britannia

Em Glastonbury, estiveram alguns santos carismáticos da originária Igreja Cristã-celta, como Patrício, Dunstan ou Brigit. Santa Brigit (ou Brígida) é muito associada à deusa celta de mesmo nome, uma das representações da Grande Deusa ou a Mãe Terra. Seu nome, unido ao de Ana, que também vinha representar a Grande Mãe, deu lugar à Britannia e sua imagem ainda aparece nos bilhetes ingleses de 10 libras, com um feixe de trigo numa das mãos. Brigit ou Bridie também era uma deusa associada aos mananciais medicinais. Em sua honra, celebravam-se as festas de Imbolc, quando se renovava o fogo sagrado, da qual era a patrona dos orfebres que transformavam, graças ao calor, minerais brutos em obras de grande beleza. Recentemente, celebrou-se de novo o Imbolc por parte de grupos neopagãos, com uma grande boneca, representando a Bridie, passando por vários lugares sagrados de Glastonbury. A santa cristã do mesmo nome, nascida em 1º de fevereiro, a mesma data dedicada a Brigit, viveu por esses lugares no século V, em uma ermida situada no lugar que, mais tarde, receberia em sua honra o nome de "Colina de Bridie".

# As Portas de Acesso ao "Outro Mundo"

Se a colina Tor era a entrada ao Anwnn, o manancial poderia ser o acesso à mística Ilha de Avalon. Dizem que o mar chegava até esse local e era um lugar rodeado pelas águas e conhecido como Avalon, cujo nome de reminiscência artúrica significa "Ilha das Maçãs" (em algumas antigas culturas, essas frutas representavam a imortalidade). Nela, descansavam os mortos antes de voltar a reencarnar.

Segundo a lenda, quando Arthur faleceu, depois da batalha de Camlan, foi levado a Avalon de onde voltaria algum dia. Inclusive a bruma que costuma cobrir a região que os habitantes locais chamam de "A Dama Branca", evoca a névoa da mística "Ilha das Maçãs". Além do mais, esse lugar está localizado no condado de Somerset, nome que poderia aludir ao "Reino de Verão", com o qual sonhavam Merlim e Arthur, como uma terra na qual as coisas poderiam ser diferentes para os homens e a vida algo mais que uma luta contínua pela sobrevivência.

Segundo as tradições galesas, Avalon, também chamada "Ilha dos Benditos" ou "dos Afortunados", era um mundo feminino onde reinava a fada Morgana.

Algumas lendas contam que Gwenhyfar, em gaélico, ou Guinevere, foi resgatada por Arthur da Tor de Glastonbury, na qual era prisioneira, e que Arthur teve de lutar contra Melwas, de igual modo a que Gwynn teve de lutar com Gwythyr para conseguir Creiddyald. Em ambos os casos, os heróis, simbolizados pelas cores vermelha e branca, tiveram de disputar entre eles pela representação do sol, que nas tradições celtas, e em outras mais antigas, era uma entidade feminina.

Nem todas as religiões primitivas matriarcais eram do signo lunar. Entre alguns povos antigos, o Sol e o poder solar eram considerados femininos por natureza.

A entrega a Arthur, de Excalibur, a espada forjada neste lugar por parte da Dama do Lago, representaria o passo da soberania por linha materna à paterna.

# A Abadia de Glastonbury

## — Local de Peregrinação



*Ruínas da Abadia de Glastonbury*

Segundo a lenda, José de Arimatéia chegou de barco a Wearyall Hill, próximo de Glastonbury, por ser uma área segura e acessível para embarcações pequenas e acredita-se que neste local ele construiu uma igreja. Em 1184, um incêndio destruiu a igreja original, a qual era descrita como "o lugar mais sagrado de toda a Inglaterra" e considerada um lugar de peregrinação. Nessa época, a Abadia estava aos cuidados de Peter de Marcy e ele foi apoiado pelo rei Henrique III para a sua reconstrução. A morte do rei, em 1189, significou a perda do apoio financeiro, pois nenhum de seus filhos estiveram interessados em continuar as obras.

Essa igreja já existia quando os saxões invadiram Somerset e era utilizada por monges celtas-cristãos. Dizem que oficialmente chegou a ser um monastério beneditino em 673.

Outra lenda diz que José de Arimatéia trouxera consigo Jesus Cristo quando criança à Glastonbury e voltara depois da morte de Jesus para trazer a voz do cristianismo, assim como trouxera consigo o cálice da "Última Ceia".

Outras lendas contam que José de Arimatéia, nessa última viagem, trouxe também consigo Maria, a Santa Mãe de Jesus. O certo é que esta Abadia sempre teve, de alguma forma, uma importância religiosa.

A lenda de José de Arimatéia e de Jesus Cristo visitando a Inglaterra pode basear-se no conhecimento dos saxões sobre o local da igreja quando diziam: "Não foi construída pelo homem, mas preparada pelo próprio Deus".

Em 1409, o bispo Roberto Halem de Salisburgo afirmou que a Inglaterra deveria ser uma nação tão cristã quanto a Itália, França e Alemanha e nas bases da conversão apostólica de José. A data exata da conversão não se conhece exatamente, pois ao longo da história a manipulação desse fato sempre foi utilizada para prestígios ou poderes políticos.

Pode-se dizer que os mistérios e as conexões com a lenda arturiana e as linhas de energia da Terra se encontram aqui, na Abadia de Glastonbury, pois continua atraindo milhares de peregrinos e é um local de atmosfera única.

## Ynnis-Witrin

A lenda conta que por meio de José de Arimatéia, a conhecida atualmente Grã-Bretanha foi, de todos, o primeiro reino que recebeu os Evangelhos de Jesus Cristo.

A aceitação do cristianismo por essa nação foi sob o reinado de Lúcio, o Bom, no ano de 170.

A Igreja de Glastonbury é considerada como a Mãe da Ilha.

Existem datas diferentes para a fundação de Glastonbury, mas a mais possível, conforme historiadores, foi no ano de 37 d.C.

Gildas, o Sábio, historiador do cristianismo (425-512), disse que "a Luz do Cristo brilhou aqui, no ano do reinado de Tiberius César", que foi o ano de 37, e foi marcado com a vinda da primeira missão evangélica à Grã-Bretanha.

Glastonbury anteriormente era Ynnis-Witrin ou a chamada Ilha de Avalon, e estes são os nomes mais conhecidos.

Ynnis Witrin é conhecida como:

- a Ilha de Cristal, pois os celtas chamavam esta área de "Ynisvitrin", a Ilha do Vaso, a Ilha Brilhante, com base na cor do rio;
- a Ilha de Avalon, ou a Ilha das Maças, com base em uma velha palavra britânica, "aval", que significa maçãs.

O nome Avalon é originário da época do rei Avallach (ou Apallach, ou Aballac, ou Avalloc); ou das histórias do Graal; ou dos historiadores, do contemporâneo São José, de Witryn (Gwytherin) passado ao latim como Victorinus, que foi um descendente do rei Avalloch, e assim Glastonbury, desde Glast, um contemporâneo do rei Arthur, e outro descendente do rei Avallach.

# O SANTO GRAAL

## O Significado Mágico do Santo Graal

*Um dos temas principais das lendas do rei Arthur é a busca do Santo Graal, que era estreitamente vinculada à Ordem da Cavalaria da Távola Redonda. Conforme as tradições medievais, Glastonbury foi visitada por Jesus Cristo, sendo ele uma criança, com seu discípulo José de Arimatéia que voltou ali alguns anos depois da crucificação para pregação dos Evangelhos. As lendas contam que José de Arimatéia levava consigo o Cálice que foi utilizado na Última Ceia, além de duas pequenas jarrinhas nas quais continham o sangue e o suor de Jesus Cristo e que, posteriormente, foram enterradas em algum lugar secreto, perto de Glastonbury.*



*Santo Graal*

O Santo Graal da literatura medieval européia é o herdeiro, senão o continuador de dois talismãs da religião celta pré-cristã: o Caldeirão do Dagda e a Taça de Soberania.

O que explica que esse objeto maravilhoso seja muitas vezes um simples prato côncavo levado por uma virgem? Nas tradições artúricas, ele tem o poder de dar a cada um o prato de carne da sua preferência: seu simbolismo é análogo ao da cornucópia (vaso mitológico em forma de como, cheio de flores e frutos que simboliza a riqueza, a abundância e a fertilidade). Dentre os inúmeros poderes que tem além do poder de alimentar (dom da vida), contam-se o de iluminar (iluminações espirituais) e de se fazer invencível.

Afora inumeráveis explicações, o Graal gerou interpretações diversas que correspondem ao nível de realidade em que se colocava o comentador. Albert Béguin resume da seguinte forma: "O Graal representa

simultaneamente o Cristo morto pelos homens, o cálice da Santa Ceia, a graça divina dada pelo Cristo aos seus discípulos e o cálice da missa que contém o verdadeiro sangue do Salvador. A Mesa sobre a qual repousa o vaso é, segundo esses três planos, o Santo Sepulcro, a mesa dos Doze Apóstolos e o altar em que se celebra o sacrifício cotidiano. Essas três realidades, a Crucificação, a Ceia e a Eucaristia são inseparáveis, e a cerimônia do Graal é a revelação delas, que dá na comunhão o conhecimento da pessoa do Cristo e a participação no seu Sacrifício Salvador".

O que não deixa de ter relação com a explicação analítica de Jung, para quem o Graal simboliza a plenitude interior que os homens sempre buscaram.

Mas a Demanda do Santo Graal exige condições de vida interior raramente reunidas. As atividades exteriores impedem a contemplação que seria necessária e desviam o desejo. Ele está perto e não é visto. É o drama da cegueira diante das realidades espirituais, tão intensas quanto mais se crê na sinceridade da busca. Na verdade, o homem está mais atento às condições materiais da "demanda" que às suas condições espirituais.

A Demanda do Graal inacessível simboliza, no plano místico, que é essencialmente o seu, a aventura espiritual e a exigência de interioridade que só ela pode abrir a porta da Jerusalém celeste em que resplandece o divino cálice.

A perfeição humana não se conquista a golpes de lança como um tesouro material, mas por uma transformação radical do espírito e do coração. É preciso ir mais longe do que Lancelot, mais longe que Percival, para chegar à transparência de Galahad — "imagem viva de Jesus Cristo".

# A Busca do Desconhecido

A busca do Santo Graal tem um significado mais profundo que o conceito cristão que o preceitua, que geralmente é o da localização do Santo Cálice.

É a busca do desconhecido, das coisas ocultas, cujo conhecimento abre as portas para a iluminação e para o estado espiritual, obtido com o sofrimento, com a autodisciplina e a perseverança. Nas leituras do rei Arthur, um dos requisitos fundamentais para encontrar-se o Graal era a pureza do coração. A preparação para a busca, que para tanto implicava em uma série de cerimônias de purificação, era vista conforme a religião que o buscador aderiu. Os cavaleiros cristãos rezavam, faziam retiros e outras penitências, e seus ascendentes pagãos ensaiavam rituais de submissão a um poder superior que garantiam, desta maneira, o domínio sobre seus próprios aspectos mais obscuros, porque se o iniciado não conquista a escuridão, não poderá compreender os mistérios ocultos da Luz e da Verdade.

O Graal conserva-se oculto às pessoas comuns e certamente se chegará a ele por uma longa peregrinação iniciática, conseguida com a comida espiritual, reservada a uma Irmandade de Eleitos da qual participa a Presença Divina.

Esse caminho é pessoal e se faz com o esforço necessário para conseguir ver, sentir e reinar Deus em seu próprio Coração. Nesse momento, o Iniciado transforma-se em Eleito e recebe o Dom da Santidade. E mais adiante será um Kadosh, um santificado.

A realização ou superação de cada um efetua-se por meio de uma atividade que normalmente é interna, pois se exerce a partir do centro de cada plano.

# Símbolo de Poder e Fonte de Milagres

A etimologia e o significado da palavra "graal" foi definida de diversas formas. Em geral, aceita-se a explicação do cronista cisterciense Helinandus (em torno de 1230), que menciona a visão de um eremita no ano 717 relativa a um prato utilizado por Jesus Cristo na Última Ceia, e sobre o que este eremita escreveu num livro em latim, com o título de *Gradale*. Essa palavra deu lugar à francesa "graal" ou "greal", e à inglesa "grail" — que segundo a explicação de Helinandus, significa prato largo e às vezes fundo, utilizado para servir aos ricos alimentos suculentos em pequenas quantidades (*gradatim*). Na linguagem popular, também se chama este recipiente de "greal", pois é agradável (*grata*) comer nele. Outros derivam da palavra "cratalis" (*crater* — uma taça para misturas).

No entanto, o simbolismo do Graal no Ocidente propagou-se fundamentalmente pela via do cristianismo — além dos elementos da mitologia celta, na qual o ciclo arturico é claro expoente dessa influência. As autênticas origens das lendas encontram-se no antigo motivo universal do recipiente sagrado que é símbolo de poder e fonte de milagres. Tais recipientes — símbolos femininos — aparecem nas mitologias de todos os povos (vedas, egípcios, etc.) e em várias tradições de mistérios que falam de copas ou caldeiros de inspiração, regeneração e de poderes inesgotáveis.

Assim, o Graal é, por antonomásia, o recipiente que preserva a vida no mundo e por isso simboliza o corpo da Deusa ou da Grande Mãe: relaciona-se com os cultos à vegetação e constitui um vestígio dos ritos iniciáticos e da fertilidade. Poderia dizer-se que seu simbolismo é praticamente inesgotável. Em alquimia, equipara-se com a pedra filosofal, cuja representação é a união com Deus. No budismo tibetano, encontra-se um equivalente nos crânios humanos que representam recipientes de transformação. Seu poder para sarar e fazer possível o acesso à Divindade é ilimitado.

# José de Arimatéia

*"Enquanto estavam comendo, pegou Jesus o pão e o benzeu, o partiu e, dando-o a seus discípulos, disse: 'Tomei, comei, este é meu corpo'. Tomou em seguida uma copa e, dadas as graças, a deu dizendo: 'Bebei dela todos, porque nela está meu sangue, da aliança, que é derramado por muitos para o perdão dos pecados'".*

Esta passagem do Evangelho de Mateus, capítulo 26:26-28, é uma das primeiras referências ao rito mais importante da Igreja Cristã: a Eucaristia. Instaurada por Jesus de Nazaré na Última Ceia, teve como elemento fundamental a "copa" — um utensílio que se pensa ter pertencido a José de Arimatéia —, o anfitrião da ceia. Segundo a lenda apócrifa, teria sido ele mesmo quem, com a citada copa, teria recolhido o sangue emanado das costas de Jesus quando o centurião romano cravou sua lança.

Mas os dados históricos fiáveis que possuímos, tanto sobre José de Arimatéia como sobre o cálice, são tão sucintos que nem sabemos como era aquele recipiente. Tanto é assim, que alguns investigadores identificaram este "Graal", com a bandeja ou grande prato do cordeiro pascoal.

O que conhecemos com certeza sobre José de Arimatéia nos dizem os Evangelhos Canônicos. Nasceu em Arimatéia (que atualmente é conhecida com o nome de Rama), daí o seu sobrenome.

Era um "israelense rico, um homem justo e bom, membro distinguido do Sanedrim, que também buscava o reino dos céus. Discípulo de Jesus, mas em segredo por medo dos judeus".

Foi ele que reclamou a Pôncio Pilatos o corpo de Jesus, depois de sua morte na cruz, e daí vem sua importância histórica.

Depois do enterro, José não voltou a aparecer nas fontes bíblicas. A relíquia mais buscada da história procedia, segundo alguns relatos, dos pertences de Arimatéia.

Essa afirmação nasceu do fato de que aquele homem bom e justo fosse o anfitrião da Última Ceia e, portanto, proprietário de tudo quanto se utilizou naquela Ceia, se bem que não existe nenhuma referência ao contrário.

O cálice apareceu — teoricamente — muitos séculos depois em Bretanha. Mas como e por que, são perguntas freqüentes aos estudiosos do tema.

Segundo as crônicas apócrifas, José foi libertado no ano 70 d.C, quase quatro décadas depois de sua prisão. Uma vez livre e em companhia de seu filho Josephes, ele emigrou em direção ao Ocidente — Grã-Bretanha —, para ser mais exato. Ali, edificou a primeira Igreja Cristã, em Glastonbury, onde salvaguardou o Graal.

Outra versão explica que José passou o Graal a Bron, marido de sua irmã e que se converteu o "Rei Pescador" quando conseguiu alimentar uma grande quantidade de pessoas com um só peixe de seu Graal; estes se dirigiram até Avalon, onde esperaram a chegada de um novo guardião que custodiaria a relíquia que se conservaria em um templo em Muntasalvach, a Montanha da Salvação, vigiada por uma Ordem de Cavaleiros do Graal.

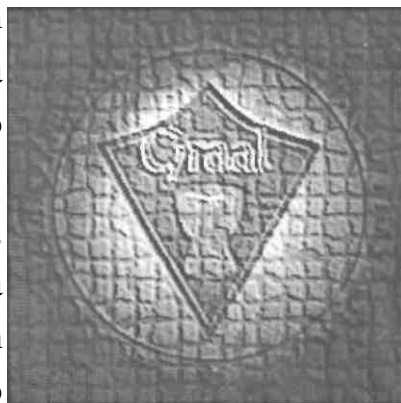
A custódia do Santo Graal teria sido outorgada ao Rei Pescador que, deitado imóvel, em um estado entre a vida e a morte, só o abandonaria quando o mesmo fosse encontrado por um cavaleiro puro e de reputação ilibada que muitas vezes foi identificado com Percival (Parsifal).

As lendas celtas contam que José passou por muitas atribulações para que não lhe roubassem o Graal, até que numa noite um espírito do Bem comunicou que deveria levá-lo ao país "Oeste-Além-dos-Mares". José partiu com seus acompanhantes e familiares e, ao chegar, uma voz lhe disse que teria que se despojar de sua túnica branca (a túnica branca, comum a todos os Iniciados), estendê-la sobre as águas e subir, com os demais, sobre ela. A túnica, como um navio, conduziu todos a uma terra gelada e com fortes ventos do Norte. AH, José recuperou sua túnica e conduziu os demais terra adentro, até um local chamado *Glastonbury*, situado ao Sul da Inglaterra, perto do Canal de Bristol, onde sua Vara se afundou no solo e transformou-se em uma frondosa árvore de espinhos com belas flores brancas. Assim, foi colocado o Graal debaixo deste Espinho e todos se reuniram junto ao Espinho para comer um Peixe Prateado que Alan havia pescado em um riacho próximo, enquanto ao redor, sem tocá-los, caía a neve.

Depois de terminada a comida, José guardou o Graal em um cofre

coberto de pedras preciosas e prosseguiram sem perceber que um sacerdote druida tinha observado o milagre do Espinho em Flor e visto o Graal, anotando em um pequeno livro.

Quando José chegou ao castelo do rei local, foi-lhe concedido terras nas quais havia florescido o Espinho. Algumas versões dizem que José teria enterrado o cofre que continha o Graal neste local.



*A Bandeira do Santo Graal*

Toda essa viagem representou uma peregrinação, uma busca, uma necessidade interior. A viagem de José realizou-se por motivos similares (a voz lhes indicava que deviam viajar), já que boiar em um pano branco é alegórico de uma viagem espiritual pelo mundo intermediário entre a Terra e o Céu, em estado de pureza.

O local a que chegaram se chamava Glastonbury, que alguns traduzem como "Cidade de Vidro", do bretão "Ygnis Gutrin", insula vítrica, que os ingleses transformaram em "Glastonbury", a "Cidade Vidro", de "Glass", vidro, e "Buria", cidade.

Também este nome pode ser pensado de outra maneira: "Glass", copo ou vaso, "Ton", de "Tomb", tumba, e "Burry", enterrar, sepultar, ou seja, "O local onde está enterrado ou oculto o copo ou o cálice" ou, em outras palavras, "Local onde se ocultou o Graal".

A Vara, que em milagre foi transformada em um Espinheiro com flores brancas, é um símbolo de poder, como foi a de Moisés, e significa também o centro do mundo, representado pelo Centro do Círculo onde se encontra o Graal. A Árvore do Espinho faz-nos recordar os espinhos, antigo símbolo egípcio da Deusa Mãe Neith, cujo significado era dual, já que experimenta prazer e dor, êxtase e angústia. A Flor é um símbolo do Centro e, em consequência, imagem arquetípica da alma.

O Centro do Círculo é o ponto no qual ninguém pode errar por ser equidistante a todos os pontos que o formam.

A Vara indica a aparência da morte e o surgimento de uma nova vida, mas também é um segmento dotado de direção, longitude e sentido, ou seja, o que se conhece como um vetor. Estes três elementos são os que

constituem, reforçam e determinam esse sentido simbólico; é um signo de poder.

Esse processo traz, em primeiro lugar, um sacrifício, representado pela dor que causam os espinhos e, em segundo lugar, uma satisfação, representada pelo perfume e visão das flores.

Do ponto de vista esotérico, a Flor tem vários significados; por sua forma é uma imagem do Centro, daí sua arquetípica da alma; a visão da Flor produz uma satisfação pois acredita-se na aquisição de níveis espirituais superiores. Trata-se da representação do sacrifício que implica a morte física, deixando as coisas mais queridas, o que produz uma imensa dor. Trata-se, também, do renascimento em outro nível que substitui a dor pela satisfação.

Outra lenda fascinante é com relação aos herdeiros diretos de Jesus, que com Maria Madalena à frente, fugiram até a Europa depositando o Graal em algum local secreto. Esse local seria a meta obrigatória de toda uma estirpe de cavaleiros iniciados — os da Távola Redonda —, que dedicariam sua vida a uma busca transcendental, cujo último objetivo era o Graal.

O certo é que o Cálice da Última Ceia surgiu com muita força quando se produziu a evangelização na Grã-Bretanha, por volta do ano 170; e também nos romances gálicos que narram lendas relacionadas aos Cavaleiros da Távola Redonda. Eram tempos em que as lendas pagas drúidicas foram relegadas a um segundo plano.

Na obra de Chrétien de Troyes, são narradas as aventuras de Percival, cavaleiro do rei Arthur, e também aventuras sobre o Graal.

Na obra de Robert de Boron, é relatada a acidental viagem do Graal até a Inglaterra. É onde pela primeira vez se relaciona o cálice com o cristianismo.

Outra obra que contribuiu foi a de Wolfram von Eschenbach, na qual são aportados elementos cristãos ausentes nos outros romances e uma simbologia alquímica: o Graal aparece como uma pedra, *lápiz exilis*, que poderia ser a pedra filosofal.

A influência dessa mística relíquia chegou inclusive ao campo da psiquiatria: Carl G. Jung disse que a história do Graal está psiquicamente

viva em nossa época. Nesse sentido, seu ideal é uma busca da Verdade, do Eu autêntico.

## As Lendas do Graal

As antigas lendas celtas, anteriores ao cristianismo, falam de um Copo ou Vaso profético que possuía a "água da ressurreição", da qual possibilitava toda classe de milagres e curas. Quando se converteram ao cristianismo, os druidas instalaram-se nas profundezas dos bosques realizando uma vida retirada e austera. A conservação das antigas lendas deve-se a esses sacerdotes, como os oráculos e profecias do Mago Merlim, que foram proibidos pela Igreja no Concílio de Trento, no século XVI.

No final do século XII e no princípio do século XIII, quando a lenda de Arthur e seus cavaleiros renascia, substituindo a época de Carlos Magno — herdeiro do Império romano do Ocidente —, surgiu um novo tema de caráter místico e iniciático: o do Graal. Esse tema reaparece em várias obras: na do francês Chrétien de Troyes, em quatro contos: *Li Conte du Graal*, *Grand Saint Graal*, *Perceval li Galois* e *Queste du Saint Graal*, a partir de 1170; na do também francês Robert de Boron: *Histoire dou Graal*, de 1175; na do alemão Wolfram von Eschenbach, *Parzival*, de 1200; e em outras várias obras.

Em comentário detalhado, que transcenderia aos limites do ensaio, R Ponsoye comenta que: "A palavra Graal é originária do Sul da França, antiga *Glatz*, forma particular do provençal *Grazald*, catalão antigo *Presalt*, espanhol antigo *Greal*, *Garral*, e no latim popular *Gradalus*, *Gradalis*, espécie de vaso ou copo".

Mas as lendas do Graal não são uma prerrogativa dos celtas; a deusa egípcia Neftis tinha o cálice como um objeto sagrado, tanto que estava incorporado em seu turbante. Neftis era uma deusa do oculto e do escondido. Mas era também a Reveladora — Revelar o Desconhecido —, que também é um caminho de iniciação. Seu cálice de prata contém toda a simbologia posterior do Graal e da copa como o receptáculo sagrado no qual se verteram as águas da Luz e da Verdade.

No antigo Egito, aparece sobre a cabeça do boi Apis um vaso pirogênio, que se chamava "Gradal".

O vaso ou copo pirogênio — do grego "pyr", fogo, e "gennán", produzir — era o que tinha o Fogo da Cabeça, o Fogo Celestial, o Fogo Espiritual.

A palavra latina *Gradalus* poderia ser uma expressão composta, proveniente de *Gradus* — grau, e de *Lux* ou "Lucis", luz, que significaria "Os Graus da Luz", ou seja, o caminho iniciático que leva, gradualmente, à obtenção da iluminação total.

As antigas lendas galesas contam-nos como o rei Arthur, em seu barco mágico, *Prydwen*, entrou nas regiões das sombras de Anwnn, onde Pwyll era o Senhor. Na chegada, não percebeu a presença de um caldeirão mágico custodiado por nove donzelas. Este caldeirão é descrito com as bordas de pérolas incrustadas. O fogo que linha sob ele era aceso pelo esforço das nove donzelas, falava como um oráculo e não cozinhava alimentos para quem não fosse digno. São, novamente, lendas contando que o Graal poderia oferecer alimentos aos cavaleiros, mas só os dignos podiam acercar-se. Aqueles que oravam na Capela de Peleur permaneciam jovens, e as histórias são abundantes na literatura celta.

Outra lenda antiga conta que quando Lúcifer foi expulso do Céu, uma esmeralda desprende-se da maravilhosa coroa que sessenta mil anjos lhe haviam presenteado. Essa pedra caiu na Terra e dela formou-se uma vasilha de grande beleza, a qual depois de muito tempo chegou às mãos de José de Arimatéia.

No Oriente, as figuras de Deus estão representadas com freqüência com uma jóia no centro da fronte — um terceiro olho — que dizem corresponder à glândula pineal e à habilidade de "ver" além dos cinco sentidos normais. A cor de Neftis era a verde, como a esmeralda, e ela era a Deusa das Dimensões Ocultas, que equivaleria mundo subterrâneo celta, e ao mesmo tempo o verde é também a cor do raio celta.

Uma lenda em especial conta que, em algum lugar do Oriente, vivia um homem bom e justo de nome José, que depois se converteu em José de Arimatéia e possuía um cálice adornado com pérolas e esmeraldas. Todos os dias, reunia-se com sua família em uma Mesa Redonda de Prata, onde

no centro havia o Cálice. Depois, enviava um homem de sua casa, chamado "Alan" — que tinha sido batizado com o nome de "Grande Pescador" —, até um riacho próximo para pescar um Peixe Prateado que surgia das águas quando ele chegava. Alan conseguia pescá-lo e depois o cozinhava sobre brasas e o levava à mesa. Todos, por muitos que fossem, conseguiam saciar seu apetite com ele.

O nome do pescador coincide com seu apelido. Se procurarmos o significado de seu nome — Alan — poderemos encontrar: "A" significa um e "Lan", expressão proveniente do inglês "To Land", que em uma de suas acepções significa tirar um peixe, resultando da união de ambas as partes em "Um que tira o peixe", quer dizer, "Um pescador".

O peixe que pesca é prateado, cor que nos lembra a Lua, e esta também lembra as coisas da alma.

O fogo que utiliza para assá-lo é de natureza solar e representa o Espírito que simboliza o caráter do alimento. E por isso sacia o apetite de quantos fossem necessários.

José de Arimatéia, como foi comentado anteriormente, era discípulo de Jesus Cristo e foi quem recolheu seu corpo quando o baixaram da Cruz.

A Bíblia conta que após a morte de Jesus, um centurião, Longinos, "abriu o flanco com uma lança e em seguida saiu sangue e água" (São João, 19:34). E a lenda conta que José de Arimatéia recolheu, em um cálice, "sangue e água", e que este cálice era o Graal.

Na primeira epístola de São João, estabelece-se que são três os que dão testemunho no Céu: o Pai, o Verbo e o Espírito Santo, e três são os que dão testemunho na Terra: o Espírito, a Água e o Sangue.

A ferida é uma ruptura, cujo significado é bastante transcendente. Por tal motivo, da "ferida de Jesus" recolher-se-á o produto da liberação espiritual da Humanidade, composto por elementos que contêm o Verbo e o Espírito Santo. A Lança — símbolo de poder terrenal — está relacionada com a Cruz, a Árvore e o Centro do Mundo. A Lança produz a ruptura, e é ela que faz a comunicação do Centro com a Terra trazendo a esta elementos divinos que possibilitarão a perfeição espiritual do homem. Diz a Bíblia:

"Este é Jesus Cristo, que veio por água e sangue; não por água

somente, se não por água e sangue; e o Espírito é que dá o testemunho, pois o Espírito é a Verdade" (São João, 3:5-6).

Quando a lenda comenta que Sigfrido matou o Dragão com sua espada mágica e bebeu o sangue que emanou das feridas, subitamente conheceu a "linguagem dos pássaros" — o "argot", ou "linguagem divina", e por meio dela o Conhecimento, a Arte Real, o Critério, similar às lendas irlandesas quando dizem que os *Tuatt de Dannán* levavam os "Eleitos" a seus Palácios Subterrâneos para que pudessem participar do Conhecimento, sendo transformados em pássaros para conversar com eles.

A Lança, que muitas vezes ocasiona feridas mortais, pode curar muitas feridas. Para isso, o possuidor deverá ser puro e sem mácula, já que é o único que poderá outorgar o perdão.

A ferida e o sangue indicam um ato sacrificial. Aquele que deseja aperfeiçoar-se espiritualmente, deverá sacrificar seus bens, prazeres e outros elementos materiais, renunciando a eles. Psicologicamente, trata-se da conscientização do elemento inconsciente, que ocasiona uma mudança — uma ruptura — no indivíduo.

O Graal compõe-se de um continente (aquilo que contém algo) o de um conteúdo, em semelhança ao Vaso Celta que tinha em seu interior "água da ressurreição". A renúncia dos bens desse mundo implica a morte e o renascimento em outro plano de consciência. Para terminar essa reflexão, podemos dizer que a Copa é o aspecto feminino e a Lança o masculino, e seu dualismo nos conduzirá às "bodas alquímicas" do Sol e da Lua.

José de Arimatéia teria, em si, os poderes temporais e espirituais. E como esses poderes somente são recebidos por iniciação, devemos supor que José — nome que lembra o esposo de Maria — é uma entidade espiritual que representa o "Pai". Por isso, será "o dono das almas". Alan, "o Pescador", é outra entidade espiritual que representa o "Filho", já que a "Jesus" também chamaram de "O Grande Pescador".

Do ponto de vista psicológico, poder-se-ia estabelecer que o "Pescador" é aquele que consegue extrair do inconsciente os conteúdos profundos que, esotericamente, se correspondem com a Sabedoria e os elementos de ordem espiritual. Assar o peixe ou submetê-lo ao fogo, significa trazer à consciência esses conteúdos e depurá-los, aumentando o

conhecimento de quem deve e pode fazê-lo.

Alguns estudiosos manifestam que o peixe é uma "espécie de pássaro das zonas inferiores", que vem das profundezas à superfície, característica que se corresponde com a conscientização dos elementos do inconsciente.

A Mesa de Prata na qual se sentava José e os seus é a representação da circunferência — que indica o "Todo" e a eternidade — e do círculo, que indica a perfeição do disco solar, a manifestação espiritual que surge do "Centro", o núcleo central, representado pelo Cálice. Este centro, origem de toda manifestação, ou também emanção, é a "Unidade", cujo estado ou conhecimento não pode ser alcançado.

Às vezes, o Cálice é substituído simbolicamente por um Corpo, especialmente pelo do Unicórnio, animal fabuloso, que C. Jung considera "um símbolo unificador que dá expressão ao caráter bipolar do arquétipo". É bipolar, ou melhor ainda, andrógino, já que é feminino, mas como conteúdo é masculino, pois representa o poder e a força do Espírito. Por isso, o Unicórnio identifica-se com o Espírito Santo, que os alquimistas simbolizavam como a parte volátil de Mercúrio.

O Cálice representa o Coração do homem, órgão que para os antigos era o centro do Conhecimento, lugar de radicação da chispa ou partícula divina que todo homem leva dentro de si. O despertar desse Fogo daria ao homem a iluminação necessária para unir-se com a essência de onde provém.

O Graal conserva-se oculto às pessoas comuns; chega-se a ele batalhando numa longa peregrinação e o consegue por meio de alimento espiritual reservado a uma Irmandade de Eleitos, da qual participa a Presença Divina. Todo caminho é pessoal, já que cada um se alimenta com o que necessita e faz o esforço devido para conseguir ver, sentir e reinar Deus em seu próprio coração.

O renomado estudioso do esoterismo, René Guenon, diz: "A realização ou superação de cada um efetua-se por meio de uma atividade, que normalmente é interna, pois se exerce a partir do centro de cada plano".

## A Pedra do Exílio

O Graal é relacionado com uma versão bastante conhecida, que seria da esmeralda caída do diadema ou do próprio Lúcifer quando golpeado pelo anjo Miguel. Um anjo talhou com ela um Copo ou Vaso, e obsequiou a Adão. Depois de sua "caída", Set, que visitou brevemente o paraíso, o trouxe consigo à Terra. Alguns a chamam "Pedra da Luz", e outros a relacionam com a ave "Fênix".

O Graal também é relacionado com a "Pedra Filosofal" do hermetismo, o elixir da longa vida (*Lápis Exilir*), que renova, revive e faz alcançar a vida eterna; a quem encontra o "ouro" são permitidas "as portas do paraíso".

O conceito de "Pedra" é bastante amplo, mas sempre é marcado na existência de um lugar ou como algo sagrado, correspondente ao "Centro" ou ao "Centro em si". Às vezes, apresenta-se como "Caverna", outras como "Montanha Polar", outras como a "Pedra da Esquina", enviada por Allah para terminar o Templo, ou como a "Pedra Chave" ou "Pedra da Caaba", mas sempre implicaria um continente e um conteúdo de ordem espiritual. Na Alquimia, a Pedra Filosofal recorda-nos o Crisol ou Caldeiro que se utiliza para produzi-la, e que nos leva novamente ao Copo ou Cálice e a seu conteúdo.

## Os Reis do Graal

As lendas e escrituras de diversos escritores como Eschenbach contam que o castelo que custodiava o Graal se encontrava no "Monte da Salvação", cujo conceito é similar ao da "Montanha Polar", que designa o "Centro do Mundo", a qual estava custodiada pela mais célebre das milícias de Deus: Os Templários.

A vinculação da cidade de Anjou — como os depositários e guardiões do Graal pensam —, em dado momento foi considerada um "centro

místico".

O condado de Anjou, que era um centro esotérico de grande importância, incorporou-se ao Império Angevino em 1152. O nome simbólico dado à cidade construída no Bosque relaciona os egadinos com os atlantes, através dos lígures. O nome do Bosque, "Ninho de Pássaro", também é relacionado simbolicamente com as aves, que representam almas e mensageiras entre o homem e os deuses e com Merlim, cujo nome significa Mirlo.

Possui todas as características de um "Centro", em que um grupo de Eleitos vivia fora do mundo comum rodeado de manifestações espirituais presidido pelo Graal, objeto representativo da Presença Divina, de conceito transcendental.

O primeiro rei do Graal foi Titurel, que o havia recebido em custódia dos anjos e o guardava no Castelo de Montsalvat, próximo dos Pirineus. Depois, foi passado a seu filho Frimutel e deste a seu neto maior Amfortas, que caiu na tentação de uma mulher, pela qual foi ferido com sua própria lança, a lança tradicional dos longinos. A ferida não cicatrizava e só seria curada por um cavaleiro puro e sem mácula e que colocasse sua mão sobre a ferida. A ferida, sendo provocada por um pecado, somente seria curada pelas mãos de seu substituto. Assim, Amfortas, como Arthur, "adoeceu".

Enquanto isso, o irmão menor do rei de Anjou, Galmuret, servia as ordens do Sultão de Bagdad, que reinava sobre grande parte da Terra. Ali, casou-se com a rainha Balacane, "negra como a noite", e teve um filho, Feirefiz, metade branco e metade negro. Depois foi a Gales, na Grã-Bretanha, e ali voltou a casar-se. Sua esposa foi a rainha Herzecoyde — "clara como a luz do sol" — irmã de Amfortas, com quem teve outro filho: Parzifal ou Percival, nome que em árabe significaria "Flor Pura" ou "Criança Pura". Feirefiz era muçulmano e Percival, cristão. Um dia, em peregrinação, se encontraram e lutaram, sem que nenhum pudesse vencer o outro. A luta teve fim quando se reconheceram como filhos do mesmo Pai, o que fez Feirefiz dizer: "Meu pai, tu e eu somos um mesmo ser em três pessoas". A alusão é clara: trata-se de uma manifestação do Ternário e seus dois pólos de manifestação: positivo (branco) e negativo (negro), da qual o

perfeito equilíbrio depende da Ordem Universal. Também se pode referir a uma concepção monoteísta representada pelo Ocidente (branco) e pelo Islã (negro), como os dois aspectos místicos de uma mesma realidade espiritual.

Percival, que soube evitar as tentações e permanecer puro, venceu as forças do mal e obteve a Lança de Longinos, que havia arrebatado Amfortas. Com ela se apresentou em Montsalvat junto com seu irmão Feirefiz, que apesar de ser pagão, foi admitido. Nesse momento, tocou a ferida de Amfortas com a lança e esta o curou imediatamente, o que lhe instituiu o título de novo rei do Graal. Feirefiz casou-se com a irmã de Amfortas, Repanse de Schave, "A Virgem que aporta o Graal".

Novamente observamos a ação dos dois elementos de dualismo. A parte solar atua curando a ferida; a parte lunar acede à potência virginal que conduz ao Graal, da qual resulta um novo rei do Graal: Percival — Feirefiz, já que ambos são um único e mesmo Ser, pois representam o Espírito e a Alma, tanto de forma coletiva como individual.

# A Mesa de Prata e o Cálice

Conta a lenda que um dia em que Merlim se encontrava debaixo de um enorme carvalho, uma repentina escuridão ocorreu juntamente com uma grande luz, em cujo centro se pôde contemplar um grupo de pessoas sentadas em torno de uma Mesa de Prata, e que sobre ela havia um Cálice resplandecente. Em pé, perante ela, encontrava-se um ancião e um jovem que tinha em suas mãos um Peixe Prateado.



*Merlim*

Ao colocar o Peixe sobre a Mesa todos se colocaram em pé e entoaram uma doce canção, cujos ecos, assim como a visão, se foram perdendo gradativamente, até que tudo ficou como no início. Então, do alto do carvalho, caiu um livro aos pés de Merlim, enquanto uma voz dizia que nele se encontrava a história da Mesa de Prata e do Cálice.

Aquele que falava, dizia ser o druida que presenciou a chegada do Cálice, e que foi ordenado para comunicar e entregar o livro a Merlim, e encarregar-lhe a construção de uma Mesa idêntica à de Prata, com a madeira do carvalho que lhe fornecia sua sombra, a qual deveria ser entregue ao rei Uther Pendragón.

No livro, estavam as indicações de como construí-la, e assim Merlim, com a ajuda dos espíritos do Bosque, procedeu à sua confecção. Quando terminou sua empreitada, os poderes de Merlim tinham sido aumentados de tal maneira que somente em pensamento conseguiu transferir a Mesa até o Castelo do rei.

O rei, surpreso e grato, solicitou que Merlim transferisse a Mesa para a "Roda dos Gigantes", domínios do rei que se encontravam em Killa Raus, Irlanda.

A "Roda dos Gigantes" é conhecida atualmente como o monumento megalítico de Stonehenge, que se encontra em Salisbury.

Com essa mudança, estabeleceu-se ali o "Centro", o "Centro do

Mundo", situado na Irlanda. Salisbury, de "Salix", sílice, quartzo, pedra, e "Burry", oculto, significam: "Pedras que ocultam", referindo-se precisamente ao segredo da Roda Cósmica que não é outro senão a Vida, a Criação e o Universo, o qual estaria "guardado", oculto no Centro do Mundo, cuja representação terrena seria Salisbury. Esse conceito ficou confirmado com o novo nome desse monumento megalítico, "Stonehenge", composto de "Stone", pedra, e "Henge", do inglês arcaico "Hence", desde essa origem, significando assim: "Desde esta origem de Pedra" ou "Origem da Pedra".

O carvalho, árvore sagrada para os celtas, representa o vínculo entre o Céu e a Terra. Por isso, o Livro fechado ou o Conhecimento oculto chegou a Merlin por meio da Árvore. A Mesa, construída com a madeira da árvore sagrada, conservaria suas características como uma manifestação do nexos espiritual entre o Homem e o Cosmos, já que todo elemento circular implica uma concepção cósmica.

A madeira também é o símbolo da Mãe, a fonte da Água da Vida, a Sabedoria. Merlin, ao construir a Mesa de Carvalho, aumentou seus poderes porque acedeu à Sabedoria e o demonstrou manejando a Roda Cósmica.

Dessas considerações surgiu a relação entre o cósmico e o humano, que é permanente e está regida pelas mesmas leis; e a Roda Cósmica refere-se ao Macrocosmos, assim como ao Microcosmos, cujo centro, em cada homem, é seu próprio coração.

# A Busca do Graal: a Espiritualidade e os Valores Absolutos

*"Quando todos estiveram sentados e se aplacou o ruído, retumbou um trovão tão forte e terrível que pensaram que o palácio iria desmoronar-se.*

*Repentinamente, o salão ficou iluminado por um raio de sol que se difundiu pelo palácio num resplendor, fazendo-se sete vezes mais brilhante que antes....*

*Depois de estar assim, sentados por longo tempo, incapazes de falar e mirando-se uns aos outros, surgiu o Santo Graal, coberto com um pano branco de seda, e não se notava mão mortal alguma que o sustentasse.*

*Entrou pela grande porta, e de imediato o palácio inundou-se de uma fragrância, como se todos os aromas da Terra tivessem sido derramados no exterior*

*Queste del Saint Graal.*

O grande visionário contemporâneo Dion Fortune deixou escrito há cinquenta anos: "Existem ocasiões na história das raças em que as coisas da vida oculta saem à superfície e encontram sua expressão, e através dessas aberturas sai, de forma torrencial, a luz do santuário".

Assim ocorreu com as lendas do Graal.

Faz muito tempo, até demais para calcular com certeza, que uma idéia ficou cristalizada na forma de uma Copa sagrada que continha potencialmente toda a Sabedoria e o Conhecimento, e através deles, toda a Compreensão. Nos antigos ensinamentos ocultos do mundo helênico, era o Crater, a Copa na qual os deuses misturaram a matéria da criação. Os sufistas a tinham como a Copa de *Jamshid*, e dela procedia o conhecimento e a inspiração divina. Sua imagem podia encontrar-se na Índia, no Japão, na

Rússia, e entre os povos celtas, em que era equivalente ao caldeirão a qual dispensava a vida pertencente a Deusa Ceridwen ou ao Deus Bran.

Muitas controvérsias existem sobre a natureza e o aspecto do Graal, mas as especulações nos distanciam do sentido essencial da história.

O elemento individual mais importante com relação à história do Graal foi sua associação com a Eucaristia Cristã, que modelou e influenciou todas as versões posteriores. De uma forma simples, o Graal era considerado um símbolo externo do ministério de Cristo, do grande sacrifício que aproximou Deus dos homens. É o único elemento da Eucaristia, a comunicação direta com a divindade, o que distingue o Graal de qualquer outro objeto santo ou sagrado.

Na verdade, o Graal é um símbolo absolutamente universal, participa da essência do mistério e também está relacionado com o sacrifício, com o serviço e a busca do valor absoluto.

# Os MISTÉRIOS DE AVALON — CONFORME O MISTICISMO

## Introdução às Lendas Arturianas

As lendas do ciclo artúrico são regidas pelas leis sagradas da Iniciação. O rei Arthur, Merlim, Guinevere, Lancelot, Percival ou Galahad são arquétipos universais que pertencem ao acervo cultural de toda a Humanidade. Por trás de suas façanhas, encontra-se o simbolismo da eterna busca do Homem em busca da Verdade, representada pelo Santo Graal.

As lendas arturianas são ricas em imagens e personagens arquetípicos que nos fazem refletir sobre as atribuições do século XV, bem como as do século XX. Essa mistura dos mitos pagãos com elementos da cultura cristã, com as aventuras dos cavaleiros, as magias e o amor, é alimentada por muitas fontes.

As histórias de Merlim, de Arthur, de Avalon, das mulheres do outro mundo, do Graal procedem dos mitos e das lendas celtas.

Muitos romances da Idade Média proporcionam excelentes leituras sobre os cavaleiros da Távola Redonda: Lancelot, Galahad, Percival, Gareth, Gauvain e Lamorat. Suas aventuras contam suas viagens pelas florestas ocultas e impenetráveis do mundo artúrico, assim como o conhecimento do mundo feminino, do amor cortesão, das mulheres conquistadas, defendidas pelos cavaleiros que as amavam, bem como das



deusas e das fadas.

Analisando profundamente, é um patrimônio de tradição mágica, pois é a interação do "outro mundo" com a nossa dimensão.

Nas constantes lendas do rei Arthur, encontram-se os segredos da imortalidade, da harmonia com a terra, do amor verdadeiro, da realização espiritual, os caminhos da iniciação e, principalmente, o conhecimento profundo da experiência humana.

Eram aventuras estranhas que empreendiam com o coração alegre; também eram estranhos seus adversários: magos, feiticeiras que mudavam de forma, criaturas selvagens com inteligência, serpentes, inimigos invisíveis. Até a paisagem parecia sobrenatural, com suas pontes imaginárias, suas fontes, suas árvores e suas terras.

Armas e espadas mágicas, anéis, cavalos, barcos que navegavam sozinhos são alguns dos elementos da lenda arturiana.

São conhecimentos da experiência humana, procedentes de uma dimensão atemporal. Todos os mitos são atemporais; e assim a Lenda Arturiana também é um mito que será importante para todo aquele que tenha interesse em investigá-la.

## A Busca Iniciática dos Cavaleiros da Távola Redonda

*Cavalaria! Aqui está uma palavra misteriosa que no transcurso dos séculos uniu, em um mesmo ideal, homens do Oriente e do Ocidente, peregrinos no mais sagrado dos gestos: a Santa Busca Daquilo que está Perdido — o Graal. E um marco do qual devemos situar a trama de nosso relato, pois o ideal do cavaleirismo oculta o profano, indigno de penetrar no santuário secreto da iniciação, o argumento de um drama cósmico no qual toda a Humanidade se encontra ainda comprometida, muito mais além de qualquer conceito religioso, cultural ou filosófico.*

*Na tradição espiritual, o alto simbolismo iniciático que contém os relatos da cavalaria das lendas artúricas consiste em buscar, em nós mesmos e também no mistério oculto, a verdade não profanada.*

## Fundamentos Históricos

O primeiro antecedente histórico que se conhece sobre o Rei Arthur, encontra-se na *História Britonum*, de Nennius, monge galês do século VIII. Nela encontramos que o rei Arthur era o rei dos Bretões e que no ano 516 venceu os anglo-saxões na batalha de Baden Hill. Existe uma versão parecida, num texto do século X, nos *Annals Cambriae*, que conta: "Existiu uma batalha em Badon, na qual o rei Arthur levou a Cruz do Nosso Senhor Jesus Cristo sobre seus ombros durante três dias e três noites, e os bretões resultaram vencedores". Posteriormente, é citado em *Mabinogion*, contos galeses, onde aparece como rei dos Siluros, um dos povos celtas mais antigos de Gales, radicados em Carleão; na *História Regun Britanniane*, de Geoffrey Monmouth; e no *Roman de Brut*, de Robert Wace, todos do início do século XII. Estes relatos têm caráter legendário e baseiam-se na antiga tradição bretã, assim como o rei galo Mercúrio Alterio, nome bastante peculiar que significa "Aquele que domina a Arte de Mercúrio", os que narram as "eddas" escandinavas sobre os heróis do Norte e os "keningal" irlandeses.

Os siluros integravam o grupo bretão dos celtas. De origem indo-européia, estabeleceram-se em Gales e no Sudeste da Inglaterra, em torno de 2000 a.C.

Derrotados pelos romanos no ano 82, conviveram com eles, aprenderam suas técnicas, especialmente as relacionadas com a guerra e a construção e assimilaram suas crenças.

No ano de 395, o Imperador romano Teodósio I impôs a clausura dos templos pagãos e a adoção da religião cristã em todo o Império. Para isso, São Patrício desembarcou na Escócia no ano de 432 e converteu os bretões escoceses à nova fé. No ano de 563, São Columbino fez o mesmo com os bretões do Sul.

Ambos construíram mosteiros e abadias e formaram monges segundo a antiga regra beneditina, e em seguida colocaram em prática a idéia de Santo Agostinho — a construção da cidade de Deus na Terra —, baseada nos princípios e normas de sua religião.

E tal como os conquistadores que apagavam as marcas de seus antecessores e destruíam templos e tudo aquilo que podia fazer seus vassallos recordar o passado, os monges iniciaram a tarefa de substituir o pagão pelo cristão.

Começaram construindo seus templos nos locais antes pagãos e interpretaram, de forma cristã, os símbolos antigos, modificando as lendas e inclusive substituindo-as por outras. Muitos dos novos trovadores eram os próprios monges. Depois de um século, a "realidade" e o modo de vida anterior tinham sido substituídas por uma realidade e um modo de vida adaptados aos fundamentos da nova religião, tomando como tema central a lenda do rei Arthur e seus Cavaleiros da Távola Redonda.

Do começo do século V até o final do século VI, o reino bretão estendeu-se desde a muralha romana de Hadrián até Gales e o Sul da Inglaterra, ocupando também o Noroeste de Gália, entre as desembocaduras dos rios Loira e Sena. Com o passar dos anos, as possessões bretãs do continente firmaram-se, até que em 824 o rei gaulês Ludovico Pio reconheceu o Ducado independente da Bretanha, com o mando de Numinor, conde bretão de Vannes.

No ano 929, os bretões de Anjou, atual Angers, cidade galesa do Vale de Loira, constituíram-se um condado independente. Em 1154, o filho do conde de Anjou subiu ao trono da Inglaterra com o nome de Henrique II Plantagenet e incorporou em seu reino os Ducados da Normandia e Bretanha e o condado de Anjou e Aquitânia. Também incorporou Escócia, Gales e Irlanda, territórios que junto à Inglaterra constituíram o Império Angevino que ficou no poder de seu sucessor Ricardo I — Coração de Leão (1189-1199) — que lutou com os templários da Terra Santa na conquista de Jerusalém. Foi durante o reinado destes dois monarcas que voltou a renascer a antiga lenda do Rei Arthur, na qual se agregou um novo símbolo, o Graal, completando assim o que se chamou "O Ciclo Bretão".

Posteriormente, no século XV, apareceu outro ciclo das lendas arturianas, com a obra de Thomas Malory, *Le morte d'Arthur*.

## O Mago Merlim



*Merlin, considerado conselheiro, mago e tutor do Rei Artbur*

Merlim é uma das figuras mais místicas do folclore britânico e é um ícone para todos aqueles interessados no misticismo, na espiritualidade e na magia arcana.

Merlim é conhecido também como *Myrddin* e existem muitas lendas com relação à sua figura. Uma delas conta que ele foi um profeta depois de vagar na miséria durante cinquenta anos, na companhia de um animal silvestre.

Outras lendas contam que um espírito, após adotar a forma humana, raptou uma jovem donzela. Dessa união nasceu um menino que foi batizado por um homem santo — chamado Blas — com o nome de Merlim, herdeiro da ciência secreta que permitia conhecer o passado e o futuro dos homens, pois tinha poderes especiais herdados de seu pai.

A donzela representa a matéria primordial e, alquimicamente, a Virgem representa o aspecto lunar de Mercúrio, a natureza feminina.

Blas — que em inglês antigo significa "sopro do vento" ou "Cirande Vento do Sul" — representa o processo de sublimação com relação ao aspecto solar ou das forças espirituais positivas que através do batizado purificam e liberam de todo mal o recém-nascido. Para o cristianismo,

trata-se da ação do Espírito Santo recebido através do "Grande Vento do Sul" que purificará e liberará a criança de todo mal. Merlim, ao receber o Espírito Santo, ficou santificado e marcado como o Grande Sacerdote da Cruzada do Bem.

Algumas lendas dizem que Merlim era Filho de uma viúva que o vincula simbolicamente com o poder gerador; que chega à Terra através do Sol e com a tradição bíblica de Hiram, o Mestre Construtor do Templo de Salomão; que era filho de um fenício de Tiro (fenício provém *de phoenix*, que significa "o homem vermelho" ou "homem que domina o fogo"), e de uma viúva da tribo de Nightale.

Por um lado, o Sol e o Mestre Hiram e por outro, a Terra e o Templo marcam os elementos solares, celestiais, espirituais e os elementos terrenos, materiais, ou seja, a interação do espírito e da matéria que produz o que chamamos de Vida.

É uma concepção nada diferente da anterior, conforme a opinião antiga de que a Mulher Simbólica era a Donzela, a Virgem e o Espírito da Natureza, o representante ígneo, que existe em todas as coisas materiais, forma em que Merlim, pela ação do "Grande Vento do Sul", será beneficiado e atuará mantendo a ação que o cristianismo atribui ao Espírito Santo.

Seu nome provém, por um lado, de *Merlinus* e *Merculinus*, termos que significam: "mercurial", "mercúrio".

"Merlim" em inglês é o nome de um pássaro, da família do mirlo, possui cor negra e tem o peito branco, representando a união do branco e do negro, o equilíbrio dos pares opostos, o andrógino ou as bodas alquímicas do Sol e da Lua que desta união surgiu triunfante o espírito, simbolizado pelas aves.

Seu significado reúne a simbologia do Mercúrio alquímico, do dualismo do branco-negro que lhe outorga características de Homem Universal, conhecedor do Bem e do Mal e possuidor do Conhecimento Secreto.

Tais características o marcam como um Sacerdote-Mago, tanto no sentido simbólico como no alquímico, já que representa os aspectos solares e lunares de Mercúrio, que atuando em uníssono, determinam a Ordem e o

Equilíbrio universal, característico do Homem Cósmico.

O tempo passou e Merlim fez-se um homem e com isso seus poderes foram aumentando.

Uma das lendas mais conhecidas de Merlim é com relação ao rei Vortigern que, por três vezes, teve a torre de seu castelo em construção derrubada e Merlim revelou ao rei que dois dragões dormiam em suas bases. Ao escavar, os homens do rei descobriram um dragão vermelho e outro branco que, depois de acordados, lutaram entre si. O branco conseguiu vencer o vermelho, mas por causa das feridas recebidas na luta, faleceu em seguida.

Passado algum tempo, na Corte do rei Uther, numa noite sobre o castelo do rei, suspenso no céu, apareceu um Dragão de Fogo que soltava de sua garganta dois raios: um para o Leste e outro para o Oeste, os quais se dividiam em 7 raios menores.

O rei e seus vassallos atemorizaram-se, mas Merlim explicou que esperava este acontecimento, pois o raio que se dirigia para o Leste indicava que o rei teria um filho varão e, no tempo certo, seria o rei mais justo e poderoso da Terra; enquanto o outro raio, que se dirigia a Oeste, indicava que o rei teria uma filha que seria uma Fada e no momento certo teria sete filhas que ensinariam aos homens as canções das fadas.

Mas argumentou que para a profecia se realizar o rei deveria entregar-lhe seu filho quando o mesmo nascesse, para que pudesse proporcionar-lhe os cuidados e a educação necessária para exercer seu futuro reinado. O rei aceitou os argumentos de Merlim, e assim o Dragão bateu por três vezes as asas e partiu, perdendo-se no céu estrelado. Desse dia em diante, o rei foi chamado Uther Pendragón e adotou como emblema um Dragão de Ouro.

Por meio de sua magia, ajudou o legítimo rei, Uther Pendragón, a aceder ao trono do reino de Logres, derrotando o usurpador Vortigern.

"Uther", do inglês *to utter*, significa "dizer, manifestar"; *Pen*, "pluma" e "Dragão"; e assim: "Manifestação do Dragão emplumado".

A figura do Dragão sempre simbolizou o poder fundamental que se deve vencer para obter



*Uther Pendragón*

o Tesouro, ou seja, o conhecimento, o segredo da vida, ou o nexos entre o homem e as forças cósmicas. O dragão de cor vermelha é o Guardião da alta ciência e dos magos. Para os alquimistas, representa o princípio volátil de Mercúrio. Suas penas simbolizariam o ar, os pássaros e a escritura, ou seja, uma manifestação do Verbo. Por isso, o Dragão ígneo emplumado, representado pelo Rei Uther, simbolizará o portador da Palavra de Deus, o Verbo e, portanto, o Mediador entre a Terra e o Céu, entre os Homens e Deus.

As batidas das asas do Dragão por três vezes significam a aceitação nos três reinos: celestial, intermediário e terrestre, e nos três planos: espiritual, mental e físico. O raio para o Leste, saída do Sol, a procedência solar de Arthur; e o raio para o Oeste, para o ocaso, a procedência lunar de Morgana; sua divisão em sete raios menores, a ação da mente através do desenvolvimento das Sete Artes e Ciências Liberais e os Sete Planetas, estados ou céus pelos quais os homens devem transitar para conseguir a perfeição, para conseguir o Reino.

Os filhos do rei, Arthur e Morgana, seriam dois aspectos de uma mesma entidade. Representariam o Rei e a Rainha, o Sol e a Lua, a Razão e a Imaginação, o Espírito e a Alma. Seria o Andrógino que atuaria para levar aos habitantes de Grã-Bretanha, identificada com o mundo, a Luz e a Sabedoria, a Justiça e a Fé, a Alegria e o Amor.

Em muitos livros e textos, Merlim aparece para ajudar os três reis de Inglaterra: Aurelius, Uther Pendragón e, depois, o filho de Uther, Arthur.

A lenda indica que o rei Uther se casou com a bela Igiene (Igraine) e passou a habitar no Castelo de Tintagel, nas costas de Cornwall (Cornualles).

"Tintagel", de *Tint*, "tinta, cor"; e "Agel", de *Aged*, "ancião, antigo", significaria: "Da cor do ancião", aludindo à cor prateada de seu cabelo.<sup>1</sup>

Esse conceito nos transporta também ao "tempo histórico" do Grande Ano Precessional e situa a Idade da Prata na Idade de Gêmeos da Era de Leão, onde o "Todo" se havia constituído como cognoscível e não-

---

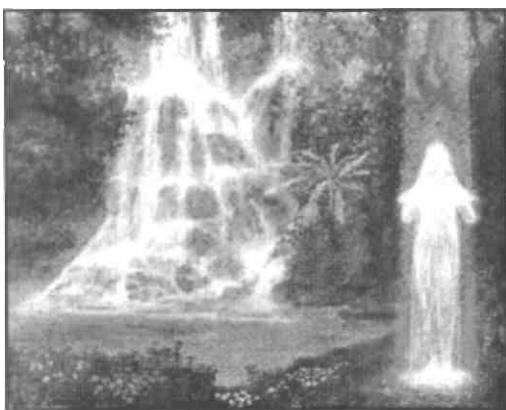
<sup>1</sup> O regente da antiga Idade da Prata dos gregos era Júpiter, representado por um ancião. Sua idade caracterizou-se pela benevolência e pela justiça, defendidas pelos Heróis, criações do próprio Júpiter com a missão de reconquistar o estado primordial, depois de sua queda.

cognoscível, ou seja, conhecível e não conhecível, ou também no Ser ou Não Ser.

O homem, formado à imagem e semelhança do Criador, era concebido como um reflexo, e este como seu Modelo. Os símbolos característicos desse período eram, entre outros: os Gêmeos, o Casal, o Espelho, os Lábios e outros. Trata-se de um resultado cósmico que surge arquetipicamente no homem quando existe uma imperiosa necessidade de Justiça. Em Uther Pendragón, corresponderia iniciar um período similar.

*Cornwall* é um nome que provém das expressões *Com*, do latim *Cornu*, "corno", e *Wall*, do latim "Vallum", "fortaleza", o que significaria: "A fortaleza do corno". O corno que está sobre a cabeça, o que representa força e poder, como no rinoceronte, e amor espiritual, como no unicórnio, características da época de Júpiter. Seu aspecto lunar será para o desenvolvimento da mente, enquanto que seu aspecto solar será para o uso da força e do poder para impor a Justiça que teria caráter benévolo com o pobre, o débil e o ignorante. Não devemos esquecer que cabalisticamente Júpiter corresponde a Hsed, a Misericórdia.

Psicologicamente, diríamos que se trata da ativação dos conteúdos profundos do inconsciente, tratando de conscientizá-los, a fim de conseguir a superação do homem, critério de perfeição que pode basear-se na palavras de Jesus no "Sermão da Montanha".



*A sacerdotisa de Avalon*

Viviane, a Dama do Lago, talvez tenha sido o grande amor de Merlim, porém ela o usou e o traiu depois de haver recebido todos os seus conhecimentos. E assim ela o atraiu para a Árvore dos Espinhos, que era usada para fins mágicos. As lendas contam que o fim de Merlim foi a loucura, por ter sido preso e enterrado vivo debaixo de uma torre de pedra, e nas muitas histórias sobre sua morte, ou melhor dizendo, sobre sua viagem definitiva, seria para o Bosque de Broceliandé.

A reputação de Merlim foi conhecida por ter sido o conselheiro, o profeta, o mago e o tutor do rei Arthur. Foi aquele que aconselhou Arthur,

quando jovem, sobre como tirar a "Espada de Branstock" de uma pedra.

Outra lenda atribuída a Merlim conta que ele foi o responsável no transporte das pedras de Stonehenge da Irlanda à Inglaterra por duas razões: primeiramente, para atuar como um monumento aos homens que morreram nas batalhas com os saxões, e, segundo, porque as pedras possuíam faculdades sanadoras.

Stonehenge era local de veneração dos druidas, e sempre estiveram em tomo de Merlim e de Arthur.

É comum que ele seja descrito como alto, magro e com barba branca. Ele é o arquétipo do mago/bruxo/conselheiro, que provém de uma raça nobre, que emprega conhecimentos arcanos e faculdades místicas da Terra e do Céu, das duas energias principais da vida para a vitória do Bem sobre o Mal.

A origem misteriosa de Merlim revela-nos a própria natureza do mago que conhece os segredos dos mundos e das dimensões inferiores, por sua linha paterna e, ao mesmo tempo, como filho de uma Virgem, dos superiores. A derrubada por três vezes da torre é a representação de uma unidade ainda não realizada no ser humano, representada pelo rei Uther.

Os dragões, símbolo favorito dos alquimistas e sábios, representam as polaridades do Universo, o adversário contra o qual combatem os heróis solares.

Na escala microcós mica, essa polaridade de forças contrárias devem unir-se para edificar o próprio templo do homem, e essa unidade é a condição básica para ascender às mais elevadas etapas da iniciação que está representada pela morte dos dois dragões.

O simbolismo da unidade reencontrada aparece muitas vezes nos relatos graálicos, seja em forma de espada quebrada ou de união mística do cavaleiro com a dama. O fato de que a humanidade conte também com a ajuda do poder teúrgico<sup>2</sup>, ou mágico, é representado pela elevação do círculo de Stonehenge.

---

<sup>2</sup> *Teurgia: ciência de comunicação com os deuses e de fazer prodígios.*

## Rei Arthur

Da relação de Uther Pendragón com a princesa Igraine nasceu um menino, que, de acordo com o estabelecido, foi entregue à Merlim, que o confiou a Sir Hector, "um cavaleiro de alma nobre", e à sua esposa, "uma mulher angelical", e que tinham outro filho, Kay.

"Hector" significa "humilhado", mas no inglês antigo e popular corresponde a *bully*, que significa "palavra, verbo". Kay, por sua parte, é o nome da décima primeira letra do alfabeto inglês, número que no Taro corresponde ao arcano "A Força".

Sir Hector e sua esposa seriam, então, quem transmitiria ao menino o Verbo em toda a sua pureza, enquanto Kay seria aquele que o apoiaria com sua Força.

O menino foi batizado com o nome de Artus ou Arthur, que tem dois significados: um que provém de suas raízes celtas e do inglês antigo, e outro ainda do grego, que provém do latim. O primeiro começa na palavra *arthós*, "urso", e na palavra *viros*, "homem". Assim, Arthur seria o "Homem Urso".

Por meio da palavra grega *arxtós*, *arkstós*, derivadas de *arcticós*, "ártico" refere-se a tudo que está relacionado com o Pólo Norte e as constelações da Ursa Maior e da Ursa Menor. Os povos nórdicos que não conheciam o Leão viram no Urso a imagem da Força e do Poder. Tanto é assim que o Deus Thor, o Herói solar nórdico, era chamado de *Bjorn* — urso. Isso explica a vinculação de Arthur com o símbolo do Urso e sua relação com os hiperbóreos, anteriores aos celtas que tinham o Pólo como "Centro".

No inglês antigo, poderia provir de *Art*, "Arte", e de *Husa*, "silêncio, segredo", indicando assim "O Segredo da Arte". A expressão *UR* para os fenícios e judeus significava "Fogo", que poderia entender-se "Arthur que possui a Arte do Fogo", ou "aquele que poderia manejar o Fogo divino que tudo cria e tudo transforma".

No latim, escreve-se *Arturus*, nome que provém de "Ar", de *Are*, "arca" e de *Turus*, de *Taurus*, "touro" ou também de *Turris*, "torre". Em um caso significaria "O Touro da Arca", indicando o poder germinador, criador da

arca que contém em si o Fogo divino. Em outro caso, significaria "A Torre da Arca". Poder-se-ia chegar à conclusão de que Arthur possuía o segredo da Arte Real, do Conhecimento Superior da Vida, da Criação e do Universo.

Os nomes das estrelas e constelações boreais não foram dados de forma casual ou acidental, mas de forma simbólica.

Uma das mais belas estrelas tem a cor amarelo-rosada e pertence à constelação de *Bootes*, mesmo quando possa ser colocada na prolongação da Lança do Carro da Ursa Maior. Trata-se de Arturus, a quarta das 22 estrelas de primeira magnitude, das quais 10 se encontram no Hemisfério Boreal e 12 no Austral.

O simbolismo dos números é significativo, pois 4 indica a Cruz; 22, os arcanos maiores do Taro e as letras sagradas dos primeiros alfabetos; 10 e 12 são as medidas sagradas terrestre e celeste.

Sendo Arturus a estrela principal da constelação, assume o caráter simbólico da mesma que quer dizer "aquele que conduz os bois" (*Bootes*), ou também "forças cósmicas". Sua hierarquia de primeira magnitude lhe faz "reinar" sobre as demais estrelas, o que dá o caráter de rei. Simbolicamente, seria Rei e Sacerdote ao mesmo tempo, similar a Hermes e a Melquisedec, e pertenceria a uma Ordem de Grandes Eleitos.

## Rei Arthur e o Reinado de Camelot

Mesmo que as origens históricas de Arthur estejam ocultas na escuridão dos mitos, parece demonstrado que foi um rei do século V ou VI que reagrupou vários reinos depois do desaparecimento da dominação romana do século anterior. A lenda artúrica contém elementos da mitologia celta. Merlin, cujo nome corresponde a uma ave, é herdeiro de uma estirpe de sábios druidas. É um Xamã capaz de converter-se em um animal e assumir os poderes totêmicos deste. No século XII, Godofredo de Monmouth recompilou as histórias artúricas em um *best seller* da época: "a História dos Reis da Bretanha". Esta obra foi traduzida do latim original ao francês normando e ao anglo-saxão, surgindo então a idéia da Távola

Redonda.

Depois, surgiu uma avalanche de romances artúricos, sendo que os mais famosos foram escritos, nos finais do século XII, pelo poeta francês Chrétien de Troyes, que trabalhou com as antigas lendas celtas, algumas procedentes do Mabinogion — uma recompilação de velhos relatos galeses. Em Chrétien, vemos como Arthur é um herói solar enfrentando a herança racial e religiosa que representam as mulheres do ciclo artúrico, símbolos das deusas adoradas de antigamente, das terras britânicas.



### **As Ilhas de Merlim**

Na primeira metade do século XIII, um grupo de clérigos da ordem cisterciense, fundada por Bernardo Clairvaux, realizou uma ampla recompilação artúrica conhecida como Ciclo da Vulgata, que cristianizava o material existente mas, ao mesmo tempo, dava informações procedentes de fontes anteriores. Daí procedem as referências da fada que roubou a

vontade de Merlim, e o prendeu, ainda vivo, por toda eternidade.

## Excalibur — A Espada do Rei

Durante um banquete, Uther Pendragón conheceu a Igraine — esposa do duque de Tintagel —, sentindo por ela um violento desejo. Merlim cedeu aos imperiosos requerimentos do rei e consentiu mudar sua aparência física, outorgando-lhe o aspecto do duque de Tintagel.

Assim, Uther enganou Igraine e dormiu com ela. Desta união ilegítima nasceu Arthur, que foi confiado por Merlim a Sir Hector, instruindo-o nos deveres da cavalaria.



*Excalibur*

Quinze anos depois, o rei Uther morreu sem ter dado ao reino um herdeiro, e os senhores feudais começaram a disputa entre si para a obtenção do Trono. No Natal, Merlim solicitou ao bispo que interviesse junto aos senhores feudais para uma trégua e para a convocação de um torneio nas proximidades do Templo.

Todos concordaram e ao chegar ao local, depararam-se com uma pedra branca que continha uma placa de metal, da qual sobressaía uma fascinante Espada. Ao pé, uma inscrição dizia que aquele que pudesse retirar a Espada seria o próximo rei da Grã-Bretanha. Todos os nobres tentaram, mas sem êxito, e assim foram preparar-se para o torneio.

Arthur, que era um adolescente, havia concorrido com Kay e Sir Hector.

Kay esqueceu sua espada na tenda e Arthur foi buscá-la, mas não a encontrou. No regresso, viu a Espada encravada na pedra branca e sem ler a inscrição retirou-a e a levou para Kay. Sir Hector, conhecendo a

procedência de Arthur, ordenou que a Espada fosse colocada de novo na pedra e pediu a Kay que a retirasse. Este não conseguiu. Em seguida, fez o mesmo pedido a Arthur, que voltou a retirá-la sem nenhum esforço. Assim, Sir Hector comunicou que Arthur era o filho legítimo do rei Uther e em consequência seu sucessor e, junto à Kay, ajoelhou-se e jurou ser seu leal vassalo.

Os senhores feudais tinham dúvidas e alguns aceitaram, outros não. Arthur, confuso, pediu conselhos a Merlim, e este respondeu-lhe que já era um rei, mas para sê-lo realmente, deveria ganhar a confiança de seu povo por meio de suas próprias ações.

A lâmina de metal que surgiu da Espada indica o material, enquanto a Espada indica o espiritual, atuando sobre a matéria. A matéria é o próprio indivíduo — Arthur — que recebe o Verbo como precioso dom, pois é puro (a pedra branca). A submissão de Sir Hector e de Kay representam a nobreza e o amor que acompanham toda a evolução espiritual. As posições antagônicas dos senhores indicam o conflito interno de Arthur: Ser ou Não Ser. Por isso, Merlim o aconselhou colocar-se à prova; e já tinha sua arma: a Palavra de Deus, que de seu bom emprego dependeria seu sucesso, o exercício real de seu cargo.

As dúvidas de Arthur quanto a colocar-se à prova significam o conflito do homem consigo mesmo, tratando de sublimar os aspectos materiais, coisa que só fica estabelecida no momento da tomada de decisões. O homem só seria rei se conseguisse ultrapassar seu ego, seus instintos e paixões. Por isso, Arthur, como todo Cavaleiro, iniciou uma peregrinação, tratando de alcançar suas metas.

Com a ajuda do mago, Arthur conseguiu reunir todos os condados em um só reino, e durante uma das campanhas, conheceu a mulher que iria assumir um relevante papel no desenlace do relato: Guinevere.

Um reino sem rei é a representação do mundo sumido nas névoas e o caos por causa da ausência de um soberano que livre os homens das lutas fratricidas, próprias de uma humanidade sumida no dualismo. Mas é também a expressão da própria guerra interior do homem, governando, quase sempre, por forças desatadas, paixões e desejos do ego inferior da qual precisam de um guia para chegar a seu verdadeiro destino.

## O Casamento Alquímico de Arthur e Guinevere

O rei Uther entregou a um de seus mais fiéis vassallos, o rei Leodográn, a custódia da Mesa Redonda de Carvalho, e este colocou-a na Sala de Banquetes de seu Castelo em Cameliard. À sua volta, sentavam-se 250 Cavaleiros que constituíam uma Irmandade, cujo fim se sintetizava no seguinte juramento: "Fazer justiça, castigar os culpados, dar de comer aos famintos, ajudar os débeis, acatar as leis e não abandonar jamais uma mulher que necessite de ajuda" (M. E. Antonini — "Os Cavaleiros do Rei Arthur").

Um dia, o castelo foi atacado e quando seus defensores começaram a retroceder perante a superioridade do inimigo, chegou um



*Guinevere a noiva ferida*

Cavaleiro — Arthur — que tomando seu partido, conseguiu fazer seus inimigos fugirem.

O castelo foi salvo e Arthur foi levado à presença do rei Leodográn, que o reconheceu, mas nada comentou. Apresentou sua filha, Guinevere, modelo de virtudes, e mostrou a Mesa Redonda. Arthur, ao ver a princesa, apaixonou-se e a pediu em casamento.

"Leodográn", de *Leo*, "leão"; "Do", diminutivo de *Ditto*, "duplicado" e *Gran*, "grande", significando: "Pequeno Duplicado do Grande Leão". Sendo o Leão soberano da Terra, estimamos que a expressão Grande Leão se refere ao rei Uther, que havia dado a Leodográn a missão de custodiar a Mesa Redonda de Carvalho. Mas, como no Cristianismo se

chamou Grande Leão a Jesus, podia ser também a réplica pequena — no microcosmos — deste, da mesma maneira que a Mesa de Carvalho era uma réplica da Mesa de Prata.

O nome de seu castelo, *Cameliard*, significa: "Lugar onde se encontra guardado", de *Carne*, "vinha, passava, sucedia", e *Liard*, de *to lie*, "estar sepultado, escondido, estendido". Referia-se ao lugar que indicava onde se encontrava a Mesa Redonda. Os 250 Cavaleiros representariam Sacerdotes-Mestres, pois a soma dos componentes destes números resulta em 7, que é o número do Magistério.

O episódio, em si, indica que Arthur chegou ao Magistério. A obtenção de Guinevere, como esposa, indica que alcançou a elevação de suas Virtudes: a incorporação à Irmandade, a conquista do Sacerdócio, a submissão dos Cavaleiros e o reconhecimento de seus poderes por seus iguais.

Guinevere foi para Arthur a causa de seu apogeu, espelho de uma realidade interior, mas foi também a causa de sua caída. Sendo ainda um espírito puro, Arthur cometeu uma terrível falta em sua juventude, cujas trágicas conseqüências são fundamentais na trama metafísica do relato. Antes de conhecer Guinevere, Arthur relacionou-se com Morgana le Fay — a fada Morgana —, que era sua irmã, sem ele conhecer esse parentesco, pois era filha de Igraine e de seu primeiro esposo. O fruto dessa incestuosa união foi Mordred — aquele que nunca deveria ter nascido. Mas a função de Mordred foi vital na realização do mistério artúrico, já que sem sua intervenção o Graal jamais chegaria a ser encontrado.

Mordred representa a escuridão ainda existente no reinado de Arthur; suas contínuas tentativas de usurpar o trono obrigariam o rei a lançar-se com seus Cavaleiros à busca d'Aquilo que está perdido.

Arthur é também o detentor do poder real. Com esse místico rei, a humanidade conheceu seu máximo esplendor nas artes e nas ciências, e Camelot veio a ser a cristalização desse estado.

O rei é o símbolo do homem universal. No simbolismo da realeza, o amor desempenha um papel muito importante, pois está definido como uma das formas mais evidentes de culminação da vida humana. Também no rei se concentram os rasgos do pai e do herói com características messiânicas.

Guinevere, a esposa de Arthur, é o símbolo da Mãe Natureza, da fecundidade e da vida, o princípio madurador ao que se une um símbolo solar — o rei — realizando assim o mistério das núpcias alquímicas.

Com a ajuda de Merlim, Arthur instituiu a Távola Redonda, imagem do cosmos, rodeada por doze assentos. À direita de Arthur uma cadeira sempre vazia era reservada para aquele que era conhecido como o Melhor Cavaleiro do Mundo.

Esse assento causaria a morte imediata de todo aquele que, não estando predestinado, tentasse ocupá-lo.

No centro da Távola, havia-se destinado um lugar para o Santo Graal

O Graal é a visão do divino, é a unidade cósmica reencontrada que deveria ser realizada na ligação alquímica do próprio ser, na *Sancta Sanctorum* da alma humana. A circunferência do centro equivale ao passo do exterior ao interior, a forma da contemplação, da multiplicidade da unidade.

Os doze assentos, além da transmigração da alma através das doze eras cósmicas ou ciclos do grande zodíaco, *representam* as doze provas iniciáticas do homem antes da conquista do "eu" superior. Igualmente aos trabalhos de Hércules, as distintas provas de cada Cavaleiro simbolizam estados do ser e etapas da Grande Obra alquímica que deveria ser realizada cedo ou tarde por cada homem.



*Cavaleiro Vermelho*

## O Rei Pellinore e a Espada Excalibur

Arthur estabeleceu residência no castelo de Caerleon, perto de Tintagel. Um dia foi comunicado que o rei Pellinore instalara uma tenda em suas terras, disputando-lhe assim a Soberania. O rei Arthur enviou sir Griflet, um jovem Cavaleiro que foi vencido, e por isso partiu com Merlim para enfrentar seu oponente. Depois de uma árdua luta, o Cavaleiro oponente rompeu a Espada de Arthur, fazendo-o cair.

Quando se preparava para o golpe fatal, Merlim, com sua varinha mágica, fez cair seu rival em um sono profundo e levou Arthur a buscar outra espada. Depois de atravessar um bosque, chegaram a um Lago, de onde emergia um braço, cuja mão segurava uma reluzente Espada. De imediato, uma fada que apareceu caminhando sobre as águas indicou a Arthur que subisse em uma embarcação e retirasse a Espada. Arthur obedeceu e quando chegou junto a ela a tomou suavemente com suas mãos, enquanto o braço que a segurava ia desaparecendo abaixo. Merlim explicou que a fada era Nimue, a Dama do Lago, e que a Espada que lhe foi entregue era Excalibur, fabricada em Avalon.

O nome do castelo de Arthur, *Caerlon*, significa "Leão celta", de *Gaer*, "celta escocês", e *Leon*, "leão".

Sir Griflet seria "O grifo que voa", de *Griffin*, "grifo", e *toflay*, "voar". O Grifo é um animal mitológico, fabuloso, cuja versão tradicional mostra-o com sua parte dianteira de Águia e sua parte traseira de Leão, e ambos são animais solares que lhe outorgam um simbolismo espiritual benéfico. Nas tradições, aparece como guardião dos caminhos da salvação. Psicologicamente, marca a relação da psique com a energia cósmica.

Sendo o Leão um símbolo solar e o Sol símbolo do Filho do Deus do Céu, Arthur, cujo castelo o individualiza como o "Leão Celta", representaria o Herói solar da tradição céltica.

Sir Griflet, o "Grifo alado", "Guardião do caminho de salvação", é o Guardião do caminho que conduz a Cameliard, o "Leão Celta". Representa a parte solar de Arthur, seu Espírito, sua consciência que é vencida por seu aspecto negativo. Mas mesmo assim segue lutando e quando sua Espada se rompe, quer dizer, quando suas convicções estão a ponto de desmoronar-se,

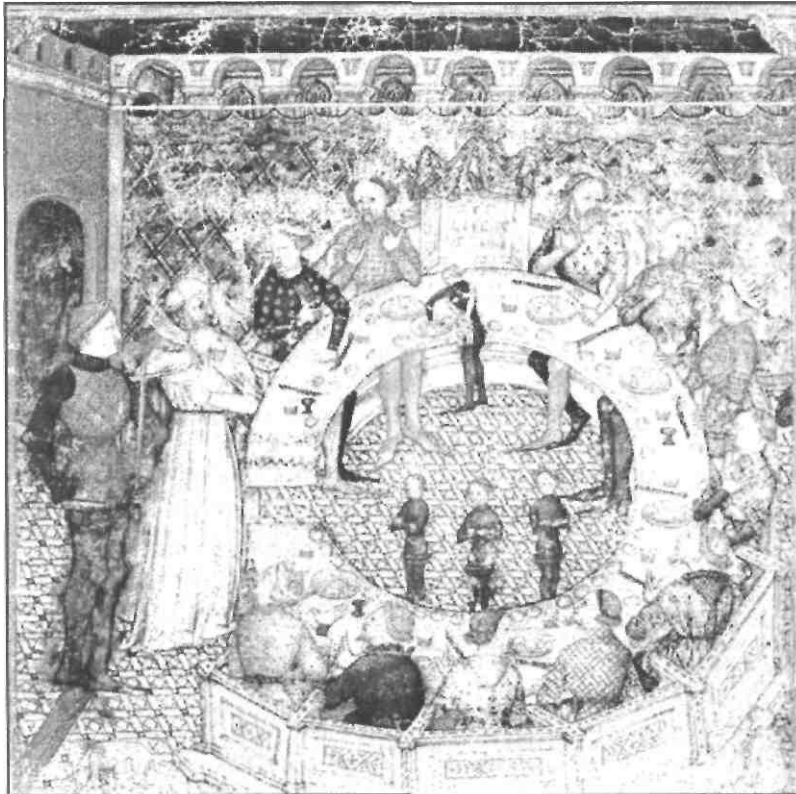
surge Merlin com sua magia, surgem os elementos arquetípicos de seu inconsciente, que lhe fazem reagir e adormecem ou purificam seu aspecto negativo. Por isso, seu oponente chama-se Pellinore, nome que possivelmente se pode descompor em *Pellinore*, de *Pelli*, "pele", *No*, "não" e *Re*, "Rei", do latim antigo *Rex*, que poderia significar "A pele do Não-Rei". Os que se revestiam de peles de outros seres — magos, guerreiros, sacerdotes —, faziam para apropriar-se dos poderes do ser cuja pele usavam ou também para representá-lo. Assim, *Pellinore* era aquele que se revestia da Pele do Não-Rei, ou seja, dos aspectos negativos deste. Esses pares de opostos nos levam à noção do bom e positivo e do mau e negativo, que de uma forma simples seria *Pellinore* o lado "mau", "negativo" de Arthur. Mas ao sobrepor-se ao seu lado "mau", Arthur é recompensado.

As potências celestiais o consideraram digno de ser seu representante e fazem a entrega de Excalibur, a Espada que surge das "águas superiores" ao mundo do manifestado, cujo nome parece significar "O poder dos lígures", habitantes primitivos do Ocidente, que se pensa descendiam dos atlantes e cujo Deus era *Lug*, a Luz e o Sol. O recebimento dessa segunda Espada concederia a Arthur o Poder da Luz ou Poder dos Deuses, e assim outra Iniciação. Desse momento em diante, seria o Rei e Sumo Sacerdote e estaria em condições de assumir o *Regnum*.

A Espada, assimilada ao Raio, a Coroa e ao Trono, e Merlin, assimilado por uma águia, fazem de Arthur um símil de Júpiter, o Deus romano da Justiça, da ordem construtiva e da vontade.

## A Mesa Redonda e o Reinado em Camelot

Arthur fixou residência em Camelot e ali esperou Guinevere, que veio acompanhada por 100 Cavaleiros da Irmandade da qual trouxeram consigo a Mesa Redonda.



*Távola Redonda*

O rei casou-se com Guinevere, e ela também recebeu o juramento dos Cavaleiros. Enquanto Merlim narrava a história de cada um, nos respaldes das cadeiras apareciam os nomes correspondentes em letras de ouro. Mas as cadeiras situadas à direita e à esquerda do rei ficaram vazias. Merlim informou que a cadeira da esquerda seria preenchida em breve, enquanto a da direita, não seria ocupada por anos.

Em Camelot, os 250 integrantes da Irmandade ficaram reduzidos a 100. Este número significa o quadrado da medida sagrada terrestre e é o que corresponde a uma Cavalaria Terrenal, que abarca toda a Terra, conceito que faz de Arthur o rei do Mundo. Esse critério confirma as cifras

do número 100 ( $1 + 0 + 0 = 1$ ), e a couraça dourada do rei, que o identificava com a Luz e com a suprema iluminação.

Outras versões dizem que o número de Cavaleiros era 25 ou 13, dentre os quais estaria o próprio Arthur.

O antecedente que se conhece é uma Mesa circular de carvalho, de 19 pés de diâmetro por 60 pés de circunferência, que se encontra no Grande Salão de Manchester, cidade ao Sul de Gales, próxima à Camelot.

No centro, existe uma Rosa branca de cinco pétalas, rodeada de outra Rosa similar de cor vermelha, e na volta existe uma inscrição em letra gótica, que diz: "Esta é a Mesa Redonda do rei Arthur e de seus XXIV valentes Cavaleiros". Da parte superior da Rosa, levanta-se um trono baixo, em cujo dossel está sentado um rei que segura em suas mãos os símbolos de seu poder: uma Espada na direita e um globo do Mundo coroado por uma Cruz de Malta na esquerda. Nos lados existe uma inscrição: "Rei Arthur". Ao redor do trono, partindo do centro, têm 24 divisões, 24 setores, cada um dos quais leva o nome de um Cavaleiro.

A Mesa — ou a Távola — existia em 1522, quando por ordem do rei Henrique VIII suas divisões foram pintadas com as cores da Casa Real Tudor: branco e celeste.

Se temos em conta o espaço ocupado pelo trono, a Távola fica dividida em 26 partes, número cabalístico que corresponde ao nome de Deus: "IHVH". Corresponde também ao arcanjo do "Prodígio", que pode representar a ação do tempo como justiça e poder de manifestação. Indicaria, assim, um Reinado de Justiça conforme a ordem universal, cujo rei, Arthur, seria assistido por 24 Cavaleiros.

Mas como a seqüência das cores brancas e celestes significam aspectos ativos e passivos que se alternam, ficam definidas perfeitamente as 12 características universais do Homem Zodiacal e o perfeito equilíbrio cósmico representado pelas horas do dia e da noite, transformando os 24 Cavaleiros nas 12 características do Homem Zodiacal ou Homem Universal.

O número 12 no Taro corresponde ao apostolado que implica abnegação, sacrifício, altruísmo, desejo de servir, devoção. Geometricamente, corresponde ao polígono que se identificava com a

circunferência, representativa do Todo e da Eternidade.

Arthur, o número 13, representaria Jesus, cujos Cavaleiros eram os 12 Apóstolos. O valor cabalístico de seu nome — Arthur — o confirma: é o número 13.

Se considerarmos ainda que 12 multiplicado por 5, número que representa o homem perfeito, dá 60, que é a longitude da circunferência da Távola, e que este número representa a Evolução, "como o despertar sucessivo da consciência", e que 190, o número que indica o diâmetro da Távola, é o que corresponde ao Sol, podemos assim concluir que a Távola Redonda do Castelo de Winchester estabelece perfeitamente as características do Reinado de Arthur, concordando com as tradições celtas e cristãs.

O Reino Terrenal de Arthur e seus Cavaleiros da Mesa Redonda, inspirado no Reino Celestial da Harmonia Cósmica, seria o Modelo oferecido aos homens para que, inspirados nele, acessem ao caminho de sua própria perfeição.

# A Távola Redonda

## — A Imagem do Mundo

A primeira vez em que se reuniu a Irmandade da Távola Redonda foi no dia do matrimônio de Arthur e Guinevere, e assim começou o maior ideal da cavalaria.

As lendas contam que numa primavera, enquanto todos estavam sentados, entrou um cervo branco perseguido por um cachorro branco e, junto, cinqüenta casais de cachorros de caça negros. Enquanto corriam em torno da mesa, o cachorro branco mordeu o cervo, que, dando um salto, derrubou um Cavaleiro que estava sentado a seu lado. Esse homem pegou o cachorro e saiu correndo, e

nesse instante entrou uma dama cavalcando pela sala, e exigiu que o trouxessem de volta, pois aquele cachorro era de sua propriedade. Antes que alguém pudesse responder, um Cavaleiro com suas armas entrou a cavalo e expulsou a dama com violência.

Esses acontecimentos foram presenciados com um misto de prazer e medo. Mas Merlin, nesse momento, aproximou-se e declarou que a Irmandade "não podia abandonar com tanta rapidez suas aventuras". Desse modo, Arthur enviou seus dois novos Cavaleiros, Sir Gauvain e Sir Thor, na perseguição do cervo branco e do cachorro, respectivamente, e Sir Pellinore em perseguição da dama que havia sido raptada.

Esse incidente provocou várias aventuras que foram narradas sempre de maneira similar, ou seja, com a entrada de um Cavaleiro ou de uma dama na corte, solicitando auxílio ou algum favor do rei Arthur e da Irmandade. Eles não podiam negar, desde que a petição fosse justa. Mas a partir desse episódio a Irmandade pronunciou um juramento:

"Nunca cometer ultraje ou assassinato; fugir sempre das traições; não



*Távola Redonda*

ser de forma alguma cruel, mas conceder clemência àquele que a solicite; estar sempre ao lado do seu rei Arthur; auxiliar sempre as damas e senhoras. Que nenhum homem inicie uma batalha por motivos injustos ou por bens terrenos".

Todos os Cavaleiros da Távola Redonda prestaram esse juramento, e a cada ano era renovado na festividade de Pentecostes.

As regras, apesar de serem simples, dependiam dos ideais da cavalaria que muitas vezes acreditava não ser necessário colocá-los em palavras. Nem todos os Cavaleiros cumpriram essas exigências impostas por seu rei, mas sempre souberam manter a honra à Távola Redonda e à sua existência.



*Ulber Penáragon*

O rei Arthur criou um costume de que seus Cavaleiros sempre contassem alguma aventura no início de algum banquete, e dessa forma, criou-se uma pauta de comportamento. Todos os Cavaleiros "andantes" marchavam em busca de aventuras. A maior parte das aventuras da Irmandade da Távola Redonda ocorreu nas densas florestas. Os bosques simbolizavam um mundo não civilizado, mas também representavam um estado mental, um lugar que se procuraria alcançar. Os bosques também formavam parte do "outro mundo", uma vasta extensão inexplorada situada nas fronteiras entre o mundo da Terra Média e os domínios do País das Fadas. Eram lugares impregnados de encantamentos e somente àqueles que fossem resolutos era permitido encontrar aquilo que se haviam dispostos a buscar. De suas profundezas surgiam fadas encantadoras que seduziam os Cavaleiros errantes, mesclando, dessa forma, a linhagem do "outro mundo" com a da Irmandade.

Nem todas essas mulheres encontradas nos bosques eram gentis de aparência e de palavra.

Ragnall, um dos muitos arquétipos da Deusa da Terra que lhe outorga a soberania, tomou a forma de uma dama de aparência monstruosa, que com

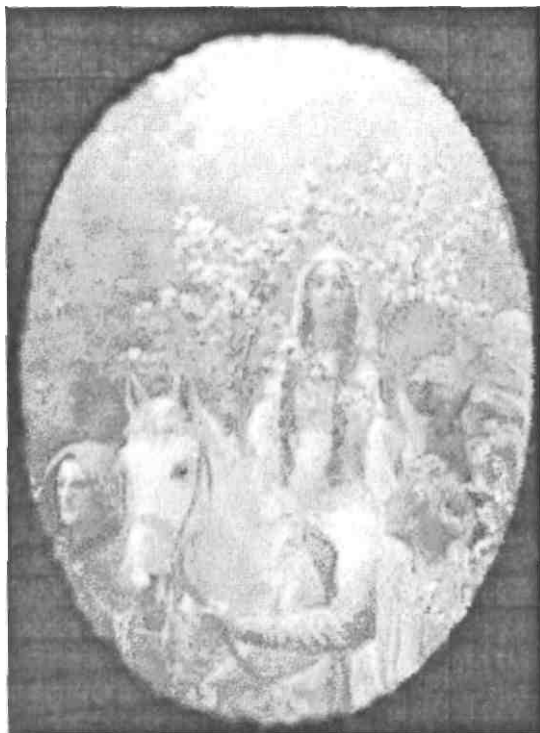
suas artimanhas conseguiu que o próprio rei Arthur promettesse lhe dar Sir Gauwain como marido. Posteriormente, ela recobrou sua verdadeira beleza graças ao amor e à compreensão de Gauwain.

Todas essas aventuras eram relatadas ao rei Arthur por sua Ordem de Cavalaria, mas a Távola Redonda representava muito mais que um lugar de reunião para a Irmandade.

A Távola Redonda do rei Arthur estava feita à imagem das duas Mesas anteriores. A primeira, em que utilizaram Jesus Cristo e seus apóstolos para celebrar a Última Ceia, que foi copiada pelos reis do Graal por considerá-la um lugar adequado para que nela fosse repousado o Santo Cálice, da qual eram guardiões. Por último, Merlim construiu a terceira, na qual se reuniria a Irmandade até que aparecesse o Graal.

Segundo algumas lendas, nos reinos celestiais se reunia um conselho de poderosos seres encarregados da execução dos desígnios divinos para a Criação. Eles também se sentavam em uma mesa circular, e quando Merlim "trouxe" Stonehenge da Irlanda, traçou este círculo conforme a imagem da Távola Estrelada. Dessa forma, Merlim construiu esse templo circular sobre a Távola da Terra, criando uma relação entre os domínios estelares, a monarquia terrenal de Arthur, a qualidade sagrada da Terra com as mensagens e mistérios do Graal e a Irmandade da Távola Redonda que estava destinada a ir em busca do vaso sagrado.

## A Rainha Guinevere e a Fada Morgana



*A senhora do Bosque*

As mulheres do ciclo artúrico costumavam originar-se do bosque; à floresta virgem onde reinavam as fadas. Os Cavaleiros penetravam nesse espaço sagrado em busca de aventuras e, às vezes, encontravam figuras femininas, às vezes anciãs de aspecto aterrorizante, às vezes donzelas formosas que pediam ajuda, e dessa maneira, os empurravam a seguir os passos do caminho iniciático.

Essas damas se enquadravam em duas categorias bem diferentes, e eram representadas por dois tipos de mulheres: Guinevere e Morgana.

Diferiam até no aspecto físico: Guinevere com cabelos ruivos ou talvez loira, bela e de aspecto inocente, enquanto Morgana era morena e sóbria. Guinevere fora educada numa escola cristã e Morgana aprendera suas artes mágicas num convento, que na realidade devia ser uma instituição de sacerdotisas da Deusa. Guinevere encarnava os valores da nova religião cristã e patriarcal, e era consorte do rei solar, simbolizado pela figura de Arthur. Morgana, ao contrário, representava o crepúsculo das velhas crenças pré-cristãs; era chamada Morgana le Fay, a Fada, e era adoradora da Lua.

Guinevere só errou porque se apaixonou por Lancelot, e por sua traição, que repercutiu na dignidade do monarca e precipitou sua caída do reino. Foi expiada no seu enclaustramento final em um convento.



*Tristão e Isolda*

Os atos de Morgana atentavam constantemente contra a ordem estabelecida: cometeu incesto com seu irmão Arthur, e cora isso teve Mordred, e também enfrentava constantemente o rei. Era filha dos antigos britânicos, povo de pele escura que perdeu a liberdade por causa das invasões saxônicas.

## Morgana le Fay

Morgana — também chamada Morgade ou Morgande —, é a fada que reina nas Ilhas da Felicidade. Seu nome significa "A nascida do Mar", que se assemelha a Vênus grega, símbolo do Amor espiritual.

Como toda saga arturiana, o conceito provém da antiga tradição hiperbórea, na qual se falava de "Thule", a Ilha Branca, também chamada Avalon ou Avallon, que nos faz recordar que à Inglaterra lhe chamaram Albion.

Sendo Morgana nascida do Mar, este fato "ocorreu" nas "águas superiores", de natureza espiritual, naquelas em que a vida se inicia. Para alcançar essa vida espiritual, simbolizada pelas Ilhas da Felicidade, é só depois de atravessar os umbrais da morte. E por isso Morgana simboliza a rainha do País das Almas. Em latim, *Mors* significa morte, e "Ana" é o nome da Mãe de Maria, ou seja, a grande Mãe, daí o fato de Morgana ser representada pelo aspecto lunar do equilíbrio cósmico.

Um conceito similar encontra-se na tradição nórdica. O Deus Thor reinava em Walhalla, situado no Mitgard ou Centro do Mundo. Ali levavam as *walkírias* — belas mulheres-passáros — aos Heróis que morriam lutando com a Espada na mão — sustentando o Verbo ou Palavra Divina — para que pudessem viver eternamente em perpétua felicidade junto a seu Deus. O acesso ao Walhalla era possível quando os aspectos solares — os Heróis — e os aspectos lunares — as *walkírias* — se uniam em perfeito equilíbrio. O mesmo critério seria transmitido aos Cavaleiros de Arthur pelo Mago Merlin: "Combater por vossa terra e aceitar, se necessário, a morte, pois a morte é uma vitória e uma liberação da alma" (*História Regun Britanniae*).

As mulheres que apareciam no ciclo artúrico, de alguma maneira, eram Deusas. O fato de que isso não seja evidente se deve à conversão gradual

ao cristianismo e aos diversos narradores que modificaram e alteraram muitos aspectos "pagãos" das histórias que contavam.

Dessa forma, Morgana le Fay, cujas origens remontam às deusas irlandesas Macha e Morrighan, no mundo artúrico medieval se transforma em uma simples feiticeira, ao menos na aparência. Contam que ela era filha de Igraine e de Gorlois de Cornualles, e depois da morte de seu pai, e dos acontecimentos que marcaram o nascimento de Arthur, ela foi "internada" em um convento, onde se converteu em uma grande mestra da magia.

É uma referência que mostrava ter Morgana a visão interior ou outras aptidões para a vida mística, e mesmo em um convento, ela conservou seus atributos divinos.

Morgana é descrita por muitos como bruxa, feiticeira, capaz de mudar de forma, mas ela desempenha o papel de uma das três misteriosas rainhas que apareceram depois da Batalha de Camlan, para levar o rei Arthur gravemente ferido a Avalon.

Morgana estava preparada para "sanar", e conhecia as propriedades úteis das ervas, de forma a curar os enfermos, assim como suas irmãs na Ilha de Avalon.

Certamente, Morgana é o espírito tutelar ou deusa do lugar, e a animosidade que sente por Arthur é proveniente de seu caráter provocativo que tem a necessidade de colocar em prova os humanos, para averiguar quem dentre seus muitos servidores é realmente merecedor de seu favor.

Mas sua figura como deusa, fada, bruxa, maga ou mulher de outro mundo que pode ter várias aparências, sempre estará na tradição artúrica. Sua função é guiar e iniciar provas e verificações, fazendo com que a Irmandade da Távola Redonda passe de uma simples Ordem de Cavalaria a um grupo de Cavaleiros iniciados.

Essas figuras formam parte essencial da dimensão oculta da tradição. São as iniciadoras que provocam os acontecimentos, é a energia polarizada que impulsiona a extensa epopéia de Arthur. Sem as mulheres artúricas, as histórias não seriam mais que um desfile de imagens sem sentido.

## Deusas que Guiam

As mulheres que aparecem com frequência na corte do rei Arthur, de início aparecem apresentando alguma petição para revelar-se no final, como iniciadoras. Na verdade, é quase impossível explorar qualquer das tradições ou lendas relativas ao rei Arthur e ao Santo Graal sem deparar-se com aspectos sobrenaturais. Em suas andanças, os Cavaleiros estão continuamente apartando-se dos domínios do homem e entrando no País das Fadas, ou encontrando-se com os habitantes das Colinas.



*Morgana le Fay*

De alguma maneira, os homens e os seres do "outro mundo", como as fadas, buscavam-se mutuamente, de forma cautelosa, talvez para compartilhar os segredos dos reinos ocultos ou para outorgar poderes aos mortais. Certamente, esses lugares representavam um desejo profundo de encontrar um mundo no qual as leis do mundo natural perdessem sua vigência, em que tudo fosse possível. Mais tarde, outro sonho surgiu aos homens: o de encontrar o Céu. o lugar paradisíaco no qual os bons tinham assegurada uma eternidade de descanso e paz. O "outro mundo" dos celtas era um lugar muito mais duro, com prazeres mais simples, um lugar perfeitamente sobrenatural: Avalon. É o local consagrado pela tradição como o último lugar de descanso de Arthur. Ali ele estaria esperando o dia em que voltaria a ser chamado para servir às necessidades da Terra, para começar de novo a obra que faltou terminar, depois da busca do Santo Graal e do massacre da Irmandade da Távola Redonda em Camlan. Avalon sempre esteve entre os dois mundos, e era conhecida como Yniswitrin, governada por Avalach, também chamado *Rex Avalonis*, rei de Avalon.

Morgana era a guardiã hereditária, a "virgem real de Avalon". Avalon era um lugar de muitos prodígios, onde se guardava um objeto grande e misterioso, custodiado por uma ordem de sacerdotisas.

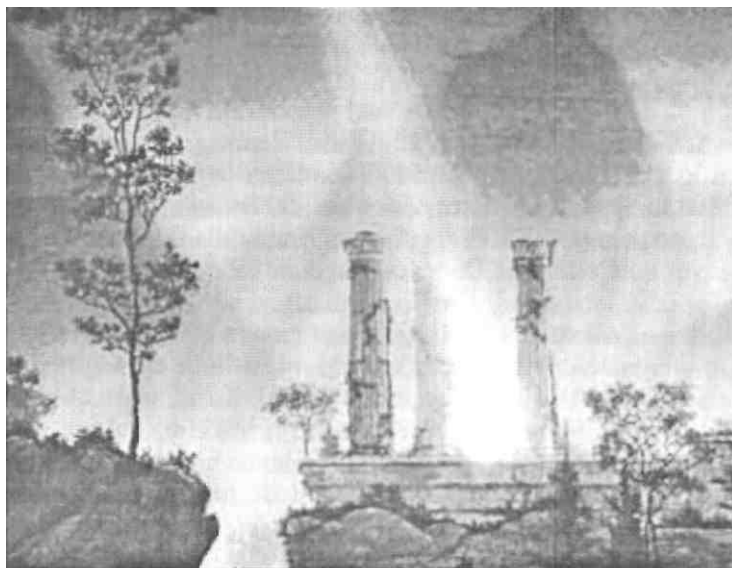
Aqui começava uma viagem interior, dentro da tradição artúrica. Logres, o coração místico da Bretanha, com seus castelos régios em Camelot, Caerleon e Carlisle, seus grandes bosques nos quais os Cavaleiros da Irmandade da Távola Redonda caminhavam em busca de aventuras, seus mananciais mágicos custodiados por donzelas sobrenaturais de beleza incomparável. E, de algum modo, em seu centro estava Avalon, a ilha mágica que era uma porta às Terras das Fadas, ao povo dos *Sidhe*, que enviavam seus representantes às Terras dos Homens para prová-los e fazê-los acreditar; e em algumas ocasiões, para conduzi-los de volta aos lugares profundos da Terra, onde seguiam habitando os Antigos Deuses, como fizeram desde o início dos tempos,

O Reino Artúrico estava sempre no limite com o Reino das Fadas. Avalon era algo mais que uma ilha de fadas, era um lugar em que a eternidade tocava a Terra, onde qualquer coisa podia ocorrer, e ocorria. Era ao mesmo tempo uma porta entre os mundos e a morada dos mais profundos mistérios da Bretanha. Era uma das "Ilhas Afortunadas", um lugar colmado de maçãs e de perfume de flores.

Avalon era um lugar de cura, de paz. Este lugar pertenceria à Arthur e Morgana, mas também à Nimue. As lendas contam que as rainhas de Norgales e da Terra Baldia se encontravam nesse lugar. Talvez fosse um paraíso terrenal, ou um país do "outro mundo", como era para os celtas. Um lugar tão simples e real como qualquer um que pudesse encontrar-se nas Terras dos Homens. Era um lugar de descanso totalmente apropriado para Arthur, que desejou criar um reino perfeito no mundo.

## O Bosque Mágico

O início do mundo artúrico parece dominado pela presença de Cavaleiros, mas podemos avaliar o desenvolvimento do papel das mulheres, em épocas posteriores.



*O Portal da Terra das Fadas*

O conceito de "dama" foi instituído a partir do século XIII pelos trovadores provençais que se inspiraram no ideal cavaleiresco.

Para eles, o amor estava acima dos convencionalismos sociais, e seus laços eram mais sagrados que os que procedem do vínculo matrimonial. O amor verdadeiro é sempre honorável e transcende à vontade dos apaixonados.

Lancelot não pôde deixar de amar Guinevere, assim como Tristão, outro dos Cavaleiros da Távola, não pôde esquecer Iseu, também conhecida como Isolda, apesar de ser a esposa de Marc, seu rei. O amor é fatalidade e pode levar à morte, mas é também uma via de iniciação. Os heróis artúricos foram guiados, quase sempre por mulheres, adoradoras da Deusa Mãe que viviam permanentemente entre o mundo real e o mundo mágico.

## *Os Cavaleiros de Arthur*

Cada um dos Cavaleiros da Mesa Redonda, cujos nomes — simbólicos — ainda se conservam, possuem uma história particular, mas podemos citar os três mais importantes, com muita carga simbólica na lenda, que são: Sir Lancelot do Lago, Sir Galahad e Sir Bohors.

### **Lancelot do Lago**

Lancelot ou Lanzarote, filho do rei Ban, cujo nome em francês significa "desterro", foi chamado a converter-se o Melhor Cavaleiro do Mundo. Depois da morte de seu pai, foi instruído nos deveres da Cavalaria pela Dama do Lago, e cumprindo uma profecia, Lancelot foi viver no Castelo da Dama do Lago, situado debaixo das águas. Ali foi educado, e todos os dias era levado à Terra para que um lenhador o ensinasse a caçar, a andar a cavalo e utilizar armas. Um dia, o jovem descobriu a existência do rei Arthur e de seus Cavaleiros e solicitou à Dama do Lago que fosse levado a Camelot. A Dama do Lago, sabendo que este era seu destino, vestiu-o com uma armadura de prata e capa de seda branca, e o levou à corte do rei Arthur, a quem solicitou sua admissão na Irmandade, tornando-se seu amigo inseparável e o melhor de seus Cavaleiros.



*Paladins*

Lancelot foi criado entre as águas por seres sobrenaturais, pelas fadas e

também pelo lenhador para atuar sobre a Terra. O lenhador é a simbologia da madeira, da lenha e do Fogo que atua sobre ela. A ação do Fogo sobre a madeira simboliza a "Sabedoria e a Morte".

Por tudo isso, Lancelot representaria, em primeiro lugar, o oculto, o profundo, as forças do inconsciente coletivo manifestando-se na consciência, e em segundo lugar, a Sabedoria que estas mesmas forças representam. Mas seu Fogo é terrenal e o levará pelo caminho da paixão e da destruição.

Seu nome, composto por *Lance*, "lança", *Celt*, "celta", e *Lot*, do inglês antigo *Klot*, "parte, indivíduo", significa "O Homem da Lança Celta".

Também era conhecido por Lanzarotte ou Lanzarote, especialmente na Península Ibérica que significa "O Regresso da Lança", do latim *Lance*, "lança", e *Rote*, "roda".

Ambas as interpretações indicam o Cavaleiro da Lança, portador da Lança de Lug ou de Longinos, o Herói Solar, em cujo brasão figurará o Leão.

A Lança é um símbolo terrenal, que R. Llull, em seu livro da Ordem da Cavalaria (1276), diz: "... se dá ao Cavaleiro para significar a verdade, pois a verdade é coisa reta e não se torce, e verdade vai adiante da falsidade. E o ferro da Lança significa a força que tem a verdade sobre a falsidade, e o pendão significa que a verdade se mostra a todos e não tem medo da falsidade nem do engano".

Também a Lança é um símbolo místico e de poder, como é o caso da Lança de Longinos que atravessou o peito de Cristo e que, durante muitos anos, esteve guardada no Museu de Viena.

Por isso, Lancelot foi durante algum tempo o protótipo do Cavaleiro justo, forte e leal, e sentava-se à direita de Arthur em seguida da "Cadeira Perigosa".

Para demonstrar seu valor a Arthur e merecer ser digno defensor da rainha, decidiu consagrar-se na aventura, de libertar o Castelo da Guarda Dolorosa. Para isso, deveria livrara fortaleza de um conjuro, escolhendo entre duas provas: passar quarenta dias entre as pessoas do castelo, vítimas de sortilégios e encantamentos, ou procurara a origem de tais sortilégios, ainda com risco de sua própria vida.

Lancelot escolheu a segunda prova. Conseguiu entrar na sala proibida do castelo, onde contemplou uma coluna e um desenho de uma dama com duas argolas. O herói deveria escolher entre a primeira, que devolveria à donzela a vida, ou a segunda, que abriria um perigoso poço. Lancelot escolheu a segunda opção e liberou assim as forças escuras. Lutou contra elas até derrotá-las, e o castelo transformou-se na Fortaleza da Guarda Gozosa.

A façanha guerreira de Lancelot mostra-nos as provas que todo aspirante à iniciação deverá atravessar. Deverá escolher entre o sendeiro plano, dos atrativos desse mundo, ou buscar aquele que é escuro em si mesmo e combatê-lo até sua desapareição.

A sala proibida é o próprio interior do ser, o lugar que não pode ser profanado, ao que só pode aceder um homem puro para liberar a alma — a donzela acorrentada — do ciclo de nascimentos, existências, mortes e renascimentos.

De volta a Camelot, Lancelot começou sua relação ilegítima com a rainha e essa união chegou aos ouvidos do rei, que não deu crédito às palavras de seus conselheiros. Lancelot afastou-se novamente da corte e, de repente, apareceu na sua frente o Castelo Venturoso, morada do Santo Graal. Na entrada, uma donzela recomendou fechar seu coração para a voz do orgulho.

Uma vez junto ao rei Pelles, guardião do Graal, viu entrar na grande sala Elaine de Corbenic, a filha do rei. Toda assembléia seguia com os olhos maravilhados um objeto misterioso, que emanava uma luz muito forte que podia cegar, e este objeto era levado pela donzela. Todos admiraram o momento, menos Lancelot, que ignorando a visão do Graal, ficou deslumbrado pela beleza da jovem que se parecia, e muito, com a rainha Guinevere.

O Graal concedeu, a cada um dos presentes, aquilo que seu coração ansiava, passando de longe por Lancelot, que uma vez mais sofreu por amor desse mundo. Ferido por tal afronta, Lancelot seguiu a donzela até unir-se carnalmente a ela.

Esse amor-sacrilégio com a Virgem do Graal fez com que ele fugisse envergonhado do castelo, e foi então seduzido pela irmã de Arthur,

Morgana. Lancelot, que estava destinado a ser o Melhor Cavaleiro do Mundo, foi vítima de paixões e de orgulho, e transformou-se em um ser indigno de contemplar o Santo Graal.

Caiu, portanto, sua posição como cavaleiro, transformando-se em mendigo e andarilho.

## Lancelot e Tristão

### — as Duas Caras do Amor

Nas lendas arturianas, trata-se extensamente do tema Amor, que abarca desde o sensual até o profundo místico.

Para os celtas, era uma alegre diversão na qual participavam todos os homens e mulheres de maneira natural, como um ritual. O sexo era uma forma de alcançar uma relação mística com vários elementos vitais da Natureza.

Apesar de contarmos com referências literárias de Lancelot, sabemos com certeza que ele foi um

personagem artúrico de nome Llwh Llemniawg e um herói solar. Seu papel mais assumido foi como Cavaleiro da Távola Redonda e conheceu-se também seu relacionamento com a rainha Guinevere.

Tristão também foi um personagem histórico, de nome Drust ou Drustan, filho de Talorc ou Tallwch. Era de origem picta que o fez o mais antigo de todos os personagens artúricos, pois os pictos eram um povo indígena da Bretanha, antes da chegada dos celtas ibéricos. Em sua história conta seus amores com a esposa de March ap Meirchawn (o rei Marc). É uma referência à relação triangular entre Tristão, Iseu (Isolda) e Marc.

Superficialmente, não existe diferença entre as histórias de Lancelot e Tristão. Os dois nasceram e foram educados na distância de suas famílias originais, foram poderosos guerreiros, cada um em sua época, e foram considerados modelos de amor cortesão, mas as coincidências terminaram aí, pois existia uma diferença clara entre duas classes de amor e cada um deles o representou à sua maneira.

Lancelot era o filho do rei Ban de Benoic e de Helena, e recebeu o



*Lancelot e Guinevere*

nome de Galahad. Foi criado pela Dama do Lago, em seu palácio, sob as águas. Aprendeu e desenvolveu um grande conhecimento com as armas. Após cumprir dezoito anos e na companhia de seus primos, Bohors e Leonel, dirigiu-se à corte do rei Arthur e à famosa Irmandade da Távola Redonda. Em honra ao rei Ban, Arthur armou Cavaleiro à Lancelot no dia de São João.

Em algumas versões das lendas arturianas, uma das primeiras tarefas de Lancelot foi trazer a noiva de Arthur, Guinevere, a Camelot para seu casamento e nesse instante surgiu o amor entre ambos. Outras lendas contam que Guinevere já residia em Camelot quando chegou Lancelot, que logo se converteu em um dos Cavaleiros da Rainha, uma espécie de Ordem menor da Távola Redonda, à qual se uniam os cavaleiros jovens ou os que aspiravam em sê-lo, e que antes eram colocados à prova. Lancelot iniciou uma série de aventuras que o elevariam à posição de melhor Cavaleiro de seu tempo. Entre suas aventuras, constava a conquista do Castelo da Guarda Dolorosa que se converteu no Castelo da Guarda Gozosa. No cemitério encantado do castelo, Lancelot levantou a tampa de uma grande tumba, que ninguém era capaz de mover, e encontrou escrito em seu interior seu verdadeiro nome, sua linhagem e uma profecia com relação a seu próprio filho, cujo nome também seria Galahad.

No regresso a Camelot, converteu-se em um Cavaleiro da Távola Redonda e ajudou o rei Arthur a sufocar a rebelião de Galehaut. Lancelot continuou suas aventuras até enamorar-se por Guinevere e desse momento em diante a vida de Lancelot converteu-se em uma luta incessante com sua consciência, que o levou a empreender uma busca após outra para manter-se distante da rainha.

Em uma dessas aventuras, conheceu Elaine de Corbenic — filha do rei Pelles —, o guardião do Graal. Por meio de alguma magia, Elaine assumiu o papel figurativo de Guinevere, e Lancelot manteve relações com ela. Dessa relação nasceu Galahad, que seria destinado a ser o campeão do Graal.

Depois começou sua busca pelo Santo Graal e uma visão o fez saber que seu fracasso se devia exclusivamente ao amor por sua rainha. Nesse momento, retomou às suas antigas façanhas e costumes. Mas quando

voltou ao castelo do Rei Artur, percebeu que se destacava um contingente mais jovem de Cavaleiros. Mordred, que desejava a destruição da Irmandade e o poder de Arthur, surpreendeu Guinevere e Lancelot nos aposentos da rainha.

A partir desse momento, terminou sua relação com o rei Arthur, o qual condenou Guinevere à fogueira. Lancelot resgatou Guinevere e matou por acidente Gaheriet e Gerrehet, irmãos de Gauwain. Começou uma guerra no reinado de Arthur, que fez com que o rei se afastasse das batalhas.

Mordred, ansioso pelo poder, travou uma batalha com Arthur e como foi ferido, enviaram-no para a Ilha de Avalon.

Guinevere passou a viver no convento de Amesbury, e Lancelot renunciou às suas armas e à sua armadura de Cavaleiro, passando a viver como um ermitão. Depois que soube da morte de Guinevere, não sobreviveu muito tempo e foi levado ao Castelo da Guarda Gozosa para ser enterrado ali, enquanto Guinevere jazia ao lado de Arthur.

Assim terminou a história do maior de todos os Cavaleiros do rei Arthur.

Lancelot ficou preso entre o amor e o dever, e pereceu por ser fiel a ambos, arrastando o reinado em sua caída.

Lancelot não foi suficientemente forte em seu amor por Guinevere. Foi um amor puro, de devoção, apesar do encantamento de Elaine.

Essas características tão humanas fizeram de Lancelot um dos personagens mais interessantes de todo o ciclo artúrico.

A história de Tristão é bem diferente. Filho do rei Meliodas e da rainha Isabel de Lyonesse, seu nome (que tem origem do francês "triste, dor") deve-se às circunstâncias que rodearam seu nascimento. Uma feiticeira havia saído com seu pai e sua mãe, estando o filho a ponto de nascer, para buscar o marido. Deu à luz nas profundezas de um bosque, vindo a morrer pouco tempo depois. Tristão foi educado por um vassalo do rei Meliodas, chamado Govenal, até que sua madrasta tentou envenená-lo para que seus filhos herdassem o reino. Após esse incidente, foi enviado para fora do país, acompanhado por Govenal para ser educado nas artes cortesãs da caça e da criação de falcões, e converteu-se em um grande harpista.

Passado algum tempo, retomou à Bretanha e visitou a corte de seu tio, o rei Marc de Cornualhes. Ali conheceu a existência de um tributo anual de jovens e donzelas que deveria ser pago ao rei da Irlanda. Resolveu atuar como campeão do rei e lutou contra o gigantesco guerreiro irlandês, conhecido como Morold. Esta luta lhe provocou uma ferida envenenada e que nenhum tratamento resolveu. Seguindo o conselho de uma feiticeira, Tristão foi colocado em uma barca à deriva, e desse modo chegou à Irlanda. Ali foi levado à presença da filha do rei irlandês que se chamava Iseu (Isolda) e que era versada nas artes de cura.

Tristão adotou o nome de "Tantrist" e fez-se passar por um artista itinerante. Iseu descobriu a verdadeira identidade de seu paciente e também que ele estava a ponto de ser assassinado por seu tio Morold. Apesar de seu ódio inicial, e na companhia do jovem guerreiro, o ódio acabou sendo transformado em atração e, por fim, em amor.

O casal trocou juras de amor antes de Tristão deixar a Irlanda e regressar à corte de Marc. Muito tempo se passou quando Marc foi pressionado pelos barões para encontrar uma esposa.

Tristão deveria retornar à Irlanda para firmar uma frágil paz entre os dois países, pedindo a mão de Iseu da Irlanda para Marc. Tristão conseguiu o acordo por meio de sua amizade com o pai de Iseu, o rei Anguín. Durante o regresso, Tristão e Iseu beberam um filtro de amor preparado pela mãe de Iseu com a intenção de assegurar o matrimônio de sua filha com Marc, tornando-se amantes.

Brengáin, a fiel servidora de Iseu, sacrificou sua virgindade fingindo ser sua senhora na noite de núpcias. A partir desse momento, Tristão e Iseu viveram seu amor. Por meio de mensagens, conseguiram manter uma relação constante, até que um Cavaleiro, chamado Andret, delatou o casal e eles precisaram fugir. Iniciaram uma fuga através do bosque de Morrois, mas acabaram sendo descobertos por Marc. Quando o casal foi encontrado, Marc notou uma espada entre eles (o casal dormia) e pensou ter sido injusto. Ofereceu a reconciliação a Iseu, mas contanto que Tristão partisse para o exílio.

O herói vagou pela Bretanha e converteu-se em Cavaleiro da Távola Redonda, e, colocado à prova, tomou-se um digno rival do melhor de todos

os Cavaleiros da Irmandade — Lancelot —, e com o tempo, tornaram-se amigos.

Na busca do Santo Graal, Tristão tornou-se de novo um Cavaleiro errante pela Bretanha, até que se colocou a serviço do rei Hoel, cuja filha também se chamava Iseu. Ele fez amizade com o irmão de Iseu e foi aconselhado para que se casasse com ela. O casamento não foi consumado e ele retornou à Cornualles raptando a primeira Iseu. Buscaram refúgio, durante algum tempo, no Castelo da Guarda Gozosa, até que Arthur intermediasse para que Marc perdoasse a ambos e para que aceitasse Iseu mais uma vez. Tristão regressou à Bretanha e foi ferido em uma batalha, na qual lutou ao lado do rei Hoel, e mandou chamar Iseu da Irlanda para curá-lo. Iseu da Bretanha negou-se, por ciúmes, a enviar o recado a Iseu da Irlanda, comunicando a Tristão sua negativa em ajudá-lo.

Tristão, nesse mesmo momento, virou a cabeça para a parede e faleceu. Iseu da Irlanda, sabendo da morte de seu grande amor, também veio a falecer. Foram enterrados em tumbas contíguas.

Entre Tristão e Lancelot existiu uma gama de relações apaixonadas, mas são histórias de índole diferente. Lancelot era um homem de honra, cuja dor pela traição feita ao rei que amou e serviu, fez dele o personagem mais humano de todo o ciclo. Tristão, ao contrário, era uma figura mais amoral, por sua forma de amar Iseu.

Mas o que vale a pena manifestar é que a cavalaria está modelada pelo amor, do mesmo modo que o amor está modelado pelos serviços exigidos a todos aqueles que levam a sério os votos da cavalaria. O mesmo amor converteu-se em uma iniciação de si mesmo, que é a razão pela qual tantas mulheres das lendas arturianas resultaram ser de linhagem sobrenatural. É a forma que os diferentes mundos têm de encontrar-se em todos os níveis: físico, emocional e espiritual — este último representado pela busca do Graal.

## Galahad, o Melhor Cavaleiro do Mundo

Descendente direto de José de Arimatéia, Galahad — o Puro —, foi o único Cavaleiro que chegou a possuir o Graal, enquanto que os outros só podiam vê-lo de longe, porque ele não seguia a via comum dos homens, era um Cristo vivente. Na personalidade de Galahad encontramos profundamente marcadas as características da transformação do hinduísmo, termo sânscrito que chegaria a significar "chegado com o consentimento do mais alto em benefício do mundo inferior".

Segundo as lendas, um dia, quando os Cavaleiros estavam reunidos em volta da Mesa Redonda, uma dama acercou-se e solicitou a Sir Lancelot que a acompanhasse, e este seguiu a dama, cavalgando pelo bosque, quando reconheceu nela a fada que o havia criado. Chegaram até um castelo, do qual saíram várias mulheres com mantos brancos, conduzindo um jovem, que era Galahad. A fada contou que sua mãe o deixara a seus cuidados, que era tão puro como a neve e tão precioso como o Espinho Branco, que florescera da Vara de José, em Glastonbury, que era o menino que Sir Bohors havia visto e que devia ser levado perante o rei Arthur para que ocupasse seu lugar na Mesa Redonda. Em tal noite, o jovem permaneceu cuidando das armas de Sir Lancelot e no dia seguinte foi armado Cavaleiro.

O jovem Cavaleiro separou-se de sir Lancelot comunicando que chegaria à Corte no dia de Pentecostes, ou seja, no dia em que os cristãos celebravam a chegada do Espírito Santo.

Na data indicada, voltaram a aparecer nos encostos das cadeiras da Mesa Redonda os respectivos nomes de seus Cavaleiros, enquanto a Cadeira Perigosa anunciava que seu ocupante estava a caminho. Em seguida, chegou ao castelo um Cavaleiro anunciando que no Lago havia uma Pedra de Mármore Vermelha e que em seu centro estava encravada uma Espada. Todos foram até o local e tentaram tirá-la, mas não conseguiram. No seu regresso ao castelo, encontraram um Ancião, cujo pescoço estava marcado por duas Serpentes entrelaçadas, e que conduzia um jovem vestido de vermelho e com um manto branco, que não levava

nenhuma Espada. Ambos se dirigiram à "Cadeira Perigosa" e o jovem sentou-se nela, e nesse mesmo momento a inscrição da cadeira foi alterada para "Este lugar é de Sir Galahad, o Príncipe Maior".

Então todos compreenderam que a Espada encravada na Pedra de Mármore Vermelho era para o novo Cavaleiro, o qual se levantou, saiu e voltou com a Espada em mãos.

A saía escureceu-se e surgiu uma luz que foi crescendo até adquirir um tamanho gigantesco. Em seu centro, foi tomando corpo a figura da princesa Elaine que atravessou suavemente a sala levando em suas mãos o Santo Graal. Ao desaparecer a visão, voltou-se à realidade, mas algo havia mudado: Sir Galahad estava vestido com uma armadura de prata, e o Ancião entoava a canção do Santo Graal.

Galahad havia crescido e chegado a tempo da profecia.

A Rainha das Fadas acudiu à Lancelot para que o armasse Cavaleiro, pois nesse momento era o da direita do rei, o princípio ativo, masculino, a força atuando sobre a matéria. Armado Cavaleiro, Galahad deveria começar sua peregrinação, deveria provar a si mesmo, defendendo a Justiça, ajudando os pobres, os débeis, os famintos e as damas, dedicando sua vida à maior Glória de Deus. Talvez por tudo isso, ele avisou sua chegada numa data tão importante — para o Cristianismo —, a data do Espírito Santo. Esse dia chegou acompanhado de um Ancião, símbolo da Sabedoria, do Conhecimento Oculto e do inconsciente coletivo. O Ancião, em quem Arthur pensava reconhecer Merlim, tinha em volta do pescoço um colar formado por duas Serpentes entrelaçadas. São as do Caduceu de Mercúrio, que marcam o equilíbrio permanente dos opostos, pois o Ancião é o próprio Mercúrio ou Hermes.

A serpente é o poder protetor das fontes da vida, da imortalidade e dos bens superiores simbolizados pelos tesouros ocultos, mas também pode simbolizar as forças da destruição.

A cor vermelha da roupa de Galahad e sua capa simbolizam sua qualidade de Príncipe Maior. O Vermelho é a cor final da obra alquímica que indica que se chegou à sua perfeição, o que implica no Sacerdócio — é a cor dos sentidos vivos. Por isso, sua Espada era de cor vermelha, e esta Espada foi a segunda que recebeu, pois a primeira foi recebida quando foi

armado Cavaleiro por Lancelot.

Essa Espada retirada da Pedra é a do poder Espiritual que lhe dá uma superioridade tal que, por seu intermédio, os demais Cavaleiros certificam-se da existência do Graal, conseguindo vê-lo por alguns instantes. Esse ato marcou a culminação iniciática dos Cavaleiros, já que essa Visão é pessoal e trabalha no Coração de cada um, ou seja, o Espírito Santo, desceu do, materializou-se em Galahad e presidiu a Iniciação Maior dos Cavaleiros. Desse momento em diante, Galahad seria lembrado como a testemunha vivente da existência do Graal, pois por meio dele se corporalizou o Espírito Santo.



*Cavaleiros do Rei Arthur*

Galahad, o adolescente puro e livre que não caiu na tentação, representa o Paladim, cujo símbolo é o Arqueiro que dispara a Flecha, que "libera". O Arqueiro é Eros, o Amor, cuja flecha mata e libera. Por isso, ver o Graal libera, quer dizer, eleva o espírito até outros planos mais sutis, onde Tudo é Um e Um é Tudo.

A Távola Redonda e o Castelo de Camelot são um reflexo microcósmico do Universo. As provas iniciáticas de cada Cavaleiro e do próprio rei Arthur correspondem aos diferentes estados do Ser e da Humanidade no exílio cósmico. A busca do misterioso reino do Graal é o segredo, desígnio de todo homem na aventura da alma. e ao mesmo tempo dentro de cada um de nós pode existir um escuro Mordred, assim como também pode existir dentro da alma o reflexo do Melhor Cavaleiro do Mundo. A dualidade rege o Universo e nos rege também. No umbral da era cósmica, a Cavalaria e seu ideal espiritual retomam à Humanidade, aportando o perdido sentido da busca do Eterno.

## Sir Bohors

A lenda conta que Sir Bohors, ou Bohrs, se encontrava cavalgando pelo bosque e viu surgir no caminho um castelo de aspecto sobrenatural, cujo acesso estava guardado por um Cavaleiro. Lutou contra ele e o venceu, e assim entrou nesse castelo sendo recebido pelo rei Pelles.

Enquanto jantavam, apareceu uma Luz, que se transformou em uma maravilhosa donzela com asas e que passou por eles voando, levando em suas mãos um cálice, do qual surgia a Luz. O rei Pelles informou que era o Santo Graal, o qual guardava em seu castelo. Em seguida, o rei apresentou a Sir Bohors sua filha Elaine, uma formosa dama, que levava seu filho nos braços, e lhe disse que o menino, seu neto, se chamava Galahad e estava destinado a ocupar a "cadeira perigosa", à direita de Arthur. Em seguida, o rei Pelles convidou Sir Bohors para visitar um quarto do castelo, no andar superior. Quando a porta se abriu com uma Chave de Ouro, uma Luz muito forte iluminou uma Mesa de Prata, e no centro desta estava o Graal.

Sir Bohors, cego pela luz, tapou os olhos com as mãos e quando as retirou, o rei Pelles solicitou que ele voltasse à Camelot para informar ao rei Arthur da chegada de Sir Galahad. Sem saber como, Sir Bohors encontrou-se novamente no bosque e com pressa retornou a Camelot para relatar o acontecido.

A aventura do Cavaleiro Bohors é semelhante a um sonho profético. Mas o Cavaleiro que guardava o caminho do castelo, que sir Bohors venceu, representa o "Guardião do Umbral", que ao receber a Palavra de Passo adequada — sinal da evolução de seu oponente — é "vencido", ou seja, lhe permite passar. O rei Pelles, *pelles*, "pele", é alguém que se cobre com uma pele humana e que "reina". Essa entidade espiritual que reina e se corporaliza ou adota a forma humana não é outra senão a Divindade. A donzela com asas é uma manifestação angelical, espiritual. Também a princesa Elaine é uma entidade espiritual que representa a Mãe do Menino, e, portanto, entidades do mundo celestial.

O Cavaleiro, dotado de virtudes e evoluído espiritualmente, é capaz de contemplar o Graal sobre a Mesa Redonda de Prata, mesmo não resistindo à Luz que dele emana. Talvez fosse o momento da iniciação pessoal de Sir Bohors, pensando nas escadas que teve de subir, conduzido por um rei e sua introdução em um quarto, que só pôde ser aberto com a Chave de Ouro. Talvez se trate da obtenção de um Grau Máximo, superior ao de Mestre.

E quanto a Galahad, que conseguiu olhar o Graal sem problemas, é uma encarnação daquilo que representa o próprio Graal, que para nós é o Espírito Santo no Homem, pois sendo neto de rei que representa Deus, é sua Terceira manifestação ou Pessoa.

## A Queda de um Reinado

Na Corte, tudo era satisfatório, e os Cavaleiros seguiam para suas aventuras, apoiados, de alguma maneira, pelas fadas, pois tendo culminado iniciaticamente, transitavam felizmente em outros planos.

Mas as forças do mal, as forças obscuras, sempre latentes, personalizadas naqueles que desejavam ocupar o lugar do rei, começaram a tramar, com relação aos sentimentos de Lancelot e a rainha. E assim foi. Quando uma segunda oportunidade se apresentou para Lancelot, caiu então, em profundo sonho, em uma ermida, e pediu, de forma humilde e com fervor, a contemplação do Graal.

Em seu sonho, foi levado sobre as águas por uma nave misteriosa, durante uma viagem de muitos meses.

Esse navio o deixou, de novo, no Castelo Venturoso e dessa maneira lhe foi permitido contemplar o Graal, de longe.

Lancelot reconheceu a Presença Divina em si mesmo, e entrou no Reinado da Iluminação redimido pela Sagrada Visão.

De volta á corte. Lancelot anunciou à rainha sua conversão, mas Agawain surpreendeu os dois juntos e contou ao rei. Este, uma vez mais, recusou tais calúnias, mas no fundo sabia que era verdade, pois o amor de

ambos era extremamente forte.

Quando todas as evidências já eram conhecidas por todos, de forma colérica ordenou a Agawain e a Mordred a morte de Lancelot. Os conspiradores atraíram os amantes para uma emboscada, e o rei, convencido dessa vez de sua culpa, aceitou a aplicação da Lei; ela deveria ser queimada viva e ele morto em combate. Os acusados juraram inocência e, assim, condenou Guinevere a viver para sempre num convento.

Outra versão conta que Lancelot conseguiu fugir salvando a rainha, matando Agawain, Gerehes e, por erro, Gaeriet, a quem todos amavam de forma especial, refugiando-se ambos os amantes no Castelo da Guarda Gozosa.

Arthur saiu para combater contra Lancelot, deixando de forma imprudente Camelot, e sob a custódia de Mordred.

Na sua volta, seu filho tomou o poder e Arthur não teve outra alternativa senão enfrentá-lo. Durante a batalha de Salisbury, Arthur acabou com Mordred —, *Mordred de more*, significa "mais" e *dread*, "o terrível, que inspira temor", mas também reverência e admiração, que significava "o mais augusto", — cuja couraça seria de ouro, mas este, agonizante, o feriu mortalmente.

Apesar de Mordred ser um herói solar, também havia pecado, pois desejava o Poder para si mesmo. Na iminência de seu final, Arthur pediu a Sir Bohors que atirasse Excalibur no meio de um lago. A Espada afundou nas águas, mas nesse momento foi levada pela mão da Dama do Lago.

Arthur Foi transportado ao Oriente Místico — Avalon — por um navio dourado. Alguns afirmam que o rei encontraria José, o Grande Pescador, e Merlin, com quem todas as noites se reuniria em torno da Mesa Redonda de Prata, e no centro estaria o Graal.

Podemos refletir que a "ferida" de Arthur significava uma perda; a "barca sobre as águas", uma viagem noturna até o país dos mortos; a "Ilha de Avalon" — nome celta *Avaloit* — que significava "onde se põe o sol", e isso poderia ser traduzido como "O Regresso, O País dos Mortos", da mitologia grega, e o "mundo das almas" das diferentes tradições. Morgana, a irmã de Arthur, rainha de Avalon, chamar-se-ia também *Fee Morgue*,

dona ou Deusa dos Mortos.

A interpretação cristã da lenda diria-nos que Arthur, com semelhança a Jesus, iniciou seu martírio, sua paixão, devido à incompreensão dos homens, que nesse caso seria representado por Lancelot. Por isso, Arthur "adoeceu". Como Jesus, ele tinha duas opções: fazer cumprir a Lei a sangue (combate) e a fogo (fogueira), ou ficar como exemplo, como vivo testemunho da verdadeira realidade para as gerações futuras. E ele preferiu a segunda. Tanto é assim que quando Lancelot veio em sua ajuda em uma batalha, ele o perdoou. E também perdoaria Guinevere, como fez Jesus com Madalena. Mas nem a rainha poderia voltar a reinar, nem Lancelot poderia reintegrar-se na Irmandade, já que pecaram e seriam o símbolo da caída e da Paixão do rei. "Jesus", antes de morrer, deixou a seus discípulos os Mistérios da Eucaristia — sacramento mediante o qual se produzia a transmutação do pão e do vinho em seu corpo e seu sangue — como a União do homem com Deus.

O Cálice que utilizou para isso foi confiado aos cuidados de José de Arimatéia, que recolheu nele o sangue e a água que emanavam de sua ferida. Arthur deixou também aos homens a Instituição Iniciática da Mesa Redonda, como a união do homem com Deus. Mas com uma diferença: no Cristianismo, a união realizava-se por meio da fé ou por meio da Graça Divina, e na tradição arturiana se chegava-se por meio da evolução espiritual de cada um, mediante um processo estritamente pessoal. Daí a "busca", cujo fim era encontrar o Graal e pertencer à sua cavalaria, sinônimo de santidade. Por isso, os Cavaleiros do Graal também eram chamados de Kadosch, que significa santificado.

O poder do perfeito conhecimento, simbolizado pela espada Excalibur, foi dado a Arthur para unir a Terra, não para usá-la em sua defesa ou em sua própria honra. Assim, Arthur perdeu seu poder por orgulho, e o rei, seu reinado. E a Humanidade entrou no ciclo involutivo, a noite escura ou o Kali-Yuga dos orientais. Essa queda fez parte do processo cósmico porque Camelot não era o estado espiritual perfeito. Os Cavaleiros deviam lançar-se a uma desesperada aventura, da qual poucos conseguiriam sobreviver, guiando-se por sinais ou signos no sendeiro. A missão da cavalaria nessa Terra terminou e assim começou a santa missão da cavalaria em outros

planos superiores.

O homem, segundo suas atitudes, sentimentos, palavras, é múltiplo, quando na verdade deveria ser Um consigo mesmo.

O processo de perfeição espiritual é um caminho que deve ser leito de fora para dentro e estará cumprido quando o ego, a sombra e o si mesmo se complementarem e se unificarem. Dessa união surgirá o nosso Fênix, que representa o triunfo da vida eterna sobre a morte, o que representa a regeneração da vida universal que nos alimentará, curará, prolongará nossa vida psíquica, nos dará forças para combater e nos iluminará; e o caminho não é fácil, pois requer uma preparação gradual e sistemática que nos levará até o Graal, mas devemos ter cuidado: a Luz do Graal pode ser tão intensa, principalmente para aquele que não se encontre apto para recebê-la, que pode nos cegar.

## A Conjuração da Criação

Seguindo o curso natural de um plano preestabelecido, Merlim ficou preso de amor pelos encantos de Viviane, a Dama do Lago, que apareceu também nos textos artúricos com o nome de Nimue. Transtornado de amores, chegou a confiar-lhe seus segredos.

No regresso à corte do rei, Merlim revelou a Arthur e a seus Cavaleiros o misterioso desígnio ao qual apontavam todos os fatos acontecidos: reencontrar o Graal. Mostrou a todos seu significado real e sua misteriosa trajetória desde os tempos de Cristo até José de Arimatéia, assim como a linhagem dos Reis dos Pescadores. Foi quando Gawain elevou sua voz para jurar defender as damas, render justiça aos humildes e aventurar-se na Santa Errante. Assim vimos aparecer o ideal do Cavaleiro andante: a Cavalaria como custódia do sagrado, caudilho dos necessitados e benfeitor dos humildes.

Uma vez cumprida sua missão e revelado ao homem o desígnio de sua própria existência, Merlim abandonou a corte e retomou para Viviane. Esta exigiu que ele passasse o conhecimento do último segredo, a misteriosa conjuração da Criação.

Esse desejo de aceder a uma verdade cósmica por meio da falsidade ou da violência, evocado na lenda de Hiram e na construção do Templo de

Salomão, tão importante para a maçonaria, desencadearia a destruição de Camelot e a dispersão dos Cavaleiros.

Uma vez revelado a Viviane o mistério mais sagrado, Merlim pereceu sob o efeito do poder que se voltou para ele mesmo, e foi preso pela dama no interior de uma rocha.

De tempos em tempos, os Cavaleiros que atravessavam o bosque de Broceliandé escutavam, como um murmúrio lastimoso entre as árvores, o lamento de Merlim, sumido na miragem pela pérfida Viviane. Esse lamento recordaria eternamente aos Cavaleiros a necessidade imperiosa de adentrar-se no próprio ser para aceder ao guia seguro da vontade divina, além da ilusão de ótica de Maya, a Mãe Natureza ou mundo das aparências. Dizem que ainda hoje Merlim aguarda a chegada do melhor Cavaleiro do Mundo, que deverá libertá-lo do conjuro de Viviane.

## Percival, o Rei do Graal

A história de Percival ou Parsifal ocupa um lugar privilegiado no ciclo artúrico. Simbolizando o homem peregrino, na busca do infinito, representa as sucessivas provas iniciáticas de todo candidato. Terríveis e desesperadas provas, mas que devem ser efetuadas com êxito para se aceder ao Santuário do Graal.

O jovem Percival vivia no coração de um bosque com sua mãe, viúva de um Cavaleiro que odiava o canto dos pássaros e desejava separá-lo da visão do mundo exterior.

Um dia, o jovem viu passar cinco Cavaleiros que pensou fossem anjos, e desse dia em diante desejou participar como eleito da Távola Redonda. Não podendo evitar sua partida, sua mãe morreu de dor pela perda de seu filho.

Ao chegar na corte de Arthur, Percival venceu o Cavaleiro Vermelho e ficou com suas armas, sendo recebido na Távola Redonda.

Percival era um espírito inocente, pois proveniente do bosque, era símbolo do erro e da escuridão do mundo, mas também da matriz da Mãe Universal.

Sua vocação para a cavalaria indicava seu desejo de consagrar-se na busca da verdade. A mãe, símbolo da Natureza, tentou segurar o homem

com miragens.

A linguagem dos pássaros que, na tradição espiritual, simboliza a chamada da alma e a música primordial do espírito, representa os estados superiores do Ser, é o símbolo da espiritualização que à sua mãe aborrece, demonstrando claramente o desejo da matéria para enclaustrar o espírito, evitando assim que o homem descubra a verdade da trama ilusória de Maya, que significaria o final desta.

Percival possuía o desejo da iluminação e sua via era do coração. Por isso, escolheu as armas do Cavaleiro Vermelho que têm a cor do sangue e do sacrifício, entendendo o termo "sacrificar" como "converterem sagrado". Mas sua inocência era muito grande. Percival era muito puro, mas não sábio. A pureza deve converter-se em sabedoria, por meio do processo iniciático.

Depois de algum tempo, Percival visitou Gorneman, o Homem Prudente, que lhe ensinou o ofício das armas e as virtudes da cavalaria, fazendo empenho na prudência.

Quando Percival chegou ao castelo do Rei Pescador que sofria de uma doença incurável, foi recebido num grande salão, onde, assombrado, contemplou um empregado que segurava uma espada com sangue. De trás, uma donzela segurava o Santo Graal em suas mãos. Uma grande auréola deixava-se ver por toda a sala, enquanto o cortejo parou na frente de Percival, que, recordando os conselhos de Gorneman, não se atreveu a fazer a pergunta. Faltou-lhe coragem e com isso infringiu uma das leis sagradas da iniciação.

Depois de seu erro, condenou o mundo a continuar sumido na escuridão, e o homem, simbolizado pelo Rei Pescador, a sofrer o tormento de uma ferida que jamais se fecharia.

Percival perdeu a memória de Deus e lutou em combates terríveis contra Cavaleiros desconhecidos, vagando pela Terra como um vagabundo. Entrou dessa maneira no ciclo maturativo, já que a inocência deveria ser ungida com a experiência.

Um dia, encontrou uma donzela vestida em farrapos que lhe comunicou que seus lábios não puderam abrir-se na presença do Graal em castigo por ter deixado sua mãe morrer pela dor de sua partida. Essa

donzela representa o guardião do umbral, da própria consciência interior que se coloca frente às conseqüências cármicas de seus atos.

No final, Percival foi liberado da ilusão de sua própria mente, e alcançando a iluminação percebeu, perante si, a imagem do Castelo Venturoso. O Graal apareceu de novo e dessa vez ousou fazer a pergunta. Nesse mesmo instante, o Rei Pescador recuperou a saúde e o designou como legítimo sucessor.

A lenda afirma que Percival morreu no momento da contemplação do Graal.

*"O iniciado deve saber morrer para renascer no mundo superior"*  
(Percival — *Um com o Universo, Um com Deus*).

## Percival — o Branco e o Negro

Percival demonstrou que a escuridão e a luz, o branco e o negro estão implícitos em todos os atos.

Quando o coração humano começa a agitar-se, sai de sua letargia de costumes inconscientes, passa ao estado vigiante da dúvida, então a alma percebe a graça e ao mesmo tempo a desonra. Sua condição é como a da ave encantada que parece metade pomba e metade corvo. A vida contém a escuridão do Inferno e a luminosidade do Céu em um mesmo instante e é inútil considerar incompatíveis seus elementos.

Percival deveria passar por três fases; evoluir lentamente; atravessar a etapa do sofrimento da dúvida e finalmente chegar a uma transformação da iluminação de seu ser. A imagem da ave maravilhosa, branca e negra está muita ligada às lendas de Percival. Dizem as lendas que o pai de Percival defendeu seu primeiro amor, pois a dama estava sitiada por um exército branco e negro. Casou-se com uma princesa negra e teve um filho que é branco.

Trata-se de uma linguagem dialética natural, como o caminho ao "centro". Talvez fosse o primeiro sopro do taoísmo na história européia. São mensagens da Alquimia e da Astrologia, e certamente unindo-se às lendas do Santo Graal encontraremos o ciclo completo do Zodíaco Astrológico. É um ciclo progressivo e infinito de acontecimentos e estações. Enquanto as inquietudes celtas se centravam no Herói Solar,

naquilo que reunira na Terra e no Céu, Percival deveria mover-se entre os signos do Zodíaco para promulgar a ordem das estrelas, integrando o cosmo no microcosmo.

## A Ilha das Maças

Na saga artúrica aparecem outras magas como Viviane, conhecida também por Nimue, a Dama do Lago, que criou e educou Lancelot e seduziu Merlim, de quem arrebatou seus conhecimentos e o prendeu até o fim dos tempos no interior de uma enorme pedra.

Também Elaine de Corbenic mostrou-se conhecedora dos segredos da magia, pois conseguiu levar a seu leito Lancelot, graças a uma poção que fez com que ele pensasse que estava com Guinevere. Da união de Elaine e Lancelot nasceu Galahad, o único Cavaleiro que alcançou a posse do Graal.

Todas essas mulheres estão relacionadas com Avalon, a ilha paradisíaca dos celtas, o mundo invisível para os olhos dos mortais, onde rege ainda a velha religião.

A Avalon foi levado Arthur depois de sua morte, escoltado por três rainhas magas, uma das quais era sua irmã Morgana, e ali repousou esperando o momento adequado para completar a missão da Távola Redonda. Esse lugar sobrenatural recebeu também o nome de "Ilha das Maças", e se pensava que era regido por uma estirpe de sacerdotisas experientes nas artes curativas e mágicas. Em Avalon não existia o passar do tempo, nem a doença, nem a dor. Segundo a tradição, ali chegou José de Arimatéia com o Santo Graal e ali se custodiou seu corpo incorrupto.

## O Paraíso Perdido

Avalon não sobreviveu à morte de Arthur. Enquanto o rei tentava cumprir o destino que lhe era traçado, os caminhos entre os dois mundos permaneciam abertos. Truncado o ciclo, Avalon desvaneceu-se entre as névoas e nenhuma donzela retomou para dirigir os passos dos Cavaleiros andantes. Somente a imaginação dos artistas aventurou-se, esporadicamente, pelos sendeiros encantados.

Em *Sonho de uma Noite de Verão*, Shakespeare situa seu cortejo de

seres mágicos em um bosque, miniatura truncada de Avalon artúrico.

Ali se encontra o rei dos gênios, Oberón, a quem algumas tradições pensam ser o filho de Morgana le Fay. Não valem contra Oberón os encantos de Titânia, a Rainha das Fadas. Nos tempos de Shakespeare, as damas com poderes as denominavam bruxas e as levavam para a fogueira. Nem mesmo o Cavaleiro andante sobreviveu muito mais tempo: um fidalgo pobre chamado Cervantes escreveu as páginas finais da Ordem da Cavalaria Medieval, cujo trabalho foi depurar os excessos fantasiosos nos quais haviam degenerado a cavalaria andante.

## Conhecimento e Perfeição

O reinado do legendário Arthur com suas fadas, cavaleiros, castelos encantados e acontecimentos sobrenaturais constituiu uma concepção mítica que surgiu quando o inconsciente coletivo sentiu a necessidade de enfrentar as forças negativas.

O enfrentamento far-se-á por meio da figura do Herói, Paladim da Justiça e do Bem, possuidor de todas as virtudes, que constituirá o modelo de perfeição que o homem procurará reproduzir ou imitar, tanto na vida cotidiana como em seu próprio interior. O fim primordial do Herói é de vencer-se a si mesmo.

O Herói era uma figura considerada pelos antigos como filho dos Deuses e com um poder superior ao dos homens comuns, tanto no sentido material como no espiritual.

O Homem, ao tentar a aquisição do conhecimento interior, sentirá que existe em seu seio faculdades latentes que darão a possibilidade de aceder a outros planos de manifestação que modificarão seu conceito acadêmico da realidade. Nesse momento serão apresentadas duas opções: uma que impulsionará a aquisição do Conhecimento e assim conseguirá sua própria perfeição para trabalhar a serviço da Humanidade; e outra, que conseguirá a aquisição do Conhecimento, mas para utilizar o Poder que este concede, para fins pessoais.

A primeira opção é a arturiana, a via solar, a via iniciática da Luz que foi utilizada e que segue sendo utilizada por numerosas organizações que se agrupam genericamente, que pode ser chamada de Irmandade Branca ou a

Via do Lado Direito.

A segunda via é a via dos usurpadores do Poder, a via dos que integram a Irmandade Negra ou a Via do Lado Esquerdo. A primeira permite a evolução, e a segunda, a involução.

Trata-se do dualismo dos pares opostos que nesse caso apresentam uma opção decisiva, pois se trata do futuro espiritual da pessoa, do grupo, da Irmandade, e ainda mais, da Humanidade.

Às vezes, não é fácil distinguir entre as duas vias, pois utilizam símbolos e expressões semelhantes. Para escolher uma opção é necessário basear-se na lei moral, a qual justifica os meios.

## A Ordem do Templo

O século XIII caracterizou-se por alguns fatos que deveriam ser analisados conjuntamente, pois transcenderam a vida espiritual do Ocidente: o desaparecimento da Ordem do Templo, das lendas do rei Arthur e do Santo Graal.

A Ordem do Templo com seus símbolos, atitudes e procedimentos nos faz chegar à conclusão de que, reservados os Cavaleiros de alto escalão, era mantida uma doutrina que tentava a superação espiritual do homem e a conquista de planos mais sutis de existência e de liberação. Alguns especialistas afirmam que dentro da Ordem do Templo existia outra Ordem — a Ordem dos Cavaleiros do Santo Graal — que seguia a via grálica arturiana.

O catarismo desenvolveu-se simultaneamente na Alemanha, Inglaterra e Sul da França.

Sua via iniciática estava reservada aos "perfeitos", aos "bons cristãos", que mantinham uma vida austera, com um ofício, e mediavam nos conflitos. Acreditavam na existência de um princípio bom e outro mau. O príncipe mau era chamado Lúcifer, que para eles havia criado o mundo. Jesus Cristo era um ser ilusório, por meio do qual os homens haviam recebido o Verbo ou Palavra de Deus para que pudessem distinguir entre o bem e o mal, e por isso negavam a ressurreição, a ascensão e a eucaristia.

Foram declarados hereges e tiveram de enfrentar uma Cruzada, o apesar de terem lutado de forma valente e dirigidos pelo rei de Aragão e

pelos condes de Toulouse, ao final foram derrotados.

Nos dois casos, sempre existiu uma vinculação entre os movimentos citados, que era a da superação espiritual do homem através de uma via, a qual negava as exigências dogmáticas de Roma.

No século XIX, surgiu novamente o tema "Graal", por meio da obra do compositor Ricardo Wagner, e alguns outros, de forma individual.

Quando Hitler assumiu a direção da Alemanha, organizou um exército especial, a SS, cujos integrantes tinham formação iniciática. Seu símbolo principal era do Estado nacional socialista alemão, constituído por uma cruz suástica levogira, de caráter solar. Integrava dois símbolos: a cruz de braços iguais e os quatro eixos em uma mesma direção rotatória e era relacionada com o movimento e a força solar. Era um símbolo gráfico de síntese e dinamismo e muito antigo.

A cor negra e os símbolos da morte da SS — caveira e punhal —, marcaram o aspecto destrutivo do Sol.

Esqueceram de algo muito importante: o caminho que conduz à perfeição requer a prática das virtudes, da realização do bem, da pureza de intenção, da ajuda aos necessitados e da fraternidade universal.

E assim, esses Cavaleiros Negros não alcançaram seus objetivos — chegar ao Centro do Mundo — e foram derrotados pelos Heróis Solares que surgiram em seu caminho, preservando os sagrados princípios da Cavalaria Espiritual.

Aquele que se atrever a chegar ao "Segredo Melhor Guardado" poderá utilizar o exemplo da antiga e tradicional Cavalaria do rei Arthur: um caminho — a via esotérica; uma meta — identificar-se humana e espiritualmente com a Cavalaria Solar, a Cavalaria Espiritual; um fruto — receber a Luz Divina em seu próprio coração.

# A TUMBA DO REI ARTHUR



Um dos mitos mais enraizados da Europa medieval foi o rei Arthur, com suas lutas e expedições para conquistar o Santo Graal. Às vezes é bem difícil discernir entre a realidade e o mito.

A vida do rei Arthur está rodeada de interrogações, de como foi seu nascimento, o lugar onde nasceu, e também onde repousam seus restos.

No século V, tudo era misterioso no que se referia à vida deste legendário homem.

Sua concepção teve a ajuda do mago Merlim, outorgando a Uther Pendragón para que, mediante mágicas, cambiasse o rosto e se transformasse na figura de seu inimigo, o duque de Cornwall, e dessa maneira possuísse sua mulher.

Depois nasceu o mito de Excalibur — a espada presa na pedra, no coração da Bretanha —, que outorgava o poder de rei àquele que conseguisse tirá-la de seu lugar de origem. Todos os Cavaleiros tentaram, mas só Arthur conseguiu.

Mais tarde, conhecemos as figuras de Percival, Lancelot — cavaleiro andante e amante de Guinevere, esposa de Arthur —, e a busca do Santo Graal.

É como se fosse um ciclo mitológico, o do rei Arthur e os Cavaleiros da Mesa Redonda, e o ciclo correspondente à busca do Santo Graal, que ocorreu com a ruptura da Távola Redonda por causa da traição de Lancelot com Guinevere.

O mito da Távola Redonda nasceu num dia de Pentecostes, quando reunidos em Camelot uma série de Cavaleiros, ao lado do rei Arthur, receberam o enigmático e belo Galahad, talvez filho de Lancelot. Todos reunidos em círculo, convidaram este Cavaleiro para sentar-se no terrível

assento que, conforme consta da lenda, quem o fizesse perderia a vida no mesmo instante. Galahad sentou-se e não morreu. Isso fez com que se fechasse uma espécie de círculo mágico e assim constituísse a Távola Redonda.

Anos depois, houve uma grande batalha e Arthur morreu; sua irmã Morgana levou-o para a Ilha de Avalon. Durante muitos séculos ignorou-se onde poderiam estar seus restos, até que no ano de 1190 descobriram a Abadia de Glastonbury (Grã-Bretanha) com os restos de Guinevere e Arthur. Esse descobrimento acabou com a ilusão dos bretões do século XII, de que o rei Arthur voltaria algum dia, de tal maneira que quando o rei Felipe II da Espanha foi à Inglaterra para casar-se com Maria Tudor, fizeram com que ele jurasse que nunca reclamaria o trono do rei Arthur, acreditando que Arthur voltaria um dia.

De geração em geração, manteve-se a idéia de que o rei Arthur não se encontrava enterrado na Abadia de Glastonbury e que se tratava de algum truque mágico do mago Merlim,

O mais importante é que se pode passear pelas terras da Grã-Bretanha e sentir o poder dos mistérios — como da ninfa do lago que guarda Excalibur —, esperando o momento de poder dá-la ao verdadeiro dono, que é o autêntico rei dos bretões: o rei Arthur.

# HISTÓRIA NA PEDRA

Dos muitos legados que deixaram os romanos em terras galesas, é especialmente relevante o costume adotado rapidamente pelos habitantes da região, de erigir monólitos comemorativos, dos quais se conservam 440 procedentes dos séculos V e VI e que constituem a principal fonte para conhecer a história do rei Arthur.

Originariamente existiram muitos mais, mas com o passar do tempo foram destruídos e inclusive utilizados como material de construção, pois é freqüente aparecerem pedras desse tipo quando se formalizavam obras de restauração em igrejas da época. Essas inscrições podem ser igualmente encontradas na Irlanda e Escócia, sendo a única fonte manuscrita com a qual contam os historiadores da Idade Escura. O mais importante nesse caso é que algumas delas deram importantes dados que ajudaram a esclarecer a epopéia de Arthur.

Do que se sabe, graças a essas lápides, encontra-se um rosário de mortes de irlandeses, escoceses, anglos-saxônicos e jutes. Os escoceses representavam o principal problema para os exércitos do rei Arthur, e, logo em seguida, também vieram os invasores germânicos, como os saxões que chegaram á ilha como piratas e saqueadores e posteriormente se estabeleceram de maneira permanente no Leste da Inglaterra. Dessa maneira, os invasores teutônicos tomaram-se o principal problema do rei, que teve de se esforçar em forjar alianças com alguns de seus antigos inimigos. As hostilidades eram constantes e os saxões expandiam-se, fazendo com que as demarcações fossem cada vez maiores. Para agravar essa situação, naquela época entraram em cena os Gewissei — uma confederação de tribos irlandesas —, que estabeleceu sua capital em Gloucester e que, revelando-se contra o domínio de Arthur, iniciou por sua conta uma guerra contra os galeses.

Gales é uma zona montanhosa, um local difícil para qualquer invasor, e por isso o país dos Siluros acabou sendo extremamente forte, frente aos invasores.

A crônica dessa longa e sangrenta guerra que mantiveram os Pendragón contra os sucessivos assaltantes, podemos conhecer por meio das inscrições que figuram nos pilares de pedra.

# STONEHENGE: O CÍRCULO DOS DRUIDAS

Stonehenge é um centro cerimonial neolítico. Existem várias interpretações para esses monumentos megalíticos, desde as possíveis aplicações astronômicas até sua funcionalidade mágica, de templos, e com tudo isso esse local se converteu em um enigma.



*Stonehenge: Construções Megalíticas*

## Introdução

A investigação moderna descobriu três monumentos edificadas sucessivamente no mesmo lugar. O primeiro está datado de 1900 a.C, e consistia em um círculo que rodeava uma cavidade ritual, com uma entrada e um megálito. O segundo, em 1700 a.C, era um círculo duplo de blocos de arenito de cor azul, com uma avenida ritualística que se estendia até o rio Avon. O terceiro, foi em 1500 a.C., e era em formato de um anel de uns 30 m de diâmetro, formado por enormes monólitos de arenito, cada um entalhado com outra pedra como um dintel, e no interior desse anel se encontrava um segundo círculo de monólitos de arenito azul e mais dois grupos mais de monólitos dispostos em forma de ferradura.

Talvez Stonehenge fosse um centro druida utilizado como lugar de observação dos astros. Os homens que o construíram não conheciam o

compasso e nem tinham conhecimento matemático, mas foram capazes de levantar vários círculos de pedras perfeitas.

Suas pedras também são um enigma, pois não procedem de nenhum lugar perto de Stonehenge. Talvez pudessem ter vindo dos montes Prescelly, a uns 300 quilômetros de distância, mas seu transporte nos deixa dúvidas, pois as dificuldades, com certeza, foram muitas, porque essas pedras pesam mais de 300 toneladas. Os cientistas acreditam que são obra da cultura megalítica europeia (Neolítico e da Idade de Bronze), e que sua finalidade era para o enterro de altos designatários, pois encontraram ossos humanos debaixo de alguns círculos de pedras, ou talvez como templos.

A prova científica, por carbono 14, demonstra que sua construção teve que ser iniciada no princípio do II milênio a.C. Mais tarde, o monumento sofreu uma série de modificações realizadas com pedras procedentes de outras localidades, até ficar definitivamente configurado como uma série de círculos concêntricos de vários trilitos — cada trilito é constituído de duas pedras verticais unidas por um dintel — formados por pesados blocos de pedra de várias toneladas.

O conjunto de megálitos de Stonehenge consta exatamente de dois círculos concêntricos de pedras verticais, unidos por dintéis; dentro deles existem outras duas séries de pedras, em forma de ferradura, com uma grande pedra plana na base. As aberturas da ferradura miram para o ponto da nascente do Sol, sobre o horizonte, no solstício de verão (21 de junho).

Algumas características nos fazem suspeitar que a construção e a localização desses monumentos não se deviam a simples seres humanos.

Stonehenge é um dos monumentos pré-históricos que mais chamaram a atenção da comunidade científica. Nennius mencionou-o pela primeira vez no século IX, afirmando que foi erguido em recordação aos 400 nobres assassinados ali por traição de Hengist no ano de 472.

Uma tradição barda, que tem certa semelhança com a anterior, conta que essa construção foi atribuída a Aurélio Ambrósio, sucessor de Vortigern. O bardo galês Aneurin manifesta que o monumento existia antes de Ambrósio. O escritor Godofredo de Monmouth diz que Constantino, cuja morte ocorreu no século VI, foi enterrado "perto de Uther Pendragón,

dentro de um círculo de pedras, próximo a Salisbury... e chamado em inglês "Stonehenge". Iñigo Jones tratou de demonstrar que essa construção era um templo romano, dedicado a Coelus, enquanto Charleton, médico de Carlos II, sustentou que se deve aos dinamarqueses.

Apesar de tudo, mantém-se a teoria de que deveria se tratar de centros de reunião da comunidade. E aceita-se que os menires são construções mais antigas que os dolmens.

As lendas contam que há mais ou menos 7.000 anos as pessoas começaram a mover pedras de várias toneladas e colocá-las na paisagem. A Humanidade estava imersa na cultura megalítica. A pedra tinha caráter sagrado e o homem a utilizou para gravar seus conhecimentos. As construções megalíticas encontram-se em toda a Europa, no Norte da África, no continente americano e em outros locais do mundo.

O objetivo dessas estruturas é desconhecido e pode-se dizer que eram utilizadas para vários propósitos. Estão localizadas em lugares estratégicos para evitar inundações e beneficiar os cultivos, mas sua principal utilidade foi como calendário e observatório astronômico.

O estudo do potencial astronômico dos locais megalíticos pré-históricos deu origem a uma nova disciplina — a Arqueoastronomia ou Astronomia Histórica. Baseia-se na crença de que os primeiros habitantes da Terra tiveram conhecimentos do Céu, suas mudanças nas fases lunares, nos movimentos solares anuais e nas mudanças das posições das estrelas.

## Lendas Fantásticas

Uma explicação que se oferece ao visitante das alienações ou *crómleches* de Carnac, situados na costa Sul da Grã-Bretanha, baseia-se numa lenda popular: as filas de megalíticos de mil metros de longitude cada uma, são soldados de uma legião romana convertidos em pedras por um dos primeiros missionários cristãos — São Cornélio —, que chegou a ser Papa em Roma, e que o ameaçaram de morte. No dialeto do país, chamam-se *Les Sourdadets San Cornely* (os soldados de São Cornélio), e asseguravam que só saíram do local no dia do Natal para beber nas fontes mais próximas.

Essa teoria é muito fantástica ao visitante, mas asseguram também, foram construídos para ser utilizados como templos pelos druidas, já que os menires são dois mil anos mais antigos que esses.

Cada dólmén costuma estar ligado a uma remota lenda ou a um costume ancestral. O povo rende culto a esses monumentos, que já estavam ali quando eles chegaram.

Existem muitas lendas fantásticas sobre a origem de Stonehenge. Uma delas atribui a construção deste monumento a seres sobrenaturais que povoaram a Terra há milhões de anos. Outra lenda laia de uns gigantes — os misteriosos ciclopes — que levantaram essa magna estrutura, trazendo essas pedras de lugares afastados da África.

Também afirmam que Stonehenge é uma obra póstuma dos atlantes, antes destes desaparecerem pelas águas do mar.

Atribuem também essa construção a Merlin, e dizem que esse monumento estava inicialmente localizado em Kildare, Irlanda, e que foi posteriormente mudado para Stonehenge graças às artes do poderoso mago druida.



Outras lendas populares inglesas atribuem a construção desse megálito a seres sobrenaturais de tamanho pequeno. E recentemente se diz que esse círculo energético e misterioso é um templo cósmico dedicado aos doze deuses do Zodíaco e que representa a cosmologia ideal.

Existem crenças que lhe atribuem virtudes energéticas, curativas ou simplesmente que eram uma espécie de balança para tesouros ocultos.

Por muitas razões, os monumentos receberam vários nomes, como: "casa das fadas", "cova dos mouros", "horta dos gentis", "casa das bruxas", entendendo as palavras "mouros" e "gentis" como uma laça ancestral, pré-cristã e gigantesca.

Os bretões dizem que os *korreds*, elfos da escuridão de ambos os sexos, eram tão fortes que podiam levar enormes e pesadas pedras nas suas costas. As marcas dessa raça de anões foi desaparecendo com o tempo. Com relação aos *korreds*, conta Nancy Arrowsmith recolhendo lendas do Ocidente francês: "Os dólmens foram usados pelos celtas como sinais astronômicos, como lugares sagrados de reuniões. Mas os celtas desapareceram e só ficaram os *korreds* para contar a história das pedras. As pessoas do lugar ainda honram esses antigos gênios, que primeiro trouxeram as pedras e agora vivem em covas debaixo delas. Os elfos dos dólmens são bastante comuns em Bretanha, onde aparecem com vários nomes".

Serge Hutin diz que na Bretanha se considera que os dólmens são as habitações dos *poulpiquets* ou dos *kerious*, povos pequenos que antigamente viviam no país e ainda são lembrados na região.

O historiador Robert Graves traduziu a mensagem de Stonehenge da seguinte forma: "O Deus Sol de Stonehenge era o Senhor dos Dias e dos trinta arcos do círculo externo, e os trinta pilares do círculo interno representavam o mês ordinário dos egípcios; mas o segredo guardado nesses círculos era que o ano solar estava dividida em cinco estações, e cada uma delas, à sua vez, estava dividida em três períodos, representadas pelos três pilares menores que estão na frente dos dólmens. O círculo estava tão bem situado que ao começar o solstício de verão, o sol levantava-se exatamente no final do caminho, em linha morta com o altar e a pedra posterior; enquanto dos dois grupos das quatro paredes desnudas que nos chegaram, um indicava o nascer do sol no solstício de inverno, e o outro o ocaso do Sol no solstício de verão".

## Observatório Solar

Até o momento, os historiadores não chegaram a um acordo sobre o significado de Stonehenge. Alguns dizem que as pedras colocadas em círculos e as restantes situadas perto do suposto templo central foram construídas pelos druidas celtas e utilizadas por eles como centro de observação dos astros.

O fato é que no solstício de verão o Sol sai em linha reta, quase exatamente no caminho que vai em direção ao monumento, e sempre foi o principal argumento para acreditar-se que estava consagrado ao Sol, e se pensa que quando o monumento foi levantado, quiseram que a pedra Friar'Hell marcasse exatamente o ponto de partida do Sol no solstício de verão.

Outra teoria acredita que esse monumento foi o primeiro observatório astronômico da Terra, e assim os homens da época, observando o Sol, conseguiram conhecer a mecânica solar. Tudo é bem complexo, mas está lá para determinar, com precisão, estações e eclipses do Sol e da Lua.

Certamente, esse monumento não foi construído em vão, pelo contrário, sua perfeição matemática é o signo de um plano feito antecipadamente, baseado nos conhecimentos matemáticos, cuja origem talvez nunca se conheça.

## Espírito das Pedras

Segundo a tradição, quando é celebrado algum culto religioso sobre a pedra, não é para santificar a pedra, mas sim a divindade que reside nela. Outra teoria é que essas pedras foram respeitadas e reverenciadas, e obedece ao fato de que os menires seriam uma espécie de acupuntura da Terra, e os homens pré-históricos teriam conhecido e dominado essa força e energia terrestres. Seus construtores empenharam-se em transportar pedras, só de certos locais, e esse mistério consiste no fato de que as grandes pedras possuem abundante quartzo em sua composição, acompanhado, às vezes, de certa quantidade de pirita — a propriedade condutora e amplificadora da energia que possui o quartzo — unida ao magnetismo da pirita que realiza a missão de canalizar e emitir essa potente energia. Isso demonstra que seus construtores possuíam conhecimentos sobre o magnetismo terrestre e as correntes de energia cosmotelúrica conhecidas como linhas-leis que, hoje em dia, se perderam.

A situação precisa desses megalíticos, ao longo de suas leis, é que conseguiam canalizar, controlar e transmitir a energia, e dessa forma eram capazes de manter o equilíbrio do planeta e a fertilidade dos campos.

Os menires, junto com os dólmens, foram associados à cultura celta e à dos druidas, mas sua construção data de muito tempo antes; porém, é certo que os druidas conheciam o curso dessas linhas telúricas que eles chamavam *wouivres*, a mesma força que os chineses identificam com os dragões (a serpente é um dos animais sagrados para os povos celtas).

Os menires, associados a uma cultura de seres gigantescos, já desaparecidos, seriam pedras sinalizadoras de passo das correntes telúricas que permitiam — como enormes agulhas de acupuntura — captar e controlar as forças magnéticas para fins tão concretos como a cura por radiações, a previsão do tempo ou dos cálculos astronômicos. Esses megálitos assentavam-se nos nodos ou ramificações das correntes ou das cruzes das linhas Hartmann.

Essa rede de pistas, linhas-leis ou forças telúricas foram marcadas, no princípio, pela mudança de menires e túmulos e mais tarde, com a chegada do cristianismo, por construções sagradas como ermidas, santuários ou qualquer outro monumento indicativo de que nesse lugar morava um *genius loci* capaz de curar ou de matar, de acordo com o signo das energias que ali se manejavam.

Todo o planeta estaria sulcado por uma espécie de sistema nervoso ou circulatório, em que se manifestavam com maior profusão esse tipo de energia (associada a fenômenos lumínicos ou ultrassônicos), ainda não reconhecido pela ciência oficial, mas de evidente ressonância.

## A Presença dos Celtas

A versão de São Agostinho dizia que no século VII "os dólmens foram habitados por uns seres pequenos célticos que se chamavam 'Dussi' ou 'Dusios', remontando assim, a origem dos homens pequenos à cultura céltica, de onde, possivelmente, as tomaram depois os povos godos".

Na história oculta, é bastante difícil afirmar quem construiu esses megalíticos e pode ser que os celtas já o houvessem encontrado quando

migraram para a Irlanda e Escócia. Nessa época, já existiam tradições que afirmavam que foram construídos pela raça dos filhos da Deusa Dana — os Tuatha de Danann, segundo uma versão irlandesa.

Esses relatos diziam que na batalha de Taitiu, nem os guerreiros nem a magia dos tuatha demonstraram estar à altura dos filhos de Milé ou milésios. Ambas as facções firmaram um tratado, mas os tuatha não cumpriram.

Um novo tratado foi aceito e nesse ponto surgiu uma das teorias mais importantes sobre a origem dos megalíticos, das fadas e dos homens pequenos.

Segundo esse tratado, os tuatha retirar-se-iam ao submundo para viver nos *sidhs*, as tumbas funerárias neolíticas que se podem encontrar por toda a Irlanda. Ocuparam o reino subterrâneo dos túmulos e de algumas ilhas distantes, quase inacessíveis. Aos tuatha é atribuída a construção dos monumentos megalíticos há 5.000 anos.

Existem estudos comprovados de que os celtas utilizaram essas construções megalíticas como sinais astronômicos e como lugar para celebrar reuniões sagradas, e além disso, foi por meio dos druidas que se colocaram em contato com as entidades da natureza, para que fossem fornecidas todas as ajudas e informações cosmotelúricas.

Mas o povo celta desapareceu e outras culturas posteriores, com menos conhecimentos, utilizaram esses dólmens somente para enterrar os seus mortos.

Em certas lendas, as fadas deixaram de pentear seus cabelos dourados, de lavar suas roupas ou de tecer suas correntes de ouro, para serem construtoras de alguma obra colossal, e é aqui que se funde o mito com os gigantes, as bruxas e outros seres fantásticos da mitologia de todos os povos.

Na maioria dos lugares onde existem esses monumentos, as lendas marcam os gigantes como autores de tais prodígios.

Esse tema é bastante amplo e existe muito mais para se pensar. O fascinante mundo mitológico que existe por trás dessas construções megalíticas é imenso e seu mistério ainda resiste a ser descoberto.

# ***VESICA PISCIS***

A *Vesica Piseis* é um exemplo de expressão no uso da geometria que gera um triângulo equilátero de modo a cruzar dois círculos de tamanho igual que era visto como um símbolo de divindade.

Desde o século IV, selos, carimbos e estampilhas de colégios, abadias, assim como as representações de pessoas eclesiásticas, adotaram a forma do *Vesica Piseis*, que era uma alusão a um emblema cristão, muito mais antigo que os chamados *Piscículi*, pelos antigos padres da igreja. Depois, os construtores góticos de catedrais adaptaram seus desenhos, quase exclusivamente sob o triângulo equilátero, como Chartres, Troyes, Rheims, Bourges e quase todas as catedrais francesas foram construídas sob o mesmo princípio, de *Anuncia Triangulum*.

A maioria das catedrais inglesas parece ter sido desenhada, em seus pianos originais, usando modelos similares.

No século XV, Alberto Dureru falou da *Vesica Piseis* e sua versatilidade em triângulos equiláteros não somente geradores, mas também pentágonos e arcos em pontas: *Designa circino invariato três piscium vesicas*, ou "descreve com compassos sem mudar 3 *vesicae piscium*". Três círculos similares são descritos com centros nos ângulos de um triângulo equilátero, formando o três *Vesicae*, por meio do que um pentágono se forma, ou o arco em ponta.

# A MAGIA DO REI ARTHUR

O rei Arthur, no papel de um primitivo rei Celta, era a representação temporal de Merlim que era a força oculta ou manipuladora das energias cósmicas que estão por trás dos raios celtas.

Segundo a tradição, havia doze Cavaleiros da Távola Redonda que com o rei faziam treze.

Os personagens da Cavalaria, as Virtudes que lhes correspondiam e os Signos do Zodíaco são estes:



*Os personagens da Cavalaria e os Signos do Zodíaco*

<i>Cavaleiro</i>	<i>Signo Zodiacal</i>	<i>Atributo</i>
Sir Tristão	Áries	Cavaleiro Honorável
Sir Galahad	Touro	Cavaleiro Amável e Leal
Sir Lamorak	Gêmeos	Cavaleiro Nobre
Sir Bohors	Câncer	Cavaleiro Virtuoso
Sir Gawain	Leão	Cavaleiro Caritativo
Sir Gaheris	Virgem	Cavaleiro Sincero
Sir Parsifal	Libra	Cavaleiro Valente
Sir Bedivere	Escorpião	Cavaleiro Cavalheiro
Sir Lancelot	Sagitário	Cavaleiro Galante
Sir Gareth	Capricórnio	Cavaleiro Sóbrio
Sir Geraint	Aquário	Cavaleiro Serviçal
Sir Kay	Peixes	Cavaleiro Humilde

Além desta lista e do próprio rei Arthur, temos outros personagens como Guinevere, a fada Morgana, as Três Damas, Mordred e o próprio Merlin.

Eles representam muitas personalidades e muitas qualidades: honra, amabilidade, nobreza, virtude, caridade, sinceridade, valor, cavalheirismo, galanteria, sobriedade, serviço e humildade.

Mordred é a energia dualista que, sem controle, consegue o poder pela força, matando assim o Rei da Luz. Em outras palavras, é o lado escuro da Natureza — o Id — que sempre se oculta dentro do ser humano, aguardando a oportunidade de irromper e executar um golpe que pode causar a própria destruição.

As Três Damas podem representar a Deusa Triple, como os três aspectos da mesma; o instintivo, o racional e o intuitivo, enquanto a fada Morgana, meio irmã do rei Arthur, expressa o poder das emoções que pode ser a perdição de muitos, por ser destrutivo.

Como "homem do mundo", Lancelot simboliza o amor romântico que mantém o equilíbrio com relação ao rei Arthur, já que a sedução da rainha por parte de Lancelot é, do ponto de vista figurado, um dos pregos do ataúde do rei Arthur.

Quando o rei Arthur era rodeado por seu séquito de Cavaleiros, representado pelas virtudes mencionadas, reinava soberano, mas separado dessas qualidades sutis, era vulnerável ao seu próprio ser escuro.

Se incluirmos os doze Cavaleiros e esses outros personagens, encontramos-nos com um total de 20, que é o número de letras de ambos os alfabetos celtas — o *Ogham* e o *Boibel-Loth*. Mas se contarmos as Três Damas como "1", podemos ajustar as 18 letras do antigo alfabeto *Beth-Luis-Nion* que também é o Alfabeto da Árvore.

<b><i>Beth-Luis-Nion</i></b>	<b><i>Personagem</i></b>
Beth	Arthur
Luís	Sir Bohors
Nion	Sir Kay
Fearn	Sir Gaheris
Saille	Sir Galahad
Uath	Sir Geraint
Duir	Sir Lancelot
Tinne	Sir Tristão
Coll	Sir Lamorak
Muin	Sir Bedivere
Gort	Sir Parsifal
Pethboc/Ngetal	Sir Gawain
Ruis	Sir Gareth
Ailm	Três Damas
Onn	Guinevere
Ur	Morgana
Eadha	Merlim
Idho	Mordred

Na simbologia do rei Arthur, a Távola Redonda merece consideração e existem muitas explicações com relação à sua história e à sua origem, além da antiga referência histórica da igualdade de todos os que se sentavam a sua volta; também é mencionada como emblema das treze estações do

Calvário; como símbolo da eternidade de Deus, e inclusive como representação da esfera da própria Terra.

Excalibur é um símbolo de energia sutil que não pode ser facilmente descrita. Para a maioria das pessoas, no passado, a Espada era uma arma de destruição ou de vitória, de modo que nas mãos do justo constituía uma força ou energia que podia ser entendida ou percebida.

Excalibur é o poder de Merlim que se manifesta na matéria, enquanto Merlim é a força mágica ou raio oculto que dá cor ao gênio celta.

O arquétipo de Merlim encarna o eterno princípio mágico do domínio e da transmissão das energias imperceptíveis para seu uso em níveis facilmente perceptíveis. A qualidade e a natureza dessas frequências podem supor um perigo e é possível que de vez em quando devam ser retiradas.

Na lenda de Merlim, seu desenlace é estranho e sem muita conclusão, pois não se sabe ao certo se ele foi destituído por um adversário e enterrado involuntariamente debaixo de uma pedra. Em outras palavras, as energias que ele representava poderiam ter sido retiradas por alguma força estranha.

Da mesma forma que Excalibur foi devolvida ao Espírito das Águas, o conhecimento dessas antigas verdades agora está enterrado no profundo mar do subconsciente coletivo.

Mas a teoria é que algum dia voltará a emergir, e quando isso acontecer, aqueles que permaneceram com sua fé se encontrarão com sua Excalibur, ou pode ser que apareça como antes, na pedra, para ser retirada, mas somente por aquele que, pela iniciação, tenha conseguido o direito da realeza espiritual.

# OS CELTAS

## Mitos e Histórias

Ao estudar a história dos celtas, encontramos-nos constantemente com os mitos que são a harmonia do imaginário com a realidade. O mito é uma história sagrada, pertencente ao domínio do divino e definida pelos gregos como um fato isolado, não coerente, e tal expressão foi retomada pelo cristianismo quando do estabelecimento das Sagradas Escrituras.

Esse povo surgiu durante os séculos V ou VI a.C, e vivia na Europa Central, desaparecendo por pressão dos romanos, germanos e cristãos.

"Desapareceu" é um termo muito forte, pois esse povo ainda permanece na Escócia, Irlanda e nas Terras Altas. Apesar de que no Continente, foram vencidos pelos romanos e outros; nas Ilhas Britânicas, eles seguiram com sua autonomia e herança cultural. Eles exerceram uma influência bastante profunda, em nível cultural, lingüístico e artístico e, certamente, procuraram caminhos diferentes, desvios e direções subterrâneas. Os celtas tinham particularidades especiais e iam contra tudo aquilo que era oficialmente estabelecido. E essa forma de ser, causou ao povo muitos problemas, mas sempre com soluções originais.

Os mitos e lendas não podem ser desassociados da cultura dessa tradição. Certamente, não serão compreendidos à luz do século XXI. Acreditava-se que as histórias tinham poderes maravilhosos e qualquer pessoa que as ouvisse recebia bênçãos e boa sorte. Naqueles tempos eram transmitidas por tradição oral, mantidas vivas pelos bardos (druidas poetas). O contador de histórias é o sobrevivente da arte de recitar memórias das histórias tradicionais.

Os celtas consideravam a natureza como divindade máxima, a Deusa Mãe. Eles entendiam que a terra se comportava como um autêntico ser vivo. Eles sabiam como utilizar os meios para controlar a energia do

planeta em benefício da vida, das colheitas e da saúde.

As festas eram realizadas em determinadas datas que tinham que ver com a época do ano. Os cerimoniais célticos tinham um conteúdo mágico, mais intenso que os druídicos, pois existia uma comunhão muito forte entre o homem e a natureza.

Os celtas sabiam que a energia telúrica sofria reflexões e re-frações ao tocar coisas materiais, e por isso eles praticavam seus rituais religiosos completamente despidos. Não havia qualquer conotação erótica, era uma forma de a energia não se desviar pelas roupas, e quando os católicos os conheceram, ficaram escandalizados com seus rituais e sua forma de ser.

O catolicismo primitivo apagou tudo que podia sobre os rituais celtas, catalogando-os de pagãos, de praticar cultos imorais e adorar o demônio.

O cristianismo, religião descendente do tronco judaico, colocava a mulher como algo inferior e por isso não podiam admitir uma religião exercida pelas mulheres.

Os celtas eram apegados à fertilidade, ao crescimento da família, à reprodução de animais domésticos e ao cultivo produtivo, e isso estava mais ligado ao lado feminino da natureza. A mulher também era mais sensível que o homem no que diz respeito às manifestações sobrenaturais, e assim elas canalizavam as energias nos ritos cerimoniais. Os papéis das mulheres e dos homens eram iguais, com relação a cargos e desempenhos, até mesmo em batalhas.

Eles eram instruídos nas matérias de filosofia, religião, geografia e astronomia, e talvez seja por isso que se desconhecem seus contatos com as civilizações clássicas da Grécia e de Roma.

Foi uma das primeiras culturas na Idade do Bronze. Regiões ocidentais como a França, a Alemanha do Leste já falavam a língua celta.

Por volta de 600 a.C, o geógrafo grego Heródoto escreveu sobre os celtas, colocando-os para além dos "pilares de Hércules" (Espanha) e acima do Danúbio. O nome "celta" surgiu provavelmente da tribo dominante dos *Halstatt* e tomou-se um conceito unificador para toda a cultura.

Os celtas provêm de uma região próxima da Áustria e da Alemanha e talvez tenha sido dessas regiões que se expandiram pela Europa Continental e Bretanha.

O nome Bretanha deriva do céltico. Um autor grego chamava-a *Ilhas Pretanic*, o que tem origem no nome que os habitantes da ilha tinham, e chamavam a eles próprios de pritani.

Muitas informações vêm de escritores romanos como Estrabão e César que nos transmitiram algumas idéias sobre a sociedade céltica. Por essas obras, conhecemos que os druidas gauleses foram os introdutores de uma nova cultura chamada "La Tène", caracterizada pelo uso do ferro, e ensinavam aos guerreiros que a morte não era mais que uma passagem. E por isso os celtas, apesar de dominarem os trabalhos com o ferro, iam aos campos de batalhas bem armados, mas praticamente despidos, com pinturas azuladas e numa dança furiosa que os romanos chamavam de *furor galicus*.

Na Irlanda, a lenda conta que um celta, depois de morto, ia para Tir na Nog — a Terra da Juventude —, onde ninguém envelhecia e era sempre Primavera. Na verdade, não se encontram nas histórias dos celtas vestígios do pecado ou do mal.

Os deuses dos celtas eram muitos e não sofreram o processo de racionalização, como em outras culturas, como a dos romanos ou gregos. Não existia em sua cultura a tradicional rigidez de casais de deuses com seus respectivos filhos, e por isso também era difícil estabelecer ligações familiares.

Existem muitas lendas sobre os celtas, como os menires e sua adoração; e outros monumentos como Tuatah De Dannan, onde figuram Danu — A Deusa Mãe; Nuada — Braço de Prata; Dagda — Deus Bom; Lug — Braço Longo, e muitos outros.

A concepção dos celtas irlandeses (gaélicos) é de que o mundo é quadripartido, com as quatro direções unidas por um centro mágico. No País de Gales, as lendas de Ceridwen e Taliesin são as mais conhecidas.

## Os Druidas

Os druidas eram os sacerdotes e filósofos dos celtas. Acredita-se que seu nome se deriva da palavra celta *derw*, que significa carvalho, porque a veneração por essa árvore era um ponto essencial de sua religião. Os

druidas são tão antigos como os brahmanes da Índia, os magos do Oriente e caldeus, e demais filósofos famosos da Antiguidade.

Eram os árbitros soberanos de tudo que tinha relação com a religião e formavam um corpo muito numeroso, como também poderoso. Existia um chefe chamado O Grande Druida, com residência em Bretanha, lugar em que se aprendiam os mistérios mais reservados. Seu princípio fundamental era não deixar nada escrito, pois toda sua ciência se encontrava compreendida em uma série de composições poéticas que memorizavam e que continham todos seus mistérios, por isso pouco conhecidos.

Seu principal dogma era a imortalidade da alma. Aplicavam-se no estudo da geografia e da astronomia, e em particular no movimento e na influência dos planetas, para assim profetizar o futuro.

Plínio, filósofo grego, conta que um druida, antes de pegar uma planta, examinava a posição dos astros, e quem a pegava devia estar vestido de branco, com os pés lavados e descalços, e a eleição da mão a utilizar não era por acaso.

Colhiam o "visgo" com muita veneração, como um de seus ritos, durante o mês de dezembro, que consideravam sagrado. Os adivinhos encabeçavam a marcha, entoando cânticos a suas divindades; depois, um arauto levava o caduceu, acompanhado de três druidas. Fechava a comitiva o chefe dos druidas, seguido por todo o povo, que subia ao carvalho e cortava o visgo com uma foice de ouro. Os sacerdotes recebiam-no com muito respeito e no primeiro dia do ano era repartido ao povo como algo sagrado. A água do visgo, segundo os druidas, dava a fertilidade e era uma defesa contra os venenos.

## As Fadas



As Fadas

Mestra da magia, a fada simboliza os poderes paranormais do espírito ou as capacidades mágicas da imaginação. Ela opera as mais extraordinárias transformações e, num instante, satisfaz ou decepciona os mais ambiciosos desejos. Talvez por isso ela represente a capacidade que o homem possui para construir, na imaginação, os projetos que não pôde realizar.

A fada irlandesa é, por essência, a *banshee*, da qual as fadas de outros países célticos são equivalentes e incluídas num conceito semelhante. De início, a fada, personagem que se confunde com a mulher, é uma das mensageiras do Outro Mundo. Muitas vezes, ela viaja sob a forma de um pássaro, preferencialmente a do cisne. Essa qualidade, porém, deixou de ser compreendida a partir da cristianização, e os transcritores fizeram da fada a figura da mulher enamorada que vinha em busca do eleito do seu coração. Por definição, a *banshee* é um ser dotado de magia. Não está submetida às contingências das três dimensões, e a maçã ou o galho que ela entrega a alguém, tem qualidades sobrenaturais. Nem o mais poderoso dos druidas consegue reter aquele que por ela for chamado; e quando a *banshee* se afasta temporariamente, o eleito cai em estado de prostração.

Shakespeare mostrou maravilhosamente, ao descrever a rainha Mab, a ambivalência da fada, capaz de transformar-se em feiticeira:

"Ah, depreendo, então, que foste visitado pela rainha Mab  
Ela é a parteira das fadas, e costuma aparecer  
Do tamanho de uma pedra de ágata  
No dedo indicador de um conselheiro municipal  
Puxada por minúsculas partículas de luz...  
... Essa é justamente a mesma Mab  
Que trança a crina dos cavalos de noite  
E cola as grenhas dos duendes em sujos e feios nós

Que, uma vez desemaranhados, são presságio de mitos infortúnios.  
É essa a velha feiticeira que..."

*Romeu e Julieta*, Ato I, Cena 4.

## Calendários? Árvores e Alfabetos Mágicos

Os celtas observavam determinadas festas do calendário com certa importância e dividiam seu ano em quatro partes principais, e cada uma era precedida por celebrações religiosas importantes, comemorando algum deus, algum herói ou alguma lenda. Estes festivais eram acompanhados por feiras, mercados, jogos esportivos, assim como cerimônias religiosas e, em tempos mais antigos, por sacrifícios.

A primeira divisão do ano civil acontecia em 1º de fevereiro e chamava-se Imbolc ou Oilmelg. Em tempos antigos era consagrada a deusa Brígida ou Britania, e mais tarde predominou o aspecto do cristianismo, tomando-se Santa Brígida ou Brigitte. A origem do Imbolc é algo oculto, mas geralmente se acredita ter conexões pastoris, devido às relações com as ovelhas leiteiras. Brígida, em seu aspecto de fertilidade, era uma deusa pastoril, mas também era considerada uma divindade polifacética e, dessa forma, é possível que fosse honrada de diversas formas.

A segunda festa dos celtas ocorria em 1º de maio; era Beltaine, Bealltainn ou Cetshamain, que tem o nome do antigo deus Beli ou Bel-Tene, traduzido por alguns pesquisadores como "fogo formoso". Como todos os festivais, também tinha que ver com a fertilidade e com os ritos mágicos para o crescimento do gado e da colheita. Acendiam fogueiras, e celebrava-se em algumas zonas montanhosas da Escócia.

O terceiro festival era a Festa de Lughnasa ou Lugh Nasad, comemorada em 1º de agosto, e era uma festividade agrária. Como o nome

indica, a festa era de Lugh. Ele a instituiu em honra de sua ama de leite, Tailtiu, que morreu em 1º de agosto. Os pais adotivos eram tratados com honra e devoção na antiga sociedade celta.

O quarto festival que marcava o começo real do ano celta e o início do inverno celta era Samhain, geralmente considerado o mais importante de todos. Apesar de a data oficial ser 1º de novembro, celebrava-se na véspera, quando se acreditava que o véu entre o mundo que conhecemos e que vemos e o "outro mundo" se fazia de forma sutil. Em alguns lugares da Escócia, no festival de Samhain se cortava o último feixe do milho e alguém se disfarçava de mulher, conhecida como "A Indivídua". Em algumas colinas das regiões montanhosas, as fogueiras acendiam-se onde cada um dos presentes colocava uma pedra branca com sua assinatura. Se não se encontrasse esta pedra, quando o fogo fosse apagado, seria um presságio de ruína ou de má sorte para o ano seguinte. Para alguns, Samhain significava alegoricamente o término do deus Sol, Lug, que para a estação seguinte estava submetido aos poderes das névoas.

Além das festas conhecidas e documentadas, existiam alguns dias mágicos que, com frequência, eram somente observados pelos druidas, os iniciados ou os principiantes. Estavam relacionados com o Calendário da Árvore. Esses calendários eram de origem muito antiga e calcula-se que podem remontar ao ano 5000 a.C.

Os alfabetos mágicos e os calendários da árvore não surgiram de forma conjunta. O calendário chegou à Grã-Bretanha, em alguma parte perto do terceiro milênio a.C, enquanto o Alfabeto chegou com os primeiros celtas dois mil anos mais tarde, quando as árvores receberam seus nomes em gaélico.

O calendário celta era lunar e continha treze meses de vinte e oito dias cada um, com um dia extra na metade do inverno. Como o período da lua não dura exatamente vinte e oito dias, coisa sobre a qual os antigos eram bem conscientes, o dia extra no ano solar significava que os meses do calendário estavam em fase com a Lua nova só uma vez a cada vinte e um dias, o que se chamava de o Grande Ano Lunar.

# GLOSSÁRIO DE ALGUNS DOS PERSONAGENS DAS LENDAS ARTURIANAS

***Agravaín:*** Filho de Lot e de Morcadés, o terceiro dos irmãos da família Orkney, da qual formavam parte Gauwain, Gaheriet e Gerrehet. Agravaín, menos digno de confiança que os outros, participou na conspiração contra Lancelot, que provocou a ruína da Ordem da Cavalaria da Távola Redonda. Encontrou a morte nas mãos de Lancelot, na luta que ocorreu no quarto da rainha Guinevere.

***Ambrosius Aurelianus:*** O sucessor de Vortigern e irmão de Uther Pendragón.

***Arthur:*** Filho de Uther Pendragón e de Ingraine. Dizem as lendas que sua mãe foi uma das mulheres que escaparam da Atlântida, antes que esse continente fosse submergido pelas águas. Outras lendas contam que estava ligada por laços familiares com as fadas e com a Dama do Lago. Uther Pendragón descendia dos antigos reis britânicos.

Arthur tomou-se rei da Grã-Bretanha quando tirou a espada de uma pedra; não era a Excalibur, como se pensa, mas sim um símbolo, de seu direito de governar, disposto por Merlin, que havia provocado o seu nascimento, disfarçando Uther, fazendo-o passar pelo marido de Ingraine — Gorlois — e mais tarde, Merlin converteu-se em seu conselheiro.

***Bercilak:*** Cavaleiro que Morgana transformou em Cavaleiro verde. Representava o princípio do inverno; sua outra aparência foi a de um deus Vegetal, cuja tarefa era colocar em prova e em seguida dar a iniciação a Gauwain nos mistérios da deusa. Lady Bercilak, sua esposa, foi obrigada a seduzir Gauwain para que o mesmo não cumprisse os votos da cavalaria, prejudicando a imagem e a reputação da Távola Redonda. Num nível mais profundo, ela representava um dos aspectos da deusa, cujo papel de

tentadora também estava destinado a iniciar Gauwain em seu serviço.

**Blaise:** Mestre de Merlim. Conta a lenda que foi ele que lecionou a Merlim antes de se retirar. Foi uma figura confusa, descrita na maioria dos textos como um monge e também como um ermitão, mas na realidade evocou uma figura mais antiga e primordial que ensinou a Merlim as artes secretas.

**Bohors:** Primo de Lancelot. Um dos Cavaleiros mais fortes da Távola Redonda que se converteu no terceiro do trio de Cavaleiros do Graal, e que alcançou seu objetivo. Suas características principais eram a firmeza e a constância. Regressou sozinho a Camelot, depois do fim da Grande Busca, para contar a Arthur e aos demais o que havia ocorrido. Depois, negou-se a defender Guinevere contra as acusações de adultério, logo mudando de opinião, e foi exonerado por Lancelot que apareceu no último momento para salvá-la. Sobreviveu à maioria dos membros da Irmandade e morreu na Palestina lutando nas Cruzadas.

**Bran:** Rei ancestral da Grã-Bretanha e um dos poderosos deuses titãs que governaram o país antes da chegada de Arthur. Também foi o predecessor do Rei Ferido, nas histórias posteriores.

Na sua morte, ordenou que sua cabeça fosse cortada e que a levassem para a Ilha de Gwales, a qual foi mantida como oráculo durante muitos anos, até que um dos membros do grupo que o acompanhavam abriu uma porta proibida e nesse momento a cabeça calou-se e começou a descompor-se. Então foi levada ao Monte Branco, em Londres, e ali foi enterrada, conforme seus desejos, de maneira que pudesse continuar defendendo o país das invasões. Mais tarde, Arthur ordenou que a cabeça fosse desenterrada para que ele, sozinho, fosse considerado o defensor da Grã-Bretanha.

**Brengain:** Foi a dama de companhia de Iseu de Cornualles, que deu a Tristão e a sua senhora o filtro de amor preparado pela mãe de Iseu, para a noite de bodas de Iseu e Marc. Quando Tristão tomou-se amante de Iseu, ela consentiu em substituí-la na noite de bodas, para que Marc não soubesse nunca que sua esposa não era virgem.

***Brisen:*** Ama de Elaine de Corbenic. E ela que preparou o estratagema que possibilitou a concepção de Galahad, dando a Lancelot uma bebida narcotizada que fez com que ele pensasse que Guinevere estivesse ao seu lado. Ao despertar e descobrir que era Elaine que estava junto de si, Lancelot esteve a ponto de matá-la e logo depois enlouqueceu por um tempo. Elaine criou Galahad e logo o deixou a cargo das sacerdotisas em Amesbury.

***Culhwch:*** Um primitivo herói celta, que solicitou a ajuda de seu primo Arthur na busca de Olwen, Pisada-Branca, filha de Yspadadden, o Chefe dos Gigantes. Foi enviado a uma fantástica expedição formada por um grupo de heróis com faculdades sobrenaturais, cujas aventuras subsequentes foram conhecidas a partir de uma série de relatos heróicos e fragmentados.

***Dagonet:*** Um bufão (bobo da corte) da corte de Arthur, que se fez cavaleiro da Távola Redonda e cujas amáveis brincadeiras fizeram dele uma das figuras mais populares da Irmandade Artúrica. Fez-se muito amigo de Tristão, salvando-o mais de uma vez de ser capturado por Marc.

***Dindráin:*** Irmã de Percival, que acompanhou os Cavaleiros do Graal e por último se sacrificou para curar uma leprosa. Seu corpo foi levado na embarcação mágica de Salomão à cidade sagrada de Sarraz, onde foi enterrada junto à Galahad. Como única mulher que participou na busca do Graal, seu papel foi de muita importância. Representou, junto de Elaine de Corbenic, os mistérios femininos do Graal.

***Elaine de Astolat:*** A donzela cujo pai arma, em segredo, à Lancelot para um torneio. Ela se apaixonou pelo famoso Cavaleiro e, quando percebeu que ele nunca corresponderia ao seu amor, morreu por greve de fome. Seu corpo foi depositado em uma barca e levado rio abaixo a Camelot, onde todos se entristeceram por seu destino.

***Elaine de Corbenic:*** Filha de Pelles, da família do Graal. Brisen deu a Lancelot uma poção com uma droga e este pensou que estava dormindo com Guinevere.

Quando descobriu o engano, enlouqueceu por um tempo, mas quando finalmente é encontrado, foi curado por Elaine. A partir desse momento, ela se retirou de cena, mas seguiu aparecendo como a princesa do Graal, e também outros nomes, no resto das sagas artúricas.

***Gaheriet:*** Filho de Lot e Morcadés. Foi o segundo dos irmãos Orkney, que descobriu que Morcadés tinha como amante o Cavaleiro Lamorac, e ao surpreendê-los juntos na cama, cortou a cabeça de sua mãe em um arrebatamento de paixão. Mais adiante, morreu nas mãos de Lancelot na batalha para salvar Guinevere da fogueira.

***Galahad:*** Filho de Elaine de Corbenic e de Lancelot. Superou seu pai, tanto na cavalaria, como na pureza de sua vida, e tornou-se o campeão do Graal junto a Percival e Bohors.

Sua relação com seu pai foi comovedora e instrutiva, e quando estava morrendo, suas últimas palavras foram: "saudeis meu pai, Sir Lancelot".

***Galahaut, o Alto Príncipe:*** Senhor do Reino de Surluse. Lutou contra Arthur nos primeiros dias de reinado do jovem rei, mas acabou entregando-se ao observar o cavaleirismo de Lancelot, convertendo-se em seu devoto partidário. Por fim, pensando estar morto, Lancelot negou-se a comer e morreu por isso. Foi enterrado com todas as honras no Castelo da Guarda Gozosa de Lancelot.

***Gauwain:*** Filho do rei Lot de Orkney. Foi o maior dos irmãos Orkney e também o maior Cavaleiro da corte de Arthur até a chegada de Lancelot. Sua reputação viu-se comprometida por causa de seu serviço à deusa; converteu-se em seu campeão depois das provas de iniciação do cavaleiro verde e seu matrimônio com Ragnall. A morte de seus irmãos nas mãos de Lancelot converteu-o em um inimigo perigoso, mais do que havia sido como melhor amigo. Morreu num combate, por feridas recebidas, da qual Lancelot nunca teria desejado. As lendas contam que seu fantasma

apareceu a Arthur antes da Batalha de Camlan.

***Gerrehet de Orkney:*** O terceiro filho de Lot e Morcadés, que chegou de forma incógnita à corte e Kay lhe deu o sobrenome de Beaumanis (Mãos Belas), mandando-lhe trabalhar na cozinha. Solicitou que lhe fosse permitido empreender a aventura de Lynette e se distinguiu por sua conduta, lutando contra uma série de Cavaleiros de armas multicoloridas. Foi armado Cavaleiro por Lancelot e tornou-se seu devoto seguidor. Morreu tragicamente nas mãos do grande Cavaleiro no transcurso da batalha para resgatar Guinevere da fogueira.

***Gorlois:*** Duque de Cornualles, o primeiro marido de Igraine. Entabulou uma feroz luta com Uther Pendragón e no final foi assassinado em uma incursão no Castelo de Tintagel. Merlim disfarçou Uther de forma que o mesmo tomasse a aparência de Gorlois, e dessa forma engendrou Arthur com Igraine que mais tarde a desposou.

***Gromer Somer Jour:*** Irmão de Ragnall que desafiou Arthur com um enigma: "Que é que mais desejam as mulheres?". Foi uma figura sobrenatural e um feiticeiro de grande poder, sendo derrotado por Arthur com a ajuda de Gauwain, confessando que ele havia sido enfeitado por Morgana le Fay.

***Guinevere:*** Filha de Leodogrance e esposa de Arthur. Seus amores com Lancelot causaram a destruição do reinado e acabou seus dias num convento de Amesbury, onde foi enterrada depois de despedir-se pela última vez de Lancelot.

Originalmente desempenhou o papel de noiva florida, um primitivo aspecto da deusa, cuja função era de ser objeto da luta entre as potências no conflito de verão e de inverno. Em algum momento, Arthur e Lancelot assumiram esses papéis.

***Hector:*** O pai adotivo de Arthur. Criou o jovem rei sem saber quem era depois que Merlim o confiara.

***Igraine:*** Mãe de Arthur. A tradição conta que veio de Atlântida, mas

na maior parte das versões da história foi a esposa de Gorlois de Cornwallles, e por Uther apaixonou-se. Graças ao encantamento de Merlim, ele adotou a aparência do marido de Igraine, e assim engendrou Arthur com ela.

***Iseu das Brancas Mãos:*** Filha do rei da Grã-Bretanha que se converteu em esposa de Tristão por causa da petição de seu irmão Kahedín. O matrimônio não se consumou e Iseu começou a alimentar um rancor contra seu marido que acabou provocando sua morte. Isso se deu pelo fato de ele não lhe contar sobre as cores das velas do barco que traía Iseu da Irlanda e que vinha em sua ajuda. Suicidou-se logo depois.

***Iseu de Cornwallles:*** Filha do rei Anguín de Irlanda. Era a futura esposa de Marc de Cornwallles, mas se fez amante de Tristão depois de beber um filtro de amor preparado para sua noite de bodas. Era de uma beleza muito conhecida, cujo amor com Tristão escandalizou a corte de Arthur e apartou a atenção durante algum tempo dos amores de Lancelot e Guinevere.

Chegou muito tarde para curar Tristão de uma ferida envenenada, que acabou morrendo. Posteriormente, foi enterrada junto a Tristão na Grã-Bretanha.

***José de Arimatéia:*** Foi um rico judeu com relações entre os comerciantes de estanho de Cornwallles, e é possível que tenha visitado a Grã-Bretanha com o jovem Jesus. Mais tarde, depois da crucificação, reclamou o corpo do Messias e enterrou-o em sua própria tumba. Como recompensa lhe foi encarregada a custódia do Graal e fundou uma família de guardiões que seguiram custodiando-o até o momento em que foi conquistado por Galahad, que era descendente direto de José. Também lhe foi atribuída a construção da primeira igreja cristã, dedicada à Virgem Maria, em Glastonbury (Somerset).

***Kay:*** Irmão de leite de Arthur e filho de Hector. Converteu-se no senescal de Arthur e serviu-o de forma fidelíssima nesse cargo até o final da Távola Redonda. Sua natural cólera e sua ocasional crueldade fizeram dele uma pessoa sem compaixão, mas bom Cavaleiro apesar de tudo, e

parecia que Arthur sentia por ele um amor sincero.

**Lamorac:** Filho de Pellinore. Um dos Cavaleiros mais fortes da Távola Redonda, que se apaixonou por Morcadés e por fim foi assassinado por Gauwain e seus irmãos, depois que Gaheriet cortou a cabeça de sua própria mãe, quando a encontrou na cama com ele.

**Lancelot:** Filho do rei Ban de Benwick, chamado de Lancelot Du Lac porque foi adotado no reino do outro mundo do Lago. Conservou muitas das qualidades do Cavaleiro sobrenatural, que lhe permitiu ocupar a posição do Cavaleiro mais renomado entre todos do Reino de Arthur.

Revelou a Gauwain no papel de campeão da rainha, e depois se apaixonou por Guinevere. Existem muitas histórias que contam as façanhas de Lancelot e seus esforços para limpar o reinado das práticas malvadas. Nessa tutela da terra, assumiu o papel real do Arthur. Depois de ser induzido com enganos a deitar-se com Elaine de Corbenic, tomou-se louco. Depois de sua cura, participou da busca do Graal. Incapaz de conseguir a copa por si mesmo, à causa de seus amores adúlteros com Guinevere, foi representado e superado por Galahad, seu filho. Por último foi desterrado da corte e converteu-se em um ermitão, depois da partida de Arthur.

**Lot:** Rei de Orkney e marido de Morcadés. No começo do reinado de Arthur, foi um dos reis rebeldes. O clã de Orkney, formado por seus filhos Gauwain, Agravaín, Gaheriet e Gerrehet e por sua mãe seguiu sentindo alguma animosidade com relação ao reino de Arthur. Foi assassinado por Pellinore.

**Lynette:** Às vezes, era chamada de Demoiselle Sauvage. Lynette chegou à corte solicitando ajuda para sua irmã prisioneira, Lyonors. O único Cavaleiro disponível era Beaumains — Gerrehet —, que há pouco havia tomado as armas.

De sua pouca experiência, ela zombou com despiedade. Também apareceu em uma história anterior como a guia e protetora de Owein.

**Lyonor:** Irmã de Lynette. Foi resgatada por Gerrehet, que mais tarde se

casou com ela.

**Marc:** Rei de Cornualles, tio de Tristão, o qual o enviou em busca de sua noiva, Iseu, filha do rei da Irlanda, com resultados desastrosos para sua própria felicidade. Iseu enganou-o em sua noite de núpcias, enviando sua dama de companhia, Brengáin no leito de Marc. Ele foi descrito como "marido traído" que perdoou a infidelidade de Iseu, mesmo tendo em muitas ocasiões, saído em perseguição da rainha e de seu sobrinho.

**Merlim:** Mago e custódio da linhagem dos Pendragón. Nascido de uma virgem que foi visitada por um espírito, Merlim Emrys foi descoberto pelos homens de Vortigern como a vítima perfeita para um sacrifício que ajudasse a fixar os cimentos de sua torre que vinha abaixo. Merlim falou da eterna batalha entre os dragões que se ocultavam sob os cimentos, em um relato que põe de manifesto a natureza racial desse tema. Pronunciou algumas profecias sobre a Grã-Bretanha em versos gnômicos e converteu-se no conselheiro de *Ambrosius Aurelianus* e de seu irmão Uther, e durante esse reinado, construiu magicamente Stonehenge.

Arthur herdou Merlim como seu conselheiro mágico, somente por um tempo, antes que Merlim regressasse ao reino de seu pai para converter-se no guardião eterno da Grã-Bretanha, segundo as fontes mais antigas.

Segundo fontes francesas, contam que ele foi sucumbido aos encantos de Nimue. Merlim foi o principal artífice da estratégia dos Pendragón e o guardião oculto da Terra que, em tempos mais antigos, foi chamada Clas Merlim ou Recinto.

**Morcadés:** Esposa de Lot, irmã de Igraine. Casou-se por razões políticas com Lot de Orkney e com ele teve Gauwain, Gaheriet, Agravaín e Gerrehet. Foi amante de Lamorac e Gaheriet a matou ao encontrá-la na cama com ele.

**Mordred:** Uma das lendas conta que foi o filho incestuoso de Arthur e de Morgana. Quando Arthur percebeu que havia tido uma relação com sua meia irmã, tentou matar seu filho, promulgando um bando ao estilo de Herodes, no qual todos os meninos nascidos naquele momento deveriam

ser abandonados em uma barca aberta. Mordred sobreviveu e foi criado por Morcadés, que posteriormente o enviou à corte, sendo que o mesmo nunca foi reconhecido como filho ou o sucessor de Arthur.

Mordred aproveitou-se da debilidade do reino e da ausência de Arthur quando os Cavaleiros se esparziram em busca do Graal, para fazer-se com o mando. Foi morto por Arthur, a quem o mesmo feriu de morte.

***Morgana le Fay:*** Filha de Gorlois e Igraine. Foi enviada a um convento aparentemente para ser educada como uma monja, mas disseram que ali aprendeu as artes mágicas. Contraindo uma aliança política com Urién de Gorre e teve um filho com ele — Owein. As lendas contam que concebeu Mordred de Arthur, depois de seduzir seu meio irmão na véspera de sua coroação. Eternamente em discordância com Arthur e seus planos, sempre parecia estar tramando algo. Mas seu papel como protetora da Terra lhe obrigava a adotar algumas medidas provocativas para manter a monarquia sem manchas. Morgana teve muita ligação com os povos primitivos e celtas, colocando em evidência seu papel como guardiã da soberania da Grã-Bretanha, que ela personificava em vários aspectos.

***Morold:*** Tio de Iseu de Cornualles, chamado às vezes de Marhaus. Marc tinha de pagar um imposto a Anguín da Irlanda e quando interrompeu esses pagamentos, Morold foi enviado a combater junto com o campeão de Marc, Tristão, a quem feriu gravemente e por ele foi morto.

***Nimue:*** Chamada às vezes de Viviane. Era a filha de Dionas, um Cavaleiro devoto de Diana. Nimue assimilou a figura da Dama do Lago em algumas tradições posteriores.

Merlim ensinou-lhe as artes mágicas e acabou amando-a, segundo Malory, de maneira que Nimue conseguiu lhe atrair até uma grande rocha, na qual Merlim ficou preso sob ela.

***Owein:*** Filho de Morgana e de Urién, chamado às vezes Yvaín. Owein foi um dos primeiros Cavaleiros de Arthur e conforme contam as lendas de Mabinogion, casou-se com a Dama da Fonte e converteu-se no senhor da Caça Encantada. Numa tradição posterior, Owein impediu que Morgana

matasse seu pai. Também salvou um leão que se converteu em seu companheiro, e por isso também lhe conhecido como Cavaleiro do Leão.

***Palamedes:*** Cavaleiro sarraceno que era apaixonado por Iseu de Cornualles. Converteu-se no perseguidor da Besta Rastreadora depois da morte de Pellinore.

***Pelles:*** Rei de Corbenic e membro da família do Graal. Também chamado Pellam. Pelles foi ferido com a Lança Dolorosa por Balin e assim converteu-se no rei da Terra Baldia, que só o conquistador do Graal poderia regenerar.

Pelles permitiu o uso da magia para fazer uma armadilha a Lancelot e conseguir que o mesmo dormisse com sua filha — Elaine de Corbenic — para poder assim engendrar o conquistador do Graal.

***Pellinore:*** O rei Pellinore era o pai de Percival e Lamorac. Sua tarefa principal era a perseguição da Besta Rastreadora. Como Pellinore havia matado Lot, existia uma antiga inimizade entre as famílias de Pellinore e de Orkney. Por fim, Gauwain e Gaheriet mataram Pellinore em vingança.

***Percival:*** Filho de Pellinore um dos campeões do Graal. Segundo as tradições, Percival foi criado por sua mãe na ignorância das armas e da cortesia, mas sua valentia natural o levaram até a corte do rei Arthur, onde imediatamente empreendeu a perseguição de um cavaleiro que havia insultado Guinevere. Seu posterior adestramento no uso das armas, levou-o à mansão do rei Pescador, onde se absteve de fazer a pergunta sobre o Graal que tudo cura, por uma cortesia mal entendida. Sua posterior busca e descobrimento do Graal se conta nas lendas mais antigas, nas quais o convertem no novo Guardião do Graal. Mas nos textos posteriores, Galahad substitui Percival no seu papel de campeão do Graal. Neles Percival é um dos companheiros de Galahad.

***Ragnall:*** Irmã de Gromer. Sua aparência de bruxa é obra de um encantamento de Morgana. Ajuda Arthur, que luta por encontrar a resposta do enigma de Gromer. Consente dizer a resposta em troca de seu matrimônio com Gauwain, coisa que Arthur aceita. Ao chegar Gromer,

mais uma vez formula a pergunta: "Que é que mais desejam as mulheres?", e Arthur lhe dá a resposta: " As mulheres desejam ter soberania sobre os homens". Gauwain e Ragnall casam-se e com o primeiro beijo ela se transforma em uma bela donzela. Mas pede a Gauwain que decida se a quer bela de dia e espantosa de noite ou ao contrário. Dando-se conta perfeitamente do significado do enigma, Gauwain contesta que ela é que deve escolher, e assim o feitiço se rompe para sempre.

***Tristão:*** Sobrinho de Marc e amante de Iseu de Cornualles. Marc envia-lhe para buscar sua noiva, mas Tristão se enamora de Iseu, ao beber o filtro amoroso. Seu acidentado amor está marcado pelas contínuas perseguições de Marc, as difíceis fugas e os subterfúgios. Depois que ela o cura de uma ferida produzida por uma flecha envenenada, Tristão casa-se com outra Iseu, Iseu das Mãos Brancas, com a qual não encontra a felicidade. Tristão morre sem ter visto a sua primeira Iseu. Era o autêntico cavaleiro bárdico, um autêntico celta em seu poético galanteio.

***Urién de Gorre:*** Um dos que, ao princípio, se rebelaram contra Arthur; e depois se converteu em um de seus mais fiéis partidários. Era o pai de Owein e esposo de Morgana.

***Uther Pendragón:*** Pai de Arthur, segundo marido de Igraín. Depois de subir ao trono. Uther viu a Igraín e a desejou. Cercou o castelo de seu marido, Gorlois, e em sua ausência e com ajuda de Merlim tomou a aparência de Gorlois para dormir com ela. No mesmo momento Gorlois caiu num campo de batalha. A figura de Uther conserva os antigos ecos da lenda artúrica.

***Vortigern:*** O antecessor de Ambrosius. Trouxe os mercenários saxões à Grã-Bretanha para proteger o reino, o que o tomou bastante impopular entre o povo. Suas tentativas de levantar uma torre que lhe servisse de fortaleza não tiveram sucesso, porque a mesma sempre caía. Seus druidas o aconselharam que sacrificasse um menino sem pai, e Vortigern encontrou Merlim, que desafiou os druidas e posteriormente profetizou o destino da Grã-Bretanha. Vortigern morreu logo depois.

# CAMINHOS ALTERNATIVOS PARA A PAZ INTERIOR

Vários são os caminhos para que o homem possa estar de bem com ele mesmo e com a vida. A música suave traz harmonias de um mundo superior, atraindo belezas do Universo e emoções profundas, como de um amor adormecido. Além da música, conhecemos a leitura, os jogos de mesa, as caminhadas, a cromoterapia, a aromaterapia, a meditação, a oração e outros.



*A Fada-Guia*

Acredito que os estudos profundos e a meditação são os caminhos que levam o Ser Humano a Deus, pois para conectar-se com o Todo Poderoso é necessário uma postura de introspecção e de respeito. Deus "sabe" tudo sobre o homem, pois Ele "vê" em todas as partes.

Os bons e elevados pensamentos são formas de contemplação e de conexão com Deus, mas sem a necessidade de ficar completamente absorvidos por eles. A Paz Interior, independentemente da técnica, pode ser encontrada em nossos pensamentos, que é a nossa grande arma contra os problemas. Quando aprendermos e atuarmos como seres pacíficos, transformaremos-nos em seres mais maduros.

Mudar nosso "eu" mais profundo, para que novas crenças possam trazer nova concepção de vida e de sensações, ajudará que o mundo exterior reflita em nosso mundo interior. Nenhuma mudança é rápida e simples. Normalmente é lenta e dolorosa, mas podemos ajudar muito em nosso processo de crescimento pessoal, ajudando a nós mesmos.

## Uma Técnica de Meditação

Esteja em uma habitação tranqüila, sem ruídos, com uma temperatura agradável e de suave iluminação;

Feche os olhos e relaxar. Respire pausadamente, afastando as lembranças que incomodam a mente;

Não se preocupe com a duração da meditação, o que vale é a regularidade e a constância, que são essenciais para controlar a dispersão mental;

Pratique com os olhos fechados e com o corpo imóvel, pois será mais fácil para conseguir explorar outras dimensões, libertando a mente, o corpo e as emoções;

Os exercícios simples são os melhores no início. A concentração na luz branca propicia o encontro com a divindade. O objetivo é criar um estado de expansão de consciência, que devolve a Unidade originária perdida.

Quando aprendermos que o Universo é a consciência que nos abraça de forma amorosa, para elevar-nos a Planos Superiores, conseguiremos harmonizar com o infinito que nos rodeia e fluir com a existência.

Somos partes que, ao integrar-se no Todo, encontram a felicidade em um sentimento absoluto. Gastamos erradamente nossas energias tentando sobreviver entre as intrigas e as dificuldades criadas por nosso próprio ego, enquanto a paz consiste simplesmente em nos entregar por completo à vida.

A magia é a arte de redescobrir a verdadeira natureza do homem, seu verdadeiro ser. Por meio de processos ritualísticos e de uma maior aproximação ao aspecto mais sutil da vida, consegue-se despertar novamente os poderes adormecidos por causa de nossa ligação com a matéria e com a razão.

A busca de nossas nobres e esquecidas origens é um redescobrimento de nosso verdadeiro ser e o encontro com nosso futuro dourado, com um novo homem e uma nova sociedade.

## Nossa Viagem

Primeiramente, devemos colocar-nos em uma postura relaxada e o mais cômoda possível. Procure liberar a mente de todos os pensamentos, sentimentos e até mesmo das contradições. Somos nós que escolhemos a maneira de "ver" a vida e as experiências. A música suave, lenta e baixa também poderá ser agradável. A concentração é indispensável para conseguir a captação de energia externa do Universo.

Na aventura de um passeio matinal, procure descobrir um sendeiro que possa conduzi-lo ao alto de uma colina. Deixemos que nossa mente passeie lentamente pelas verdes colinas e bosques do Reino de Arthur. Deixemos que guie nossa intuição e nosso coração.

Imaginemos os personagens das Lendas Arturianas, de acordo com nossa intuição. Irão surgindo lentamente, e perceberemos que seus olhares para nossa pessoa são por um lado curiosos e por outro inquisitivos, como que perguntando o motivo de nosso chamamento. Nesse momento, devemos abrir nossos sentimentos sem medos ou temores.

Primeiramente, encontraremos os druidas, que eram sacerdotes, juízes, sábios, curandeiros e médicos ao mesmo tempo, das antigas nações célticas da Gália, Grã-Bretanha e Alemanha. Os druidas consideravam o fogo como um símbolo de divindade, e para tanto, nesta nossa viagem, acendem uma grande fogueira no meio de um bosque de carvalhos. Iniciam sua viagem pelo mundo espiritual com uma cerimônia com músicas, danças e ritmos de tambores. Desperta-se nosso "interior".

Merlim, o mago, com seus cabelos brancos, combinando com sua túnica, envolvido nos ares do mistério, com um olhar de infinita profundidade, única para aqueles que conhecem os Mistérios da Criação,

*será nosso guia nesta viagem.* Teremos sua ajuda e proteção contra os seres que povoam as dimensões astrais. Ao mesmo tempo, Merlim é a imagem de alguém que emana a felicidade. Ele analisa com sabedoria e em toda sua complexidade os problemas interiores da humanidade e os reduz na mais hermosa simplicidade.

Com ele se aprende que a felicidade realmente existe, que está a nosso alcance e que não consiste em alcançar objetivos, mas em não se opor à resistência do fluxo da vida. Em seu entorno, a natureza é virgem, o solo é macio como um tapete verde das plantas e os rios brilham como os raios do sol, que alguns homens podem ver neles a origem do mundo.

Esta idéia de beleza proporciona noções de harmonia, de conhecimento e de paz, e Merlim nos leva para a aventura que consiste na busca de vínculos para o reencontro do verdadeiro ser.

Ele nos mostrará em primeiro lugar o *bosque sagrado*, onde reina a paz e nos ensinará a linguagem dos pássaros, que nos aproximará à Divindade. Explicará sobre esta Tradição, que procede de uma cultura muito antiga, que tinha como base a liberdade individual. Neste momento, veremos dois caminhos, o do bem e do mal. Seremos livres para tomarmos um dos dois caminhos, de interromper nossa viagem ou também de deixar a decisão para outro momento e seguir em frente. Procure não se aborrecer consigo mesmo. No mundo já existem muitas críticas, e não é necessário que você se autocritique. Nós não erramos, simplesmente fazemos determinadas coisas para aprender e não voltar a repeti-las de novo.

Depois de refletir sobre os caminhos, iremos para a *Torre Encantada* do druida, o lugar onde o tempo não existe. A Torre é composta de sete andares, unidos por uma escada em forma de caracol, iluminada por tochas, que refletem luzes multicoloridas. Lembre-se que é importante pedir permissão para entrar na casa de alguém.

Em cada andar existe uma habitação de sabedoria e de prova. Na primeira, veremos a nós mesmos, quando éramos crianças, rodeados pelos seres queridos. Meditaremos sobre as primeiras decisões tomadas por nós na vida. Tome o tempo que seja necessário, procurando respirar pausadamente. Quando terminar, perceberá que é noite, e a lua está encoberta por nuvens. Não se preocupe com as dificuldades, pois a

natureza é sábia e nos dá soluções para tudo. Como o elemento luz desapareceu, deixando-nos na mais profunda escuridão, ela também nos proporciona o elemento fogo, para que nos iluminemos, que vem das tochas acesas.

Neste momento, inicia-se a subida para o segundo andar da Torre, que corresponde à nossa adolescência, e aí analisaremos os vários sentimentos contraditórios, próprios da idade e de nossa própria rebeldia por falta de maturidade. A noite está fria, mas encontraremos uma chaminé acesa, para que possa nos aquecer durante os momentos de reflexão sobre este período de vida. Este andar está praticamente sem móveis, somente com a chaminé acesa e um tapete estendido no chão, mas tudo é maravilhoso quando utilizado com consciência e compartilhado com amor.

Posteriormente, inicia-se a subida para o terceiro andar, onde nos veremos com mais idade, imersos na luta para conseguir nossas próprias metas, debatendo-nos entre conseguir o triunfo fácil ou o árduo, que produz a estabilidade. As reflexões são maiores, com mais consciência, pois o que significa a maior das fortunas materiais comparada com o tesouro do Espírito? A sabedoria é uma riqueza que não se pode comprar. Neste momento, percebemos um aglomerado de cristais, cujo contorno recorda uma flor. A observação levar-nos-á a pensar que estes cristais têm milhões de anos, e estão aqui desde o nascimento da Terra, para canalização de energias.

Seguindo o caminho da Torre, e de uma subida difícil, chegaremos ao quarto andar, onde nos veremos anciãos, repassando o fim de nossa vida e refletindo sobre o positivo e negativo da mesma, com olhos de imparcialidade suprema. Neste andar, veremos nas paredes fascinantes escritos de uma língua desconhecida e símbolos sagrados. Os símbolos são dos druidas. Existe também uma mesa de cor escura e certamente será a mesa de algum ritual, para celebrar alguma cerimônia. Neste momento, deparamos-nos com Merlim, que não nos dirige a palavra, somente nos mira e nos faz gestos para que passemos ao quinto andar, onde, ao entrar, veremos as imensas riquezas acumuladas.

Poderemos tomar a decisão de levarmos algumas, todas ou nenhuma. Se decidirmos por esta última, passaremos à penúltima etapa. Chegaremos

à um local que nada se consegue de forma fácil, onde se deve lutar para nossa elevação material, pois neste mundo vivemos, mas que deve ser em perfeito equilíbrio com nosso lado espiritual. Se aceitarmos este caminho, passaremos ao último andar.

Por termos ainda vínculos terrenos, somente poderemos entrever uma parte. É um lugar onde podemos ver a luz dourada do Universo, além do azul celeste e de várias outras cores, que são infinitamente maravilhosas e indescritíveis. A música chega aos nossos ouvidos e nos faz vibrar de felicidade, até à nossa última molécula. Sabemos que estamos no Umbral da Transcendência.

Passamos as provas iniciáticas que nosso silencioso druida Merlim nos impôs, e por haver conseguido, apresenta-nos ao *Rei Arthur* para que, sendo armados Cavaleiros, tomemos assento na Távola Redonda, onde um nome, o nosso, já está inscrito no respaldo de uma das cadeiras, juntamente com nosso signo zodiacal.

Nossa viagem não se acabou. Merlim irá nos apresentando a diferentes personagens para que, escutando-os ou observando-os, elejamos o Caminho que queremos para nós mesmos.

Como os Caminhos são vários e os temores são normais, o Rei Arthur nos abraçará em sinal de paz e amor. Neste momento, como num estalido de luz, nos encontraremos fundidos em seu ser, e com ele viveremos momentos inesquecíveis: conseguiremos tirar a espada presa na pedra; viveremos sua Iniciação na Ilha de Avalon; entenderemos seu pecado involuntário com sua irmã Morgana; sentiremos seu amor por Guinevere. Poderemos viver suas lutas de cavaleiros e também em defesa de Grã-Bretanha, acompanhados por Lancelot e seus Cavaleiros da Távola Redonda, além de sua aversão por Mordred, seu filho incestuoso; o grande amor fraternal por Lancelot e sua grande decepção com sua traição. A batalha final, a morte de Mordred e a sua própria. Aparecerá para nós a barca mágica, surgida das névoas do lago, onde as três rainhas acompanharão ao rei até Avalon, sua morada definitiva.

Da vida do rei deveremos reflexionar, não para julgar, mas para não cometermos os mesmos erros que as paixões, o poder e a riqueza podem trazer para nossa vida pessoal.

Merlim mostrar-nos-á *Guinevere com Lancelot*, entrelaçados em seu grande amor; fingindo a rainha perante seu esposo e Lancelot debatendo-se entre o amor à rainha e a honra devida a seu rei e amigo. Ser-nos-á apresentado, como final, a Guinevere enclaustrada em um convento, e Lancelot, uma vez perdida sua lucidez, transformado em andarilho. Desta passagem, devemos refletir sobre a palavra honra. Bem precioso a resguardar, tanto o nosso como o alheio.

Aproximarem-nos a *Morgana*, a fada e a maga. Ela foi protetora de Arthur, mas também sua inimiga. Quando iniciou seu caminho iniciático, poderia ter sido a Dama do Lago e ter regido em Avalon, mas preferiu distanciar-se da Transcendência Espiritual, não escutando os avisos de Merlim, o druida. Morgana teve uma vida plena de infelicidade. Nossa reflexão deverá fixar-se sobre o caminho da espiritualidade, que é o único que leva à divindade e esta, para a felicidade.

O guia Merlim mostra-nos agora *Avalon*, o reino da magia, das fadas, dos elfos, onde impera a beleza e onde se cuida do delicado equilíbrio entre a matéria e o espírito terrenal. É uma terra muito distante, pois é uma ilha, mas ali a vida é eterna e coberta de flores, de muitas e belas flores. Ali não existem lamentos, traições ou dor. Não existe a morte, o sofrimento ou a enfermidade. Não existe tristeza, só uma alegria sem fim. Ali, a felicidade é eterna. É uma ilha rodeada por uma névoa encantada... Mundo atualmente perdido como consequência de nossos atos. Merlim com seu olhar, triste neste caso, demonstra-nos que quando o equilíbrio mencionado se perde, predominando a matéria, perde-se também o paraíso, que se afasta por causa de nossa própria distância.

Finalmente nos encontraremos com o *melhor Cavaleiro do mundo*, o admirável Galahad, espelho que devemos nos mirar. Nosso arquétipo Cavaleiro, vestido com sua couraça de prata reluzente, está rodeado de uma luz muito branca, da pureza, e entre suas mãos estendidas para nós, leva o Santo Graal, que nos oferece com um sorriso amoroso, para que se derrame sobre nós o néctar sagrado do amor em nossos corações.

Quando o momento for oportuno, deverá despedir-se do druida Merlim, do Rei Arthur, de Morgana, de Galahad e de todos os personagens

das Lendas Arturianas, procurando partir da mesma maneira, passando pelas verdes colinas. A viagem de regresso deverá ser breve, e uma vez que se sinta em terra firme, deverá começar a recobrar a consciência cotidiana. Procure respirar lentamente, sentindo todo o centro do corpo, para depois sentir as extremidades.

Quando se sentir preparado, poderá aprender mais sobre os mistérios das viagens ao coração oculto.

Oxalá que você continue encontrando riquezas e conhecimentos, cada vez mais profundos, nas terras do Rei Arthur.

# BIBLIOGRAFIA

- ANÓNIMO. *Cantar de Valtario*. Ed. Siruela. Madrid, 1983.
- \_\_\_ . *Mabinogion*. Século XIV. Penguin Books. Londres, 1984.
- \_\_\_ . *Perleवास o el Alto Libro del Graal*. Ed. Siruela. Madrid, 1986.
- \_\_\_ . *Romance of Perceval in Prose*. Ed. Didot. Seattle University of Washington Press, 1966.
- \_\_\_ . *Sir Gawain at the Grail Castle*. Trad. Inglesa de J. Weston. Ed. David Nutt. Londres, 1903.
- \_\_\_ . *Sir Gawain y el Caballero Verde*. Ed. Siruela. Madrid, 1991.
- BEROUL. *The Romance of Tristan*. Penguin Books. Londres, 1970.
- BONILLA, A. *Libros de Caballerías*. Biblioteca de Autores Espanholes. Madrid, 1907.
- BORON, Robert. *José d'Arimathie*. Ed. Francisque Michel. Burdeos, 1841.
- BRADLEY, Marion Zimmer. *Nieblas de Avalon*. Ed. Acervo. Barcelona, 1986/1987.
- \_\_\_ . *The Mists of Avalon*. Michael Joseph. Londres, 1983.
- BURCKHARDT, Titus. *Alquimia*. Ed. Plaza y Janés. Barcelona, 1976
- CUNQUEIRO, Álvaro. *Merlin y Familia*. Ed. Destino. Barcelona, 1969.
- ESCHENBACH, Wolfram von. Co: Fredericl Ungart Pub. *Titirel*. Trad. Inglesa de CE. Passage. Nova York, 1984.
- \_\_\_ . *Parzival*. Penguin Books. Nova York, 1980.
- GIMBUTAS, Marija. *Dioses y Diosas de la Vieja Europa*. Ed. Istmo. Madrid, 1990.
- HUTIN, Serge. *La Alquimia*. Ed. Universitaria de Buenos Aires. Buenos Aires, 1968.

MALORY, Sir Thomas. *La Muerte de Arturo*. Ed. Siruela. Madrid, 1985.

MONMOUTH, Geoffrey de Monmouth. *Historia de los Reyes de Britania*. Ed. Siruela. Madrid, 1984.

\_\_\_\_. Vida de Merlim. Ed. Siruela. Vol. I, II, III e IV. Ed. Siruela.

Madrid, 1988.

MORIZOT, P. *The Templars*. Anthroposophical Publishing Company. Nova York, 1960.

ORBE, Antônio. *Cristologia Gnóstica*. Ed. Católica. Madrid, 1976.

RESINA, Joan Ramon. *La búsqueda del Grial*. Ed. Anthropos. Barcelona, 1988.

STEINBECK, John. *Los Hechos del Rey Arturo y sus nobles Caballeros*. Ed. Edhasa. Barcelona, 1979.

STRASSBURG, Gottfried von. *Tristân e Isolda*. Penguin Books. Londres, 1967.

TRÓYES, Chrétien de. *El Cuento del Grial*. Ed. Siruela. Madrid, 1989.

WESTON, Jesse. *From Ritual to Romance*. Ed. Doubleday. Nova York, 1957.

WHITE, T. H. *Camelot*. Ed. Bruguera. Barcelona, 1968.

*INTERNATIONAL ARTHURIAN SOCIETY* — Universidade de Durham, Elvet Riverside. Esta é a principal sociedade artúrica mundial, da qual formam parte todos os estudiosos da tradição.

*Fim*



**Viciados em Livros**  
seu grupo de compartilhamento de ebooks

<http://groups.google.com.br/group/digitalsource>

[http://groups.google.com/group/Viciados\\_em\\_Livros](http://groups.google.com/group/Viciados_em_Livros)