

unesp  UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

RAQUEL DE VASCONCELLOS CANTARELLI

**O CONTO MARAVILHOSO CELTA E OS
FATORES ENVOLVIDOS NAS
TRANSFORMAÇÕES DE SUA MORFOLOGIA**



ARARAQUARA – S.P.

2011

RAQUEL DE VASCONCELLOS CANTARELLI

**O CONTO MARAVILHOSO CELTA E OS
FATORES ENVOLVIDOS NA
TRANSFORMAÇÃO DE SUA MORFOLOGIA**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Araraquara, para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Àrea de concentração: Teorias e Crítica da Literatura

Orientação: Professora Doutora Maria de Lourdes Ortiz G. Baldan.

ARARAQUARA

2011

RAQUEL DE VASCONCELLOS CANTARELLI

O CONTO MARAVILHOSO CELTA E OS FATORES ENVOLVIDOS NA TRANSFORMAÇÃO DE SUA MORFOLOGIA

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Araraquara, para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Àrea de concentração: Teorias e Crítica da Literatura

Orientação: Professora Doutora Maria de Lourdes Ortiz G. Baldan

Data da defesa: 09/05/2011

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Professora Doutora Maria de Lourdes Ortiz G. Baldan .

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP

Membro Titular: Professora Dra. Karin Volobuef

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP

Membro Titular: Professora Dra. Diana Junkes Martha Toneto

Instituição: Universidade de Franca - UNIFRAN

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

AGRADECIMENTOS

À Profa. Dra. Maria de Lourdes Ortiz G. Baldan, minha orientadora, por seu auxílio e, principalmente, pela elevada confiança que demonstrou ter por mim desde o princípio, respeitando de forma única o tempo necessário para a evolução de minhas idéias; tornando possível, sempre com admirável tranquilidade, compreensão e amizade, o desenvolvimento prazeroso deste trabalho;

À Profa. Dra. Karen Volobuef por ter sido sempre uma fonte de inspiração, oferecendo-me conhecimento, auxílio e incentivo inestimáveis, sem os quais não teria sido possível alcançar a devida clareza e profundidade nas diversas abordagens sobre os contos maravilhosos aqui apresentados;

À Profa. Dra. Diana Junkes Martha Toneto, minha orientadora no curso de especialização, responsável por minha iniciação no universo dos estudos do conto maravilhoso, cujo incentivo foi essencial para que eu continuasse trilhando por este caminho;

Ao Prof. Dr. Ricardo Maria dos Santos que, com sua perspicácia aos detalhes e suas observações sempre pertinentes, contribuiu com genuíno interesse para o sucesso final desta dissertação;

A todos os meus professores do Programa de Mestrado, que de formas diferentes contribuíram para que eu tivesse o amadurecimento intelectual necessário para chegar ao fim desta etapa.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo verificar as transformações ocorridas em seis contos maravilhosos celtas, coletados por Ellis (1999) e Jacobs (1894; 2001), por meio da identificação de elementos tardios presentes nas narrativas, pertencentes às sociedades celta ou advindos de outras culturas, bem como alterações no estilo padrão deste gênero. Para tanto, recorreremos à análise morfológica dos elementos constituintes do conto, juntamente com o estudo de seu estilo. A seguir foram realizadas análises para determinar os fatores socioculturais implicados em sua composição: as origens primitivas e mitológicas de seus motivos, os elementos inerentes à cultura celta e aqueles relacionados a fatores sociais em geral; além disso, verificamos também o percurso das principais personagens, baseado na teoria actancial. Por último, destacamos as transformações mais relevantes dos contos, identificadas por meio das informações conjuntas obtidas em todas as análises empreendidas. Esse trabalho é importante por contribuir para o estabelecimento de possíveis parâmetros de como tais contos se desenvolvem na sociedade celta, possibilitando a especificação de cânones em sua evolução, cujas informações poderão ser utilizadas como ferramentas comparativas em estudos posteriores relativos à composição de narrativas populares de outras sociedades, localizadas em diferentes regiões do mundo.

Palavras-chave: conto maravilhoso, celta, Ellis, Propp, transformações.

ABSTRACT

This paper's objective is to analyze six Celtic wonder tales collected by Ellis (1999) and Jacobs (1894; 2001), in search of their evolutionary transformations. This shall be done by identifying late elements deriving from the Celtic society and other cultures, as well as the changes in the standard style of the genre. In order to achieve that, we went through the morphological analysis of the tales' constitutive elements, together with stylistic studies. Next, such elements were subjected to social and cultural analysis, such as the identification of their primitive or mythological sources; those elements which were related specifically to the Celtic society and those generated by other social factors in a more general way; moreover, it was accomplished the actantial analysis of the characters' development. Finally, we pointed out the main transformations in the tales identified by means of the results obtained in all the performed analyses. The importance of this study lies on the possibility of establishing parameters for the tales evolution in the Celtic society, which can lead to specific canons related to this process. The results here obtained are supposed to operate as comparison tools for later researches related to the composition of this type of narrative inherent to societies other than the Celts ones, from other regions of the world.

Key-words: wonder tale, Celtic, Ellis, Propp, transformations.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 CONTO E SOCIEDADE	14
1.1 Práticas e crenças sociais condicionadoras do conto maravilhoso	14
1.1.2 A origem do conto popular	14
1.1.3 Elementos sociais tardios presentes na narrativa maravilhoso	16
1.1.4 A tradição do ato de narrar e a questão da mulher narradora	18
1.2 A função social do conto	21
1.2.1 Correlações entre artista, obra e público	21
2 OS CELTAS – SOCIEDADE E LITERATURA POPULAR	25
2.1 A expansão dos povos celtas pela Europa	25
2.2 Aspectos socioculturais	26
2.3 Mítologias e lendas irlandesas	27
2.3.1 A povoação mítica da Irlanda	27
2.3.1.2 A formação das províncias celtas na Irlanda	29
2.3.2 As quatro principais ramificações da mitologia irlandesa	30
2.3.3 Druidismo	31
2.3.4 O Outro Mundo celta	34
2.3.4.1 A tradição das fadas – habitantes do Outro Mundo	35
2.3.4.2 Concepções de reencarnação	37
3 CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DO CONTO MARAVILHOSO	39
3.1 Natureza e estilo da narrativa maravilhosa	39
3.2 Elementos fundamentais do conto originados no passado histórico e sociocultural (ritos, costumes e concepções religiosas)	41
3.2.1 O rito de iniciação	41
3.2.1.1 Sobre a morte temporária	41
3.2.1.2 Sobre as casas masculinas	43
3.3 Concepções primitivas da morte	43
3.4 A força mágica atribuída aos sacerdotes, chefes e reis	45
3.5 Paralelos entre motivos constituintes do conto e as práticas da sociedade tribal	45
3.5.1 O início do conto	46
3.5.1.1 Chegada do herói à cabana da floresta ⁴⁷	47
3.5.2 Travessia ao Outro Mundo (meio do conto)	47
3.5.2.1 Características do Outro Mundo no conto maravilhoso	48
3.5.2.2 Tarefas difíceis e auxiliar mágico	49
3.5.3 Final do conto	51
3.5.4 Sequência dos motivos do conto maravilhoso	52
4 ANÁLISES	54
4.1 Análises do Conto 1: “Smallhead and the king’s sons” (JACOBS, 2001, p. 201-17; 2002; p. 145-68)	55
4.1.1 Versão resumida	55
4.1.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo	58
4.1.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na primeira sequência	

Narrativa	58
4.1.2.2 Funções proppianas presentes na segunda sequência do conto	60
4.1.2.3 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo	61
4.1.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “Smallhead and the king’s sons”	65
4.1.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica	65
4.1.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia	67
4.1.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “Smallhead and the king’s sons”	68
4.1.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva Actancial (COURTÉS, 1979)	71
4.1.5 Evidenciação de transformações detectadas em “Smallhead and the king’s sons”	73
4.2 Conto 2: “Morraha” (JACOBS, 2001, p. 167-80)	77
4.2.1 Versão resumida	77
4.2.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo	80
4.2.2.1 Sequência de apresentação das funções proppianas presentes na sequência narrativa Principal	80
4.2.2.2 Sequência das funções da sequência narrativa encaixada (História narrada por Niall)	81
4.2.2.3 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo	83
4.2.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “Morraha”	85
4.2.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica	85
4.2.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia	89
4.2.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “Morraha”	90
4.2.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)	91
4.2.5 Considerações gerais sobre as análises e as transformações detectadas	93
4.3 Conto 3: “The black horse” (JACOBS, 1894)	97
4.3.1 Versão resumida	97
4.3.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo	98
4.3.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas	98
4.3.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo	99
4.3.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “The black horse”	100
4.3.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica	100
4.3.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia	102
4.3.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “The black horse”	103
4.3.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)	103
4.3.5 Considerações gerais sobre as análises e as transformações detectadas	104
4.4 Conto 4: “The Greek princess and the young gardener” (JACOBS, 2001, p. 189-200)	106
4.4.1 Versão resumida de “The Greek princess and the young gardener”	106
4.4.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo	108
4.4.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na narrativa	109
4.4.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo	110
4.4.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “The Greek princess and the young gardener”	113
4.4.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica	113

4.4.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia	114
4.4.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “The Greek princess and the young gardener”	115
4.4.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)	115
4.4.4.5 Evidenciação de transformações detectadas no conto “The Greek princess and the young gardener”	116
4.5 Conto 5: “Y Chadee” (ELLIS, 1999, p. 138-50)	118
4.5.1 Versão resumida	119
4.5.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo	121
4.5.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na narrativa	121
4.5.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo	122
4.5.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “Y Chadee”	125
4.5.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica	125
4.5.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia	127
4.5.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “Y Chadee”	128
4.5.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)	129
4.5.5 Evidenciação de transformações detectadas no conto “Y Chadee”	130
4.6 Conto 6: “The Lossyr-ny-keylley” (ELLIS, 1999, p. 169-80)	132
4.6.1 Versão resumida de “The Lossyr-ny-keylley”	132
4.6.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo	135
4.6.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na narrativa	135
4.6.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo	137
4.6.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “The Lossyr-ny-keylley”	139
4.6.3.1 Elementos de origens primitivas e mitológicas	139
4.6.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia	140
4.6.3.3 Aspectos socioculturais gerais presentes em “The Lossyr-ny-kelley”	141
4.6.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)	143
4.6.5 Evidenciação de transformações detectadas no conto “The lossyr-ny-keylley”	143
4.7 Resultados preliminares em consideração a todos os contos analisados	145
4.7.1 Início dos contos: situação inicial (α) até momento do deslocamento do herói/heroína ao Outro Reino (\underline{G})	145
4.7.1.1 Sequência das funções e estilo	145
4.7.1.2 Doadores e auxiliares mágicos	145
4.7.1.3 Floresta e cabana	146
4.7.1.4 Tarefas difíceis	146
4.7.1.5 Elementos oriundos de influências sociais tardias	147
4.7.2 Estada do herói/heroína no Outro Reino até seu retorno ao lar (\downarrow)	147
4.7.2.1 Sequência das funções e estilo	147
4.7.2.2 Características do Outro Reino	148
4.7.3 Final dos contos: do retorno do herói ao lar (\downarrow) ao casamento (\underline{W}^0)	148
CONCLUSÃO	149

REFERÊNCIAS	154
ANEXOS	158
ANEXO A – LISTA DE FUNÇÕES DE VLADÍMIR PROPP	159
ANEXO B – VERSÃO INTEGRAL DOS CONTOS ANALISADOS	160

INTRODUÇÃO

Desde o princípio dos tempos temos nos utilizado de narrativas como forma de suprir a necessidade de compreendermos o mundo ao nosso redor, além de nossa própria essência interior. Além disso, percebemos, ou intuímos, muito cedo, que a arte de narrar histórias poderia ser um poderoso instrumento de perpetuação de ideologias e tradições, tornando-se essencial para a construção da identidade social de um grupo e de sua manutenção na sucessão das gerações. Assim se desenvolveram as narrativas de caráter mítico nas tribos primitivas, como uma forma de expressão de todos os aspectos significativos da existência humana, época em que o homem buscava dar significado sagrado a seus atos, desde os mais complexos, como a fundação de uma aldeia e os rituais de cunho religioso e iniciático, até os mais simples, como os relativos à alimentação, moradia, trabalho e relações conjugais (ELIADE, 1992b, *passim*). Compreende-se, então, a função social e ideológica do mito, enquanto instrumento de coesão e difusão cultural, bem como sua sacralidade intrínseca, sendo narrado apenas por sacerdotes e durante períodos especiais da vida tribal:

Este é um aspecto do mito que convém sublinhar: o mito revela a sacralidade absoluta porque relata a atividade criadora dos deuses, desvenda a sacralidade da obra deles. Em outras palavras, o mito descreve as diversas e às vezes dramáticas irrupções do sagrado do mundo. Por esta razão, entre muitos primitivos, os mitos não podem ser recitados indiferentemente em qualquer lugar e época, mas apenas durante as estações ritualmente mais ricas (outono, inverno) ou no intervalo das cerimônias religiosas – numa palavra, num lapso de tempo sagrado. É a irrupção do sagrado no mundo, irrupção contada pelo mito, que funda realmente o mundo (ELIADE, 1992b, p. 51).

Uma vez cientes da seriedade com a qual eram utilizadas as narrativas e sua função mágica na sociedade primitiva, torna-se óbvio que os contos de domínio popular puderam se desenvolver apenas quando a história narrada se desvinculou do aspecto sagrado dos ritos, quando estes se extinguiram ou se transformaram devido a novas práticas sociais. Entretanto, o conto ainda guarda resquícios de uma época anterior à formação das sociedades de classes, cujos fenômenos relativos às instituições baseadas na caça como meio de subsistência foram os condicionadores do gênero. Daí conclui-se que para que possamos compreender o conto, devemos estudar suas origens no passado arcaico, além dos motivos surgidos posteriormente por influências de instituições sociais mais desenvolvidas, baseadas em outros modos de produção (PROPP, 2002, p.6-16; 124).

O fato de o conto maravilhoso – assim como as narrativas folclóricas em geral – ser uma forma pré-literária desenvolvida a partir dos mitos primitivos, torna o estudo desse gênero essencial enquanto um dos precursores de todos os outros gêneros narrativos (FRYE, 2000, p.19; PROPP, 2002, p.440-48). Isso significa que, ao estudarmos a natureza do conto maravilhoso, bem como sua evolução, surge a possibilidade de uma compreensão mais profunda, sob uma perspectiva amplificada, do desenvolvimento da literatura em geral.

O objetivo deste trabalho é determinar as transformações ocorridas em seis contos maravilhosos celtas, por meio da evidenciação de elementos tardios neles inseridos, e por desvios do padrão estilístico usual do gênero, a fim de obtermos noções de como ocorreu a evolução dos mesmos. Para tanto, devemos considerar que, embora o conto maravilhoso não sofra transformações radicais em sua estrutura profunda, pode ser afetado superficialmente devido a fatores diversos, tais como: a importação de certos motivos que, ao adentrar uma nova sociedade, absorvem aspectos da nova realidade a qual são expostos; a inserção de motivações artísticas para a presença de certos elementos aparentemente injustificados na história; a sublimação, inversão e substituição de acontecimentos chocantes ou incompreensíveis ao público devido ao distanciamento temporal das formas primitivas de pensamento que os produziram, além de outros agentes modificadores que concorrem para tornar a narração mais aceitável e familiar aos padrões da sociedade em que o texto é apresentado (PROPP, 1971, *passim*; 2002, p.11-12).

Esse estudo é significativo porque traz a possibilidade de evidenciarmos mais especificamente quais os aspectos responsáveis pelas alterações na composição fundamental dos seis contos analisados, bem como a natureza das mesmas, o que viabilizará uma melhor compreensão sobre a evolução dos contos maravilhosos nas sociedades celtas. Uma vez que esses contos possuem forma simples, ou seja, monotípica, que se repete como um padrão nas narrativas populares (JOLLES, s.d., *passim*; PROPP, 2006, p. 24-25), as informações aqui obtidas poderão ser utilizadas como ferramentas de comparação em estudos posteriores, relativos às obras populares pertencentes a outras sociedades, levando à compreensão desse gênero em sua totalidade, conforme se apresenta no mundo todo.

Aqui foram escolhidos especificamente seis contos maravilhosos celtas, considerando-se a tradição mágica desses povos, bem representada em sua produção literária, cujas influências contribuíram para a formação da literatura ocidental e que ainda hoje exercem fascínio sobre o público, como as novelas de cavalaria e as lendas arturianas. Os quatro primeiros contos analisados são irlandeses e foram retirados da coletânea de Jacobs (1894; 2001); os dois últimos são da Ilha de Man, e pertencem à coletânea de Ellis (1999). As

narrativas foram selecionadas de acordo com a acepção de conto maravilhoso, ou de magia, como definido por Propp (2006, p.90):

Do ponto de vista morfológico, podemos chamar de conto de magia todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W⁰) ou outras funções usadas como desenlace.

Devido à complexidade do objetivo proposto, lançamos mão de vários tipos de análises: a das funções que compõem os contos, baseada em Propp (2006), a do estilo e forma, baseada em Lüthi (1986), a da origem histórica, social e mitológica dos elementos dos contos, baseada principalmente em Propp (2002), Warner (1999) e Ellis (1999; 2007), uma breve análise do percurso das personagens mais significativas, baseada na teoria actancial de Courtés (1979) e, finalmente, a evidenciação das principais transformações ocorridas nos contos, considerando o conjunto de dados obtidos.

O presente trabalho divide-se em quatro capítulos: o primeiro trata das correlações entre conto popular e sociedade, a fim de que se compreenda como os contos foram engendrados; as influências exercidas entre a vida coletiva e a narrativa, e as consequências dessa reciprocidade para ambas. O segundo capítulo aborda a sociedade e mitologia celtas, proporcionando uma visão geral sobre as concepções ideológicas e culturais desses povos, as quais se encontram, em maior ou menor grau, refletidas nos contos analisados. O terceiro capítulo trata das formas fundamentais dos contos maravilhosos, para que sejam estabelecidos os padrões do gênero, antes de identificarmos, por meio das análises, as transformações a que foram submetidos. O quarto capítulo esclarece a metodologia utilizada, fornece uma versão resumida de cada conto, com as subseqüentes análises e seus respectivos resultados, finalizando com a análise comparativa dos resultados obtidos nos diferentes contos. A Conclusão retoma as informações obtidas na análise comparativa final, fornecendo esclarecimentos complementares, para uma visão mais abrangente sobre o assunto.

CONTO E SOCIEDADE

A obra de arte, enquanto produto social, é condicionada pelo meio, assim como exerce influências sobre ele. Portanto, o estudo do significado de uma obra literária deve abordar não apenas seus aspectos formais, mas também o contexto em que surgiu e as relações que mantém com a sociedade na qual se insere, considerando-se também as correlações entre artista, obra e público (CANDIDO, 2006, p. 27-49).

Com relação aos fatores externos, ou seja, advindos da realidade social, o autor atenta para o fato de que eles adquirem importância na medida em que condicionam a organização interna da obra, ou seja, quando se tornam parte integrante da mesma, deixando de fornecer apenas matéria e passam a constituir sua própria estrutura (Ibid., p. 13-16).

Portanto, demonstraremos neste capítulo como se dá a correlação entre conto e sociedade, de modo que passemos a compreender melhor o significado da obra pertencente ao gênero maravilhoso e suas possíveis implicações para o meio.

1.1 Práticas e crenças sociais condicionadoras do conto maravilhoso

1.1.2 A origem do conto popular

Como enfatizamos na Introdução deste trabalho, as práticas religiosas tribais foram essenciais para a constituição do conto popular. Nas sociedades primitivas havia um sincronismo entre rito e mito, e as narrativas integravam-se a toda a organização social; uma vez que se acreditava que elas fortaleceriam a natureza mágica do grupo e suas instituições, privá-lo de suas narrativas seria o mesmo que levá-lo à morte. Durante as cerimônias religiosas tudo era narrado: contavam-se histórias sobre os fundadores ancestrais da comunidade e como se originaram os costumes e tradições, ao mesmo tempo em se encenavam o que era contado; dessa forma, os participantes podiam identificar-se com os ancestrais a respeito do qual versavam (FRYE, 2000, p.21; PROPP, 2002, p. 115-16; 441-43).

Para melhor compreendermos a importância das narrativas míticas na cultura primitiva, temos que levar em consideração que para o homem arcaico, assim como havia certos espaços considerados sagrados, como o centro do mundo – centro da tribo – e tudo o que era construído a sua volta, em oposição ao espaço exterior, amorfo e habitado por

espíritos demoníacos, havia também períodos de tempo sagrados em oposição ao tempo profano. De acordo com o pensamento primitivo, o tempo seria circular e o início do mundo cósmico poderia ser periodicamente recuperável por meio de rituais. Esse retorno ao tempo primordial era essencial para que o mundo continuasse existindo, uma vez que ao final de cada ano cósmico, o mundo perecia e deveria renascer por meio da reatualização cerimonial dos primeiros atos cosmogônicos. Nesse momento sagrado, os primitivos acreditavam que voltavam a ser contemporâneos das divindades em seus atos criadores, *in illo tempore*, pela simples encenação dos mesmos. A função dos mitos seria, assim, a de revelar como algo veio à existência, tornando possível que tudo fosse revivido em detalhes durante a cerimônia: por meio de encenações e recitações rituais tudo se renovava e o homem e seu mundo tornavam-se fortes e puros novamente. Sem os mitos que guardavam a memória dos atos primordiais, o cosmo simplesmente desapareceria. Além disso, sempre que fosse necessário renovar a vida de alguma forma: abundância de alimentos, de chuvas, cura de doenças, dever-se-ia voltar ao tempo primordial, modelo exemplar de toda a criação, pois, de acordo com a concepção do eterno retorno do tempo, nenhuma vida ou instituição tribal poderia ser criada pela primeira vez ou reparada, a única alternativa seria reconstituí-la pela imitação simbólica do ato primeiro segundo a qual fora criada por uma divindade. Por exemplo, em caso de enfermidades, a narrativa mítica era recitada ao doente, que era magicamente transportado ao tempo exemplar dos deuses criadores para recuperar sua saúde e força, como se nascesse de novo (ELIADE, 1992b, p. 9-14; 22-28; p. 41-46).

Frye (2000) acredita que as primeiras narrativas nasceram concomitantemente aos rituais devido à necessidade humana de atuar sobre o meio, em conjunção com as forças da natureza, sendo eles categorias pré-literárias formadoras da literatura:

É a expressão deliberada de um desejo de sincronizar energias humanas e naturais naquele momento que produz as canções, os sacrifícios e os costumes populares da colheita que chamamos de ritual. Nele, portanto, podemos encontrar a origem da narrativa, sendo o ritual uma sequência temporal de atos na qual o significado ou a significação consciente está latente: pode ser visto por um observador, mas é em grande parte ocultado dos próprios participantes. O impulso do ritual é em direção à narrativa pura que, se pudesse haver tal coisa, seria repetição automática e inconsciente (FRYE, 2000, p.21).

Entretanto, devido a mudanças nas práticas sociais e costumes, gradativamente os rituais foram extintos e o ato de narrar e o assunto narrado desprenderam-se do aspecto sagrado. Isso ocorreu a partir de uma necessidade histórica, podendo ter sido acelerado pela

chegada dos europeus e a cristianização dos índios, ou por uma mudança do modo de vida gerada pela transformação dos meios de subsistência, como o advento da agricultura. Dessa forma, os mitos conectados ao ritual abolido sofreram um processo progressivo de deterioração e passaram a pertencer ao domínio popular, dando início à história do conto (PROPP, 2002, p. 444).

As narrativas absorveram elementos da nova realidade, os quais se mesclaram àqueles de origem mais antiga. Assim, para que se compreenda o sentido do conto como um todo, Propp (2002, p.8) salienta que cada motivo que o compõe deve ser estudado separadamente, para que se constate a que período histórico pertence, pois, uma vez que tais motivos são condicionados por interesses econômicos, é comum encontrar num mesmo conto resquícios de infra-estruturas econômicas pertencentes a diferentes épocas.

Além de fenômenos históricos envolvidos na formação original de cada motivo, alerta que também se deve considerar que há no conto elementos que surgem de uma realidade imaginada e não vivida. Por exemplo, quando o herói é devorado pela velha da cabana, o que está sendo refletido no conto não é a prática do canibalismo, mas algo com outro significado, sendo reflexos de antigas formas de pensamento e não da realidade (Id. *ibid.*, p. 20-22).

É importante lembrar que elementos sociais de tempos remotos condicionam não só o significado do conto maravilhoso como também determinam a sequência de sua composição, mas sobre isso nos aprofundaremos no terceiro capítulo, que trata dos elementos fundamentais característicos desse gênero.

1.1.3 Elementos sociais tardios presentes na narrativa maravilhosa

Lüthi (1986, p.66) salienta que muitos motivos do conto são inspirados em aspectos corriqueiros da vida diária, não tão distantes de nós como aqueles advindos de rituais primitivos. Muitos deles remetem a temas como casamento, pobreza, orfandade, abandono de crianças, conflitos fraternais, lealdade aos irmãos.

Warner (1999, p. 19-22; 249) corrobora essa afirmação, alertando que a narrativa maravilhosa, embora para muitos pareça apenas uma história ingênua e até mesmo tola, “fruto de mentes supersticiosas”, esconde nas entrelinhas, em meio ao divertimento mágico, aspectos sociais bastante intrincados, entre eles, as relações econômicas e familiares, bem como crenças e desejos que não ousam ser expressos abertamente. Para exemplificar, demonstra que embora o conto sempre apresente um final feliz, com o casamento do herói e a princesa, não significa que o gênero ignore as atribulações existentes no lar. O herói ou

heroína, tradicionalmente, submete-se a difíceis problemas no lar, como a morte de um dos pais, convivência conflituosa com madrastas e irmãos, pobreza extrema, etc. Portanto, na narrativa são reveladas constantes situações de infelicidade matrimonial e/ou familiar. Segundo a autora, esse tipo de relação familiar conturbada tem sua origem na realidade anterior à época moderna, devido à precariedade das condições socioeconômicas e aos casamentos arranjados por interesses. O final feliz do conto seria um alento contra o desespero, pois tanto a heroína quanto o herói conhecem de antemão o drama das uniões.

Outro drama comum aos contos maravilhosos é o da mãe ausente. Esse motivo teria sido constituído a partir de um traço familiar bastante comum antes da era moderna: o grande índice de mortalidade feminina no parto, que gerava um grande número de crianças órfãs. Como consequência, havia também os conflitos gerados pela presença da segunda esposa em disputas com os filhos do primeiro casamento do marido, a fim de garantir o bem-estar de sua própria prole, uma vez que os recursos financeiros poderiam ser escassos. A rivalidade seria ainda mais acirrada no caso de filhas mulheres, já que aquela que possuísse maior dote teria a chance de um casamento melhor. Dessa situação surge a madrasta má na narrativa, e Warner cita a história de Cinderela e sua condição inferior às irmãs, por ter sido privada da riqueza paterna (Id. *ibid.*, p.245-46; 296).

Muitas histórias refletem também o que ocorria em caso da morte do pai: a mãe deveria casar-se novamente para garantir vantagens econômicas para a família, bem como seu próprio sustento. É fato que quando a mulher envelhecia desacompanhada, tornava-se vulnerável na sociedade. Na Europa dos séculos XV-XIX se destacavam os filhos e, principalmente, os enteados que desprezavam suas obrigações legais para com a mãe, negando-lhe sua parte no dote, assim, faltava-lhe muitas vezes o necessário para sobreviver. Portanto, não era raro que mães viúvas deixassem os filhos de seu primeiro casamento com os avós ou tios maternos, para que pudessem empreender um novo arranjo matrimonial que lhes garantisse a sobrevivência enquanto ainda eram jovens. A autora vê na condição de pobreza extrema das viúvas idosas a inspiração para a velha mendiga do conto, a quem o herói deve tratar com bondade para ser recompensado.

Warner acredita que o antagonismo entre sogras e noras também influi na representação das personagens femininas nos contos maravilhosos, pois, as mães substitutas podem representar, na verdade, o papel da sogra na vida da moça. Era costume na Idade Média, entre as famílias de maior posse, que arranjassem o casamento dos filhos quando estes ainda eram crianças, e a menina fosse viver na casa da família do futuro marido, sendo criada pela própria sogra ao invés da mãe. Assim, ela era submetida a várias provações, devendo

suportar a autoridade e hostilidade da dona da casa. A autora atenta que o motivo da garota prisioneira da madrasta cruel, como no caso do conto “Rapunzel”, pode advir do zelo excessivo da sogra em manter a nora afastada de possíveis envolvimentos com outros rapazes. Outro fator a ser considerado seria a vulnerabilidade da sogra, uma vez que a esposa do filho, mais cedo ou mais tarde, tomaria seu lugar como dona da casa. Portanto, a mais velha tinha que se impor de forma a assegurar sua posição de autoridade e também sua subsistência na velhice. No conto, os problemas inerentes ao casamento entre o herói e a noiva foram eliminados da narrativa, sendo substituídos pelo período da corte, mas de forma disfarçada, são demonstrados na união de personagens secundários, que reflete melhor as atribuições da realidade (Id. *ibid.*, p.256-63).

O motivo dos maridos que assassinam suas esposas, como em “Barba Azul”, também adviria de um aspecto nefasto da realidade da Idade Média, relativo aos nobres: quando as esposas problemáticas eram facilmente descartadas por meio de assassinatos; podemos tomar a história de Henrique VIII como exemplo. Além disso, temos a já citada elevada mortalidade feminina nos partos, uma vez que a Igreja priorizava a vida da criança por nascer, incentivando a realização de cesarianas que inevitavelmente causavam a morte da mãe (Id. *ibid.*, p. 297-98). Portanto, nesse motivo do conto detecta-se não apenas o perigo representado pelo marido cruel, mas também os riscos inerentes às esposas durante a relação conjugal em si. Outro aspecto observado é a apologia cristã à obediência feminina ao marido, pois no conto o risco de morte advém da falta desta, sempre impulsionada por sua excessiva curiosidade.

Dessa forma, fica evidenciado que os motivos dos contos maravilhosos são estruturados de forma mais ou menos obscura, a partir de uma série de experiências sociais, pertencentes a diferentes épocas, tendo sua origem tanto em práticas sociais extintas como em outras ainda pertinentes em certo grau. Ele nos fala de magia e encantamento, mas também da dura realidade, a qual, entretanto, é elaborada de forma a trazer alento e esperança ao público.

1.1.4 A tradição do ato de narrar e a questão da mulher narradora

Warner (*Ibid.*, p. 16; 39-77) atesta que a tradição de o conto ser narrado no ambiente doméstico por mulheres, principalmente velhas amas, fez com que esse gênero fosse atacado, desde a Antiguidade Clássica até o século XIX, como instrumento de reprodução da tagarelice e malícia femininas, quando não um amontoado de tolices. Pensadores, desde Platão a

Rousseau, fizeram referências depreciativas aos contos e seus conteúdos imaginativos, enfatizando os danos que podem causar às mentes jovens e despreparadas.

A autora (Ibid., p. 95-108) remete a herança das mulheres narradoras às sibilas mitológicas, profetizas que desvendavam o destino por meio de versos. Embora possuíssem uma autoridade conferida pelo dom da palavra, a elas era atribuída uma natureza perniciosa, que se evidenciava pela deformidade de seus membros inferiores em forma de serpentes. De caráter enganador, seduziam seus amantes com suas falas e seus corpos, antes que estes se dessem conta de sua monstruosidade.

Outro exemplo sobre a tradição do caráter dúbio das narradoras é encontrado na Bíblia, com a rainha de Sabá, que encantara o rei Salomão com sua fala sedutora e sua beleza. Assim como as sibilas, muitas lendas sobre a misteriosa rainha a retratam com os membros inferiores animalescos, sendo-lhe atribuídos pés de bode, marcas de uma contraparte demoníaca (Id. *ibid.*, p. 129-36; 145-47).

A coletânea “As mil e uma noites”, pertencente ao fabulário oriental completado no final do século XV e disseminado no mundo europeu a partir do século XVIII, também oferece um notável modelo da tradição da mulher narradora na personagem da princesa Sherazade. As histórias ali contidas, por serem destituídas de elementos cristãos moralistas, trazem a sedução, a malícia e exaltam o erotismo de modo exótico à cultura ocidental. Sherazade conta histórias ao rei Shariar, envolvendo-o sedutoramente em suas narrativas; astutamente, brinca com a curiosidade do rei, interrompendo a história a cada manhã, prometendo-lhe continuar na noite seguinte. Até que na milésima primeira noite, após conquistar o amor do rei, obtém dele a promessa de que sua vida será preservada (COELHO, 2003, p. 34-6). Assim, em meio à doçura feminina, há uma fala insinuante, encantadora e persuasiva, utilizada para obter o que deseja de forma dissimulada e astuta – a qual seria intrínseca à natureza da mulher.

Por meio das ilustrações acima, percebe-se na figura das velhas narradoras a continuação do tradicional caráter dúbio das contadoras de histórias: consideradas sábias e detentoras do poder conferido pela posse de “uma voz” que se faz ouvir pela coletividade, ao mesmo tempo, tornaram-se malvistas pela sociedade, desde tempos antigos e, em menor grau, até a atualidade (afinal, ainda utilizamos a expressão “conto da carochinha” para referir-nos a mexericos, ou histórias utilizadas para ludibriar), pelo conteúdo por vezes malicioso, amoral e fantasioso das narrativas. Assim, foram retratadas por vários séculos, de forma ridícula, verdadeiras megeras apresentando um comportamento vulgar e depravado (WARNER, 1999, p. 53-77).

Essa visão também permeia os contos da Mamãe Gansa, figura perpetuada por Perrault no século XV, quando registrou suas narrativas utilizando-se dessa máscara feminina para a narração de suas histórias. Sobre isso, é significativo salientar que na Europa, tradicionalmente a gansa é o símbolo da tolice, da tagarelice feminina, emblema das mexeriqueiras; embora também ecoe uma contraparte profética, já que, mitologicamente, a linguagem dos pássaros proporciona previsões benéficas ou agourentas – o que novamente remete à tradição ambivalente do caráter das narradoras. Além disso, os gansos, assim como as cegonhas (na Europa, as narrativas maravilhosas também são conhecidas como “contos da cegonha”), relacionam-se não só com os mexericos e histórias ridículas, mas também com o erotismo e sedução, sendo os gansos atributos das deusas Ísis e Afrodite. Segundo a autora, na França havia o costume de as mulheres utilizarem um pequeno enfeite em forma de ganso como símbolo de favores trocados com seus amantes. Além disso, na Inglaterra do século XVI, o termo *goose* (ganso) era utilizado para referir-se a doenças venéreas.

Já a cegonha, principalmente durante a Idade Média até século XVII, remetia ao ato sexual, parto, ambiente doméstico, também à obscenidade e infidelidade. A partir do século XIX, a figura da cegonha foi sublimada, transformando-se em instrumento de explicações infantis para a chegada de um novo bebê ao lar (Id. *ibid.*, p. 82-93).

Dessa forma, tornamo-nos ciente de que o fato de os contos serem narrados por mulheres, seja pelas velhas amas da vida cotidiana ou por tradicionais narradoras fictícias, contribuiu para difundir o menosprezo social pela mulher e sua voz na sociedade e pelos contos de fada em geral, uma vez que a visão patriarcal se utilizou de estereótipos negativos para descrever a ambos. Ademais, quando uma mulher narra histórias por vezes misóginas – fato salientado pelas feministas na década de setenta (Id. *ibid.*, p. 16) – é como se a mulher em si corroborasse tal misoginia.

Por outro lado, Warner (Ibid., p.22; 260-62) acredita que apesar de toda a depreciação imputada às narradoras e suas histórias, paradoxalmente, os contos podem ter contribuído para que a mulher pudesse exercitar a imaginação e comunicar suas idéias: em reuniões sociais nos salões nobres da França, por exemplo, ambos os sexos compartilhavam o direito de se manifestar para narrar histórias, o que era tradicionalmente negado às mulheres em outras ocasiões. Ademais, no ambiente doméstico, às avós e amas foi conferida uma espécie de autoridade sobre as gerações mais jovens, angariando seu respeito ao interagirem com elas por meio dos contos de fadas, permitindo aos mais velhos exercer uma função de destaque perante os membros mais novos das famílias.

A partir do século XVII deu-se o período mais alto do gênero maravilhoso enquanto forma literária, e coletâneas de autoria feminina passaram a ser publicadas, criando-se um espaço para a mulher no mundo literário que jamais havia existido.

1.2 A função social do conto

1.2.1 Correlações entre artista, obra e público

A obra de arte em geral é condicionada pelo meio, uma vez que o artista, além de seu talento e experiência individuais, é influenciado também por elementos da realidade coletiva para compô-la, tratando de temas requisitados pelo público. Segundo Candido (2006, p.34-35), isso se aplica não só às obras eruditas, mas também àquelas de cunho popular, pois, para o autor, a existência de uma obra pressupõe a de um autor individual, mesmo que este seja anônimo.

No sentido oposto, a obra também afeta o meio, contribuindo para a percepção de mundo da coletividade, reforçando tradições sociais e, por vezes, chamando a uma tomada de consciência sobre práticas que corrompem a sociedade. Portanto, obra e sociedade mantêm uma relação de reciprocidade.

No caso das narrativas populares, o autor chama a atenção para sua capacidade inerente de corresponder às aspirações sociais de uma época, de tal modo que obra e coletividade identificam-se intimamente, mais do que ocorre com as narrativas eruditas. O caráter oral dessa literatura contribuía para a integração instantânea entre artista, obra e público, pois todos participavam do momento narrativo e a reação do público à obra era imediata (Id. *ibid.*, p.33-34).

Com relação ao anonimato da autoria dos contos populares, Candido (2006) descarta a concepção romântica de a obra ser produto da coletividade, como se o artista não existisse, sendo categórico ao afirmar que o anonimato do autor reflete a sua capacidade de, através da forma e conteúdo de sua obra, corresponder às aspirações coletivas, o que não exclui a existência de um talento individual que se propôs a criá-la:

O que chamamos de arte coletiva é a arte criada pelo indivíduo a tal ponto identificado às aspirações e valores do seu tempo, que parece dissolver-se nele, sobretudo levando em conta que, nestes casos, perde-se quase sempre a identidade do criador-protótipo (CANDIDO, 2006, p. 35).

Como forma de evidenciar a existência inequívoca do autor, Candido (Ibid., p. 36-40) lembra-nos que desde tempos remotos a função social do artista foi reconhecida, sempre que esta correspondesse às necessidades do meio. Indivíduos dotados de talento se reuniam para formar confrarias e eram responsáveis pela preservação e transmissão da cultura, principalmente nas sociedades sem escrita. Esses grupos, em muitas sociedades, passaram a ter caráter esotérico, admitindo aprendizes através de ritos iniciáticos. Na arte que expressavam, além dos valores sociais, estavam presentes também as ideologias próprias do grupo. Isso pode ser mais bem compreendido se considerarmos como exemplo os druidas e bardos celtas, responsáveis pela disseminação das tradições destes povos por meio de narrativas, bem como o surgimento posterior dos trovadores, que divulgavam os valores da cavalaria, influenciando os temas e formas das obras da época. O artista deveria proporcionar ao público uma determinada visão de mundo, que correspondesse aos anseios do grupo, o que remete à função ideológica da obra primitiva, por tratar de aspectos que interessavam a todos, mais do que ao indivíduo.

De acordo com a acepção de Candido (2006), Lüthi (1986, p.81) diz que para se compreender o significado do conto, deve-se considerar sua função dentro do contexto da existência humana, acrescentando que a própria aparência do conto deve conter evidências de sua função, pois, apenas uma forma que satisfizesse profundamente as necessidades do público poderia obter tamanha popularidade.

Lüthi (Ibid., p.87) salienta que o conto não é prescritivo ou normativo em sua essência, pois sua função não é representar o mundo como ele deveria ser, mas sim expressar o mundo como ele é, porém de uma perspectiva peculiar, inerente à sua própria poética. No modo como o conto enxerga o mundo, as coisas são leves e transparentes; tudo o que na vida real conecta-se por uma complexa interdependência, é percebido pelo conto de forma isolada, ao mesmo tempo em que permite a fácil interação entre seus elementos (Id. ibid., p.54). Enquanto na vida real vislumbramos as situações de forma fragmentada, cujos desfechos são enigmáticos à nossa percepção, o conto nos proporciona um mundo auto-suficiente e ordenado, no qual cada elemento tem seu lugar. Embora os personagens ajam sem uma causa aparente, não tenham passado nem futuro, surgindo e desaparecendo sem aviso, eles se mostram sempre no momento certo e se vão quando deixam de ser necessários, o mesmo se dando com os objetos mágicos à disposição do herói. Embora o conteúdo de sua estrutura profunda nos seja mormente obscuro, em sua superfície as representações são claras e harmônicas, proporcionando ao público um forte sentimento de segurança. A mesma sensação reconfortante vem à tona ao compararmos os seres do mundo real, que se desenvolvem,

tornam-se decrépitos e morrem, com as formas sólidas, cristalizadas do conto (Id. *ibid.*, p.84-86).

O autor (*Ibid.*, p.87) aponta que o conto contém em si o anticonto: além do herói há o anti-herói, os fracassados, e até mesmo o herói que está em desacordo com os preceitos da ética e da moral. Sobre isso, Jolles (s.d., p. 199-202) diz que uma das características do conto popular é apresentar uma moral ingênua, uma ética de acontecimento em oposição à ética de ação filosófica. O julgamento seria então de ordem afetiva, e não baseado nas teorias utilitarista, hedonista, nem fundamentado em dogmas. Os acontecimentos do conto obedeceriam a uma ordem que satisfizesse nosso juízo sentimental. Uma vez que não existe uma ética de ação, mesmo que as personagens cometam erros, ajam de forma até imoral se consideradas as normas da vida em sociedade, as coisas simplesmente acontecem da forma como devem acontecer para que tudo termine bem para o herói ou heroína, propiciando a satisfação do público. Daí decorre a dupla tendência do conto, de conter em si o anticonto: para que haja a satisfação proporcionada quando o herói ou heroína obtém o que deseja, é necessário que antes ocorra o que ele chama de elemento “trágico”: acontecimentos promovidos por antagonistas (monstros, ogros, bruxas), que sirvam de obstáculos para o desfecho feliz, após serem superadas todas as dificuldades. Dessa forma, Jolles acredita que o universo do conto se opõe radicalmente ao universo da realidade, onde geralmente o trágico se sobrepõe às exigências da moral ingênua, sendo definido por “quando o que deve ser não pode ser ou quando o que não pode ser deve ser” (Id. *ibid.*, p. 200). Assim, no conto, o trágico seria ao mesmo tempo proposto e aniquilado, para a satisfação do público.

Na acepção de Lüthi (1986, p. 89), o caráter não moralizante e ao mesmo tempo satisfatório do conto ocorre porque esse gênero se interessaria por questões muito mais abrangentes do que a satisfação de um senso de justiça ingênuo, tendo como fator predominante a satisfação de necessidades fundamentais do mundo real, e não a realização de desejos parciais. Seu propósito não seria satisfazer as necessidades básicas do dia-a-dia: os objetos não são utilizados como na vida diária, eles possuem um valor próprio. O foco tampouco está nos tesouros obtidos pelo herói, dos quais ele logo se desfaz ao não serem mais necessários, mas na aventura em si: os tesouros apenas permitem ao herói encontrar e completar seu destino essencial.

Em oposição à Jolles (s.d., p. 198), que diz que o conto retrata um mundo como gostaríamos que fosse, Lüthi (Id. *ibid.*) acredita que, apesar de parecer paradoxal, a verdadeira natureza da realidade é o que o conto tenta perceber e retratar, fazendo-o a partir de uma visão de mundo que só pertence a ele, cujo significado geral, apontando para a verdadeira essência

das coisas, seria apreendido pelo público, que se identificaria com a obra. Assim, o conto mostraria não um mundo próprio, mas o mundo real, só que de forma ordenada, ou seja, por meio de uma linguagem própria, o conto determina que o mundo é o que deve ser.

Outra observação de Lüthi (Id. *ibid.*, p. 95-6) sobre os elementos presentes no conto é que, além de representarem o mundo concreto, trazem à tona fatores do inconsciente humano. Isso porque a forma e o estilo com que as coisas nele são retratadas geram imagens portadoras de significados múltiplos, que podem ser interpretadas pelo público da maneira mais adequada às suas experiências de vida.

Warner (1999, p. 21) acredita que o conto traz consolo perante a realidade, iluminando as experiências inseridas em condições sociais e materiais. Ela chama a atenção para a importância da interpretação histórica do mesmo, não só por esta revelar como o comportamento humano é condicionado por circunstâncias materiais (lei do dote, posse de terra, obediência feudal, hierarquias domésticas, disposições materiais), mas porque evidencia que ao se modificarem os fatores histórico-sociais, o mesmo se dá com os comportamentos e relações humanas, e essa percepção traria esperança à coletividade de que, com o trabalho transformador de homens e mulheres, o mundo pode se tornar um lugar melhor. Além disso, o encantamento presente no conto desconstruiria o mundo físico da realidade, trazendo alternativas oníricas que proporcionam prazer aos seres humanos.

Vimos aqui, portanto, que o conto maravilhoso imortalizou-se não só como fonte de entretenimento para crianças e adultos, mas também como um meio de autoconhecimento e de elucidação do mundo exterior, e é nesse sentido, que ao citar a importância dos livros que encerram em suas páginas tais narrativas, Coelho (2003, p.11) diz “[...] longe de serem vistos como algo superado ou mero entretenimento infantil, precisam urgentemente ser redescobertos como fonte de conhecimento de vida”.

OS CELTAS – SOCIEDADE E LITERATURA POPULAR

2.1 A expansão dos povos celtas pela Europa

Ainda hoje as narrativas maravilhosas originadas na cultura celta nos fascinam e trazem magia e mistérios a nossas vidas – tratam de um mundo místico povoado por magos, fadas e espíritos habitantes das águas, bosques e ilhas encantadas, onde não existe a velhice, nem a morte. Neste trabalho é indispensável compreender quem foram os celtas porque o conhecimento do contexto sociocultural em que viviam pode auxiliar na compreensão da significação geral dos contos maravilhosos aqui analisados.

Segundo Ellis (1999, p. 2), podemos ainda reconhecer os vestígios dos povos celtas pelo continente europeu nos nomes de montanhas, bosques, cidades e rios, sendo que esses últimos denotam as denominações mais antigas, comprovando que a região mais primitiva a ser habitada por eles foi a da cabeceira dos três grandes rios da Europa Central, Danúbio, Reno e Ródano, por volta do ano 2000 a.C. O autor exemplifica esse fato por meio da etimologia, explicando que foram batizados em homenagem à Danu, deusa-mãe da qual todos os povos célticos teriam se originado. Ela fertilizou o mundo derramando sobre ele suas águas sagradas, fazendo com que surgisse o Danúbio, cujo significado é “águas divinas”, o Ródano, que significa “grande Danu”, e o Reno, “caminho das águas”. Já nas outras regiões que também foram habitadas por eles, como a Gália, percebe-se que os nomes dos rios possuem origens pré-célticas, indicando que esses povos ali se instalaram num período posterior.

Os celtas destacavam-se por suas habilidades em trabalhar o ferro, tendo sido os primeiros a fazê-lo por volta de 1000 a.C. Ellis (1999, p. 2-4) considera que o domínio desse ofício fora crucial para sua expansão por todo o continente europeu, dando-lhes condições de embrenhar-se por florestas antes impenetráveis e de construir estradas por toda parte.

O ápice da ocupação celta deu-se no século III a.C., quando habitavam desde a Irlanda até o planalto central da Turquia, sendo que vestígios da presença de grupos isolados foram também encontrados na Polônia e Rússia.

No século I a.C., com a ampliação do Império Romano e as invasões eslavas e germânicas, os territórios celtas foram gradativamente comprimidos, até ficarem delimitados

ao noroeste da Europa, região que engloba a Irlanda, Ilha de Man, Escócia, País de Gales, Cornualha e Bretanha.

2.2 Aspectos socioculturais

Os povos celtas, embora tivessem uma mesma origem, dividiram-se em grupos distintos ao longo da história, constituindo inúmeras tribos que cultivavam tradições comuns à maioria delas e outras que eram apenas locais. Ellis (2007, p.27-8) conclui que, em geral, as sociedades desses povos eram formadas por sistemas de castas: a mais baixa era composta de prisioneiros, pastores, criados e produtores; a seguir vinha a casta dos guerreiros, depois, a dos intelectuais que se compunha por juízes, advogados, médicos, historiadores, bardos e druidas; no topo estavam os chefes de tribos e reis.

Os celtas cultuavam a magia, o misticismo e acreditavam que as coisas aconteciam pela vontade dos deuses, sendo prática comum tentar atrair seus favores por meio de sacrifícios humanos. Embora esse tipo de ritual fosse infame na visão dos outros povos com os quais conviviam, isso se explicava pela crença de que as vítimas em questão teriam um destino honroso, habitando para sempre junto às divindades. Os celtas prestavam grande reverência a seus deuses e heróis, sendo que os últimos também eram dotados de qualidades divinas. Tais personagens eram o foco de suas narrativas mitológicas, nascidas do desejo de registrar a bravura física e interior de seus ancestrais (COELHO, 2003, p. 70)

Conforme Ellis (1999, p.6 -17), os celtas imaginavam que ao morrer, a alma renasceria no Outro Mundo, habitando outro corpo, onde continuava sua existência, em um lugar maravilhoso e sobrenatural, permanecendo sempre jovem. Por causa dessa crença, seus guerreiros não temiam a morte nos campos de batalha, e seus corpos eram enterrados com seus pertences mais valiosos, como armas, jóias e até cavalos, pois poderiam necessitar deles em sua outra vida. Para eles, a alma residia na cabeça, daí o costume de colecionar cabeças, de amigos ou inimigos mortos em batalha, pelos quais nutriam grande respeito.

O autor chama-nos a atenção para o fato de a cultura celta ter muito em comum com a Hindu, não só com relação às práticas lingüísticas, mas também em questão de costumes e ritos. Por exemplo, a deusa-mãe celta, Danu, aparece também na literatura védica, persa e hitita. Assim como os hindus, os celtas veneravam os rios e costumavam fazer oferendas votivas em suas águas sagradas, depositando neles jóias, armas e crânios humanos. Vários mitos, celtas e hindus, referem-se a vacas e touros sagrados, bem como a cavalos. Rituais em que os governantes devem unir-se simbolicamente a éguas ou cavalos estão presentes em

ambas as culturas. Outro ponto em comum é o culto à verdade, conhecido como o “Ato da Verdade” hindu, que pode ser encontrado também em mitos irlandeses. Como exemplo, temos a caneca dada ao rei celta Cormac Mac Art pelo deus e herói mítico Mananann Mac-y-Lir, a qual se quebraria ao serem contadas três mentiras perto dela, e seria restaurada ao contarem-se três verdades. Outras histórias narram que os alimentos no fogo não seriam cozidos se alguém contasse uma mentira perto deles.

Semelhanças também são encontradas entre a cosmologia celta e a hindu, cujos calendários são bastante parecidos. Dada a antigüidade dos mitos védicos, infere-se que os mitos celtas contendo os mesmos motivos podem ser igualados a eles em idade, fazendo menção a crenças e ritos que nos aproximam das origens culturais indo-européias.

A partir do século IX, porém, o cristianismo passa a combater o paganismo, enfraquecendo, assim, o druidismo e iniciando um período de sincretismo religioso, quando a magia celta acaba por mesclar-se com o racionalismo cristão. Deuses e druidas são rebaixados à categoria de magos e fadas. Devido à mitologia celta ser tradicionalmente oral, foi registrada pelos monges copistas somente quando o cristianismo já se encontrava consolidado, tendo sido inseridos dogmas da nova fé nos contos originalmente pagãos.

Coelho (2003, p. 72-3) exemplifica essa combinação de crenças por meio das novelas de cavalaria e romances cortesões, onde dogmas da religião cristã compartilham a mesma narrativa com o misticismo e magia das fadas. Posteriormente, tais narrativas se disseminaram por toda parte, influenciando o folclore e a literatura do mundo ocidental até a atualidade.

2.3 Mitologia e lendas irlandesas

2.3.1 A povoação mítica da Irlanda

Uma vez que os contos maravilhosos aqui estudados são em sua maior parte irlandeses ou de regiões próximas, é necessário nos aprofundarmos um pouco mais nas crenças e práticas ali cultivadas, pois um conhecimento geral sobre elas será esclarecedor para certos temas abordados posteriormente nas análises críticas.

A coletânea *Lebor Gabála Éirenn*¹ (MACALISTER, 1941) fornece uma visão geral da história mítica da Irlanda. Ela foi compilada e publicada anonimamente no século XI, sendo que muitas narrativas e poemas nela contidos misturam-se às histórias bíblicas do Velho

¹ Disponível em: <<http://www.maryjones.us/ctexts/leborgabala.html>>. Acesso em 05/10/ 2010.

Testamento, provavelmente por terem sido compilados por escribas cristãos (BLAMIRE, 2009, p.82; ELLIS, 1999, p.14).

Segundo a coletânea, e também de acordo com Blamires (2009, p. 81-102), a primeira invasão da Irlanda, pré-diluviana, teria sido empreendida por Cessair, neta de Noé. Com ela navegavam três homens: seu pai Bith, o navegador Ladra e Fionntan, juntamente com outras quarenta e nove mulheres. Ao chegarem à Irlanda, as mulheres foram divididas entre os três homens. Entretanto, Bith e Ladra logo morreram. Quando Fionntan viu-se cercado por todas as mulheres, simplesmente fugiu, o que fez com que Cessair perecesse com o coração partido.

Fionntan teria vivido 5.500 anos, durante os quais teria composto vários poemas relatando as histórias antigas da Irlanda, de modo que sobrevivessem às futuras gerações. Durante sua vida, Fionntan metamorfoseou-se em salmão – símbolo celta da sabedoria em várias narrativas populares – sobrevivendo assim ao dilúvio bíblico. Também viveu como uma águia e um veado. Segundo Blamires (2009, p. 83-4), o fato de Fionntan adquirir as formas de uma criatura da água, uma do ar e outra da terra, leva a crer que ele possuía o conhecimento e a experiência do Mundo Verde (natureza sagrada) e de suas criaturas, mas também podemos inferir que esse aspecto remeta Fionntan ao Senhor dos Animais, espírito ancestral que possuía o conhecimento da natureza, pertencente à culturas primitivas (PROPP, 2002, p. 79-81). Ademais, remete à crença celta de que os humanos poderiam reencarnar na forma de animais, outro resquício do primitivo totemismo.

Após centenas de anos desabitada, a Irlanda vivenciou uma nova invasão, pós-diluviana, cujo líder chamava-se Partholon. Ele seria um fugitivo da Grécia, acusado do assassinato de seus pais, na tentativa de usurpar o trono do irmão. Ele teria chegado à Irlanda com sua esposa, filhos e noras, os quais teriam introduzido as primeiras habitações, gados e hábitos culinários, incluindo a fabricação da primeira cerveja irlandesa. A chegada desses ancestrais fundadores conecta-se a alterações na natureza, com o surgimento de fontes, rios e planícies, o que significa que, assim como os reis e magos primitivos, eram detentores da magia e deles dependia a abundância e o bem-estar da coletividade (FRAZER, s.d., p.32-3; 78-80).

Trinta anos depois de sua chegada, Partholon faleceu e seus descendentes habitaram a Irlanda por mais 520 anos, tendo sido dizimados por uma praga, como punição pelo crime de parricídio cometido séculos antes por Partholon.

O próximo invasor chamava-se Nemed, descendente dos gregos da Cítia. Dos quarenta e quatro navios que zarparam juntos, apenas um chegou à Irlanda, cujos ocupantes seriam Nemed, sua esposa Macha e quatro filhos e noras, além de mais vinte pessoas. Ao

atracarem na Irlanda, expulsaram os Formorii, povo misterioso que ali habitava. Novas fontes e planícies surgiram em reconhecimento a seus novos senhores. Após a morte de Nemed e milhares de seus descendentes, também devido à praga, os Formorii aproveitaram para voltar à Irlanda, impondo pesadas taxas aos sobreviventes. Após anos de opressão e grandes batalhas, os Formorii tornaram-se os senhores absolutos e trinta guerreiros descendentes de Nemed fugiram para a Grécia, onde foram feitos escravos.

Um neto de Nemed, Semeon, teria vivido na Grécia, cujos descendentes tornaram-se a raça dos Fir Bolg, que mais tarde foram à Irlanda. Quando ali chegaram, não havia ninguém habitando a ilha, que foi dividida entre cinco irmãos, cada qual governando uma das cinco regiões em que foi dividida. Mas estes não eram considerados bons governantes, pois durante seu governo, não houve alterações na natureza. Trinta e sete anos depois, os Tuatha De Danann descendentes de Beothach, também neto de Nemed, chegaram ao local derrotando os Fir Bolg e a fertilidade se espalhou por toda a parte.

A última das invasões teria sido as dos Filhos de Mil, vindos da Espanha, sendo considerados os ancestrais míticos dos gaélicos modernos. Com a chegada destes, os Tuatha De Danann teriam sido permanentemente exilados no Outro Mundo.

2.3.1.2 A formação das províncias celtas na Irlanda

Segundo Blamires (2009, p.113-33), as primeiras tribos celtas da Irlanda agrupavam-se em diferentes províncias, sendo elas: Ulster, Leinster, East Munster, West Munster e Connacht, divisão que persiste ainda hoje, exceto pela unificação de Munster ocidental e oriental. A cada ponto cardinal da Irlanda foram atribuídas certas virtudes: a região Oeste, onde se situa Connacht, é relacionada ao conhecimento e justiça. A região Norte, onde fica Ulster, associa-se às batalhas, a região Leste, onde está Leinster, associa-se à prosperidade, enquanto que a região Sul, onde fica Munster, associa-se ao conhecimento e à arte.

Relembramos que suas origens, como mencionado no tópico anterior, resultaram da partilha da ilha entre cinco irmãos do povo Fir Bolg. Blamires ainda relata que, segundo narrativas tradicionais, haveria outra província chamada Meath (meio). Todas elas convergiriam na Pedra das Divisões, que demarcaria o centro da Irlanda.

Esse fato parece natural se considerarmos a explicação de Eliade (1992b, p. 18-26), que é categórico ao afirmar que os povos antigos acreditavam que para fundar uma nova sociedade, ela deveria ser construída ao redor de um centro, o ponto de comunicação com outros planos espirituais. Dessa forma, um novo mundo seria criado, diferenciando-se do

restante amorfo (caos). Isso faria com que os membros daquela sociedade tivessem uma identidade própria, corroborada pelos deuses, o que os distinguiria dos espíritos maléficos: todos os que não fossem membros da sociedade em questão.

2.3.2 As quatro principais ramificações da mitologia irlandesa

A tradição mitológica irlandesa divide-se em quatro ramos principais: o Ciclo Mitológico, o Ciclo de Ulster, o Ciclo Feniano e o Ciclo Histórico, sendo que ao primeiro ciclo podemos atribuir o desenvolvimento de um panteão de deuses e heróis míticos, considerados os ancestrais dos povos celtas. A esses seres sobrenaturais eram atribuídos vícios e virtudes humanos, e a destreza intelectual que lhes era inerente se destacava tanto quanto a habilidade física (ELLIS, 1999, p. 17-18).

O Ciclo Mitológico trata principalmente das aventuras dos Tuatha De Danann. O mito “The Ever-Living Ones” da coletânea de Ellis (Ibid., p. 21-30) narra como essa raça de deuses foi gerada pela deusa Danu, para depois transformarem a Irlanda em seu lar:

Após fertilizar a Terra com suas águas, Danu fez brotar o carvalho Bíle, unindo-se a ele. O carvalho gerou duas bolotas gigantes, das quais nasceram o deus Dagda e a deusa Brigid. Esses seres primordiais edificaram quatro cidades sagradas: Falias, Gorias, Finias e Murias para que fossem povoadas pelos descendentes de Danu; cada uma delas possuindo um objeto sagrado: Falias ostentava a Pedra do Destino, que bradava ao ser pisada por aquele que deveria ser eleito o rei; Gorias possuía uma espada, A Retaliadora, forjada antes mesmo dos próprios deuses; Finias tinha uma lança mágica, a Lança Vermelha, que encontraria o inimigo onde quer que estivesse, e Murias, o Caldeirão da Abundância, que jamais ficava sem alimento.

Após tempos vivendo ali, os filhos de Danu foram convocados a deixar suas cidades, para habitar Inisfáil, a Ilha do Destino, levando com eles os objetos sagrados. Após longa jornada, chegaram à Irlanda, onde enfrentaram os Fir Bolg, expulsando-os da ilha. Mas ali também habitavam os Formorii – nome que em celta antigo significava “habitantes das profundezas do mar” (BLAMIRE, 2009, p. 106) – filhos de Domnu, irmã perversa de Danu. A princípio, os filhos de Danu tentaram aliar-se aos filhos de Domnu, por meio de casamentos entre membros das duas raças, mas os Formorii os traíram e, após muitas batalhas, os Tuatha De Danann tornaram-se os senhores da Ilha.

Blamires (Ibid., p. 105-8) descreve os quatro ciclos. O Ciclo Mitológico trata de histórias que envolvem magia, metamorfoses e seres divinos caracterizados por emoções

violentas. Alguns dos deuses mais conhecidos que têm um papel central nas narrativas populares são: Lugh Lamhfada, deus das artes, dos guerreiros e da soberania. Ele é neto de Balor (gigante de um só olho) e pai do herói Cuchulain. Mananann Mac Lir, deus do mar, exímio navegador, controlava o clima e foi o ancestral fundador da Ilha de Man; Nuada, deus do conhecimento, é conectado ao salmão e porta a espada mágica vinda da cidade mítica de Gorias, a qual foi sendo passada de geração a geração, sendo a arma utilizada por muitos heróis míticos descendentes desses deuses. Temos também Oghma, inventor da escrita ogâmica utilizada pelos povos celtas; Macha, a tríplice deusa da guerra e suas irmãs Morrigan e Badhbh, que se metamorfoseavam em corvos durante as batalhas, influenciando no resultado das mesmas; entre muitos outros (Id. *ibid.*, p. 141-95).

O Ciclo de Ulster compõe-se de histórias de heróis guerreiros, cavaleiros do rei Conchobhar. Eles viviam em Eamhain Macha, antiga capital de Ulster. Trata-se de histórias de batalhas violentas, num mundo de vaidades e traições. A este ciclo pertence o grande herói Cuchulain, maior de todos os guerreiros celtas, cujas narrativas se sucedem desde a Idade do Ferro até os dias recentes. Conforme a crença na reencarnação, Cuchulain teria nascido três vezes, sendo que em uma delas, seu pai seria o próprio deus Lugh. Ele é fortemente associado a cães e cavalos e, embora houvesse um tempo em que os celtas criassem grandes cães para consumo, existem lendas que mencionam a proibição de que Cuchulain os comesse (já que seriam seu animal totêmico) (Id. *ibid.*, p. 177-80). Há também a grande rainha de Connacht, Medb, retratada nas histórias como grande guerreira. Embora ela exigisse fidelidade e não tolerasse ciúme por parte de seus maridos, os quais foram trocados várias vezes, era comum oferecer seus favores sexuais e os de suas filhas quando se tratava de obter aliados importantes a seu reino (Id. *ibid.*, p. 192-93); além destes, temos Connla, Fand e o druida Cathbhadh, entre outros, cujos feitos notáveis foram perpetuados nas narrativas populares.

O Ciclo Feniano é um apanhado das aventuras do grande herói Fionn Mac Cumhaill e seus guerreiros, chamados de Fianna. São contos violentos, porém com certo romantismo, lembrando os contos arturianos.

O último é o Ciclo Histórico, também conhecido por Ciclo dos Reis. Suas histórias narram a vida dos grandes reis, cuja veracidade não pode ser totalmente comprovada.

2.3.3 Druidismo

Os druidas e druidesas formavam a casta culta da sociedade celta, colocando-se, na prática, até mesmo acima dos reis, se considerarmos que estes não tomavam decisões sem o

aconselhamento desses sábios. Seus estudos eram realizados em segredo pelo período de vinte anos e, uma vez que existia a proibição de escrever seus ensinamentos – pelo fato de atribuírem um significado místico às palavras, as quais não deveriam ser profanadas – eles deveriam se utilizar apenas de sua própria memória. Ao contrário do que se imagina, nem todos os druidas exerciam a função de sacerdotes, guias espirituais ou profetas: podiam exercer qualquer profissão que exigisse erudição, como a de filósofo, juiz, médico, assessor político, professor da nobreza; havendo registros de que alguns chegavam a ocupar o trono. Essa seria uma casta comparável aos Brâmanes do hinduísmo (ELLIS, 2003, p.13; 75; 183-89).

Dos druidas dependia também a escolha do Grande Rei. Segundo Blamires (2009, p.23-24), por meio de um ritual eles apontavam o sucessor ao trono: matava-se um touro branco e cozinhava-se sua carne. O druida tomava o caldo do cozido e era induzido ao sono, uma espécie de transe, incentivado por uma espécie de canto rítmico entoado por outros druidas. A identidade do futuro rei seria revelada por meio de sonho.

Outro ritual consistia de o druida, intuitivamente, compor um verso para determinar o caráter de alguém ou prever eventos. O mesmo método era utilizado quando necessitavam obter respostas a questões importantes. Mas seus versos podiam tomar a forma de sátiras, fazendo com que os druidas fossem temidos até mesmo por reis. Ao apontarem as faltas de um indivíduo e suas fraquezas de caráter, podiam manchar para sempre sua reputação na sociedade, transformando-o num pária. Havia um tipo de sátira que fazia com que três pústulas surgissem na face da vítima, que dessa forma, ficava para sempre marcada, sendo sua vergonha reconhecida aonde quer que fosse (BLAMIRES, 2009, p. 25-26).

A figura misteriosa dos druidas exercia grande fascínio sobre os demais povos, mas também provocava medo e desconfiança, tanto pelo reconhecimento do poder que detinham sobre seus compatriotas, como também porque ao se dedicarem ao sacerdócio, parte de sua função era presidir os rituais religiosos, alguns deles considerados um tanto macabros por envolver sacrifícios humanos e oferendas de crânios aos deuses. Embora essas práticas ritualísticas não se limitassem ao mundo celta, já que existem indícios de sacrifícios de sangue em todo o mundo Antigo, além do conhecido costume romano de promover a diversão da população por meio de assassinatos públicos em seus anfiteatros, ao registrarem esse aspecto da cultura celta sob uma ótica de povo dominador sobre o dominado, os romanos promoveram a disseminação de muitos conceitos errôneos não apenas sobre a classe druidica, mas sobre a população celta em geral, tendo sido retratada como selvagem. Contrariando a história conhecida, as narrativas populares celtas, como lendas e sagas primitivas, descrevem

os druidas como indivíduos essenciais à sociedade, com um elevado nível de desenvolvimento espiritual, aguçado senso de justiça e uma erudição ímpar sobre os mais variados assuntos (ELLIS, 2003, p. 11-59).

Outro conceito errôneo que, conforme Ellis (1999, p. 4-5; 2003, p.189-91), persistiu por muito tempo, foi o de que os celtas seriam iletrados. Segundo o autor isso se deu pela proibição da escrita religiosa: conhecimento sagrado, a qual não se aplicava a outros aspectos sociais, sendo que muitas inscrições de calendários e documentos legais foram encontradas datando dos séculos IV e III a.C. Além disso, os celtas continentais utilizavam o latim como forma de expressão literária. Há também a escrita Ogâmica atribuída ao deus Ogham, citadas em mitos, mas não se sabe ainda quando surgiu, podendo ser uma escrita pós-cristã, tendo sido incluída nos mitos tardiamente.

Aproximadamente no início do século V, com o advento do cristianismo no mundo celta insular por meio da dominação do Império Romano, o antigo tabu que envolvia a escrita do conhecimento druídico foi superado e registros de sua filosofia foram realizados de forma histórica e mitológica, com maior ou menor grau de influência cristã. Embora muitos textos cristãos retratassem com benevolência o druidismo, utilizando-o para promover seus santos e a nova fé, e muitas lendas sobre a vida de São Patrício, patrono da Irlanda, gradativamente, a sabedoria druídica, cuja autoridade se estendia até mesmo aos grandes reis celtas, passou à categoria de bruxaria e charlatanismo. Entretanto, ao contrário do que muitos acreditam, os druidas não foram exterminados, mas simplesmente se adaptaram à nova realidade, sendo que muitos até mesmo se consagraram padres; além disso, muito locais e tradições sagradas da antiga religião, como o hábito da tonsura dos sacerdotes druidas, foram reutilizados pela fé cristã (ELLIS, 2003, p. 19; 62; 75; 79-103).

A diferenciação entre druidas e bardos pertence a uma época mais recente, o que não ocorria na sociedade celta primitiva. Na verdade, o bardo seria uma espécie de druida menos graduado que os sacerdotes. Ambos eram responsáveis por passar adiante as tradições por meio de poemas e narrativas orais. Havia escolas druidicas paripatéticas até o final do século VI na Irlanda, porém, com a degeneração do conceito do druidismo, quando os druidas já não podiam mais exercer o sacerdócio, nem o poder político, a função do poeta, ou bardo, foi a que prevaleceu. Registros mostram que até o final do século XVII ainda havia escolas bárdicas laicas na Irlanda, com sedes fixas, como uma continuação das antigas escolas druidicas, as quais ensinavam história, literatura e poesia e possuíam em seus currículos muito do misticismo pagão e conjurações mágicas (Id. *ibid.*, p. 184-86).

2.3.4 O Outro Mundo celta

Segundo Evans-Wentz (1911, p. 332-57), a concepção de mundo pós-morte celta não se situava em alguma região distante, mas no mundo subterrâneo, em cavernas, dentro de montanhas ou sob a água. Esse Outro Mundo seria uma versão do paraíso cristão, onde os espíritos dos mortos habitavam. Lá havia também demônios, deuses e outros seres sobrenaturais, dele também fazendo parte o mundo subterrâneo do povo das fadas, conhecido como *Sidhe-folk*, originado quando os deuses Tuatha De Dannan foram subjugados pelos filhos de Mil (milesianos), sendo obrigados a refugiar-se no submundo ou ilhas próximas, como a Ilha de Man (MOORE, 1891, p. 5-8), que seria protegida por névoas sobrenaturais para que os mortais não pudessem encontrá-la. Segundo Blamires (2003, p. 113-37), nas quatro províncias da Irlanda existiriam locais sagrados que se comunicariam com essa região espiritual. Assim, o Outro Mundo céltico seria habitado por deuses, espíritos feéricos, seres sobrenaturais e, também, espíritos humanos desencarnados, versão corroborada por Evans-Wentz (1911, p. 335):

Mas esse Outro Mundo ocidental, se for o que acreditamos ser – uma imagem poética do grande mundo subjetivo – não pode ser o reino de nenhuma raça de seres invisíveis que leve à exclusão de outras – deuses, Tuatha De Danann, fadas, demônios, sombras e toda sorte de espíritos incorpóreos – encontram sua própria morada; pois embora pareça rodear e interpenetrar esse planeta, assim como os raios-X interpenetram a matéria, não possui outros limites a não ser o Universo em si².

Blamires (Ibid.) salienta que os seres do Outro Mundo formariam suas próprias sociedades, cada uma com seu próprio reino, como ocorre na vida real. Estes seres poderiam atuar sobre o mundo natural, envolvendo-se em questões de disputas e batalhas e exercendo sua autoridade sobre os homens.

De acordo com as narrativas tradicionais, para que um mortal pudesse atravessar ao Outro Mundo sem ter morrido, era necessário que a rainha das fadas permitisse sua entrada dando-lhe um ramo de prata retirado de uma macieira sagrada, ou então, uma maçã de prata – o que remete ao ramo de ouro da mitologia greco-romana, que foi levado por Enéas ao Hades, como descreve Virgílio. Ao atravessar ao mundo invisível, o mortal ali conduzido poderia,

² Tradução livre do texto: “*But this western Otherworld, if it is what we believe it to be--a poetical picture of the great subjective world--cannot be the realm of any one race of invisible beings to the exclusion of another. In it all alike--gods, Tuatha De Danann, fairies, demons, shades, and every sort of disembodied spirits--find their appropriate abode; for though it seems to surround and interpenetrate this planet even as the X-rays interpenetrate matter, it can have no other limits than those of the Universe itself.*”

inclusive, tornar-se um herói naquele reino e até mesmo encontrar-se com seus amados ancestrais, como consta no mito de Connla, filho de Conn, Grande Rei da Irlanda (BLAMIRE, 2003, p. 335).

Embora as regiões do Outro Mundo fossem mormente retratadas como um paraíso, não existindo dor, velhice ou morte, há também outro aspecto retratado nas narrativas populares, semelhante ao Hades greco-romano, onde o herói é submetido a terríveis provações. Muitas vezes, o herói é seduzido por festas e banquetes a ali permanecer, e quando volta ao mundo real, é surpreendido com o fato de terem se passado anos após sua partida, ou mesmo sendo condenado a viver ali para sempre (MOORE, 1891, p. 41-2).

Embora os contos retratem o Outro Mundo em grande parte como fora engendrado pelo paganismo, a partir dos séculos VIII e IX, alguns passaram a mostrar influências do cristianismo, com idéias sobre o paraíso, inferno e purgatório. A mescla entre cristianismo e paganismo no Outro Mundo pode ser evidenciada em várias histórias, onde foram acrescentados salmos, igrejas e altares (EVANS-WENTZ, 1911, p. 353-55).

Pela tradição celta, o espírito do morto era guiado ao Outro Mundo, reencarnando em outro corpo ali, continuando sua existência como o faria no mundo material, entretanto, sem as atribuições e dificuldades comuns à vida diária. Segundo o autor (Ibid.), ainda em época recente, os camponeses da Irlanda acreditavam que seres do Outro Mundo vinham buscar a alma dos mortos, e também que sob o feitiço das fadas, os vivos poderiam ir e retornar de lá.

2.3.4.1 A tradição das fadas – habitantes do Outro Mundo

Entre os habitantes do Outro Mundo celta, talvez as fadas sejam as personagens que mais causem fascínio na tradição dos contos maravilhosos. Segundo Coelho (2003, p. 71-81), embora não se possa determinar a data e o local precisos do surgimento desses seres mágicos, pesquisas apontam para o mundo celta e sua veneração pela natureza, conectando-os a cultos e ritos religiosos.

Na literatura ocidental, as fadas se apresentam como personagens das novelas de cavalarias, dos romances cortesês e dos lais, os quais sofreram grande influência do mundo celta. Elas são aí retratadas como mulheres muito belas, dotadas de poderes sobrenaturais, que tanto podem ser utilizados para auxiliar os mortais, como para causar o mal. Ao encarnarem o mal, são consideradas “bruxas”.

A magia e o mistério atribuído às druidesas, realçando o poder feminino, também contribuíram para a composição dessas personagens, fazendo menção à dualidade feminina, à

presença do bem e do mal na mulher. Um bom exemplo disso seria a fada Morgana dos contos arturianos, a qual é iniciada na sabedoria dos druidas e exerce grande fascínio sobre os mortais, trazendo em si um misto de druidesa, maga e fada.

A princípio, as fadas surgiam nos contos como sendo amadas por mortais, mas após a cristianização do mundo pagão, passaram a ser personagens mediadoras entre os apaixonados e suas amadas ou entre os heróis e a concretização de seus desejos, passando a ter um papel secundário nas histórias.

Moore (1891, p. 33-51) revela que uma antiga lenda irlandesa diz que, no princípio dos tempos, a Ilha de Man, sendo parte do Outro Mundo, era habitada por fadas e outros espíritos. Esses seres sobrenaturais mantinham acesa uma fogueira que queimava eternamente, cujas chamas produziam uma bruma azulada, mantendo a Ilha escondida dos olhos dos mortais. Porém, um dia, pescadores perdidos em seu barco acabaram por aportar na Ilha e, ao retornarem para casa, avisaram os habitantes de outros países sobre a existência daquele local. A Ilha foi invadida e o castelo de Rushen – morada do rei das fadas – foi ocupado por estrangeiros que ali viveram por algum tempo, mas foram derrotados por uma raça de gigantes que só vieram a ser extirpados da Ilha por Merlin, na época do reinado de Artur.

O autor nos fornece uma descrição detalhada de como as fadas e elfos eram vistos pelos camponeses celtas: tratava-se de seres diminutos e de natureza meio humana, meio espiritual. Eram dotados de poderes sobrenaturais e podiam ficar invisíveis, aparecendo aos olhos humanos somente quando assim desejassem. Normalmente, trajavam vestimentas azuis ou verdes, sempre com um capuz vermelho e pontudo na cabeça. Poderiam ser benevolentes com os humanos se estes fossem merecedores, caso contrário, causavam-lhes doenças e, quando se sentiam gravemente afrontados, podiam atingi-los com pequenas flechas mortais.

Assim sendo, os camponeses achavam ser uma boa idéia cultivar a política da boa vizinhança com esses seres, tendo por hábito acender uma fogueira durante a noite para que os pequeninos pudessem ali encontrar aconchego, bem como manter um recipiente com água para lhes matar a sede, além de um pedaço de pão para lhes saciar a fome.

As mães temiam deixar os bebês sozinhos, pois acreditavam que as fadas poderiam raptá-los, substituindo-os por uma fada feia e decrépita. Para evitar tamanha tragédia, bastaria colocar um objeto de ferro próximo à criança ou, então, amarrar uma fita vermelha em seu pescoço. Tudo isso mudou com o advento do cristianismo, pois o batizado do bebê o protegeria contra as maldades das fadas.

Porém, não eram apenas as crianças que estavam à mercê dos caprichos desses seres encantados. Para proteger homens e animais contra seus feitiços, certos recursos poderiam ser utilizados, como sal, cinzas das montanhas em forma de cruz e, se nada desse certo, deveriam chamar um Encantador – *Charmer* – que resolveria o problema com suas ervas medicinais.

Para evidenciar quão surpreendentes esses pequeninos seres poderiam ser, Moore (Ibid.) nos conta a estória de um homem que foi levado por músicos invisíveis a um local desconhecido onde serviam comida e bebida. Um deles lhe avisou para não provar nada, pois se o fizesse, adquiriria uma aparência estranha, e jamais voltaria para casa. Foi-lhe entregue um cálice com bebida, a qual jogou fora, fingindo ter bebido. Mais tarde, as fadas e elfos desapareceram e ele conseguiu voltar para casa. Para provar o ocorrido, levou o cálice até a igreja e o padre colocou-o no altar, para glorificar ao Senhor.

Existem também histórias nas quais elfos e fadas caminham em grandes grupos, cantando, dançando e fazendo muito barulho e estripulias; possuem até mesmo pequenos cães, que também usam capuzes pontudos.

Como se observa por meio de tais crenças e histórias, as fadas celtas são bem diferentes das que pertencem ao folclore ocidental, e bastante propensas a trocar recém-nascidos, abduzir pessoas e animais, provocar mal-entendidos nas negociações, enfeitiçar pessoas com sua música, etc. Porém, para consolo, dizem que os poderes das fadas e espíritos bons são mais eficazes que os dos espíritos maus, embora eles normalmente auxiliem os necessitados mediante troca de favores ou se comprovarem merecimento.

2.3.4.2 Concepção de reencarnação

Evans-Wentz (1911, p. 366 - 80) explica que os celtas acreditavam que deveriam viver várias encarnações como animais, até evoluírem à posição de seres humanos, conforme ensina a doutrina bárdica. A partir disso, a alma humana iniciava um período de crescimento em direção à divindade, possibilitada pela morte do corpo humano e reencarnação no Outro Mundo. Fadas e seres espirituais também poderiam encarnar em um corpo humano. Uma variação dessa concepção seria que o indivíduo, se assim o desejasse, poderia morrer também no Outro Mundo e voltar encarnado para a Terra.

Por meio das narrativas relativas ao Ciclo Mitológico e ao Ciclo de Ulster, chegou-se também à conclusão de que os deuses e heróis poderiam reencarnar neste mundo, mais de uma vez, mantendo a mesma personalidade. Por exemplo, a tripla deusa do sol, Etain, transformou-se na esposa mortal de um rei irlandês. Conchobar, o rei de Ulster, seria um deus

terrestre; Cuchulain, o grande guerreiro celta, às vezes confundia-se com o próprio deus Lugh, pois, ao fecundar a mãe da criança, Lugh diz-lhe que o menino seria a reencarnação de si mesmo.

Como exemplo bem conhecido, temos a história do rei Artur, que também revela a conexão deste com o Outro Mundo. Artur seria a contraparte galesa de Cuchulain, e assim como os deuses Tuatha de Dannan, teria vindo do Outro Mundo para este, reencarnado em um corpo mortal. Nas lendas galesas do Ciclo Arturiano, ele é conectado ao povo das fadas, como irmão da Fada Morgana. Quando Artur morre, ele é levado a Avalon pela própria Senhora do Lago, o que significa que é uma figura importante também no Outro Mundo. Assim, sua descendência divina fica estabelecida.

Entretanto, segundo o autor, várias histórias perderam a conexão com o tema da reencarnação por terem sido compiladas por escribas cristãos, que teriam optado por se desvencilhar desse aspecto embaraçoso à religião corrente.

Esperamos ter abarcado neste capítulo as principais características das crenças e tradições celtas, as quais poderão elucidar certos aspectos obscuros da narrativa maravilhosa advinda desses povos.

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DO CONTO MARAVILHOSO

3.1 Natureza e estilo da narrativa maravilhosa

Para que compreendamos as evoluções ocorridas nos contos maravilhosos aqui apresentados, é preciso que antes sejam estabelecidas suas características fundamentais, a fim de que possamos, posteriormente, evidenciar os desvios de padrão em seus elementos, os quais apontarão as alterações sofridas no decorrer do tempo.

Segundo Jolles (s.d., p. 192-95), o conto maravilhoso, bem como as demais narrativas populares, possui forma simples, o que preserva sua estrutura fundamental: mesmo ao ser contado de maneiras diferentes por pessoas diferentes, as transformações ocorridas no ato de recontar a história não chegam a interferir em sua essência, conquanto se preserve a linguagem própria ao gênero, e sua própria forma de representar as coisas, o que o autor chama de seu “gesto verbal”. Sua linguagem possui a propriedade de renovar-se constantemente, sendo fluida, aberta, dotada de mobilidade. Ao contrário da forma artística da literatura erudita, o conto não contém em si a marca de um poeta individual, tampouco se interessa por narrar seus vários incidentes de modo impressionante, ou de forma verossímil, uma vez que trabalha na esfera do maravilhoso.

Propp (2006, p. 20-62), baseando-se nessa concepção da forma simples do conto, segundo a qual lhe é conferida uma fisionomia própria, monotípica, determinou seus elementos fundamentais, as grandezas constantes (universais) presentes nesse tipo de narrativa, esquematizando-as em trinta e uma “funções” (vide Anexos). Também verificou que tais funções são realizadas por apenas sete personagens, ou melhor, seriam sete *papéis* de personagens, desempenhados pelas mais diferentes figuras, sendo que por vezes, duas ou mais personagens em um mesmo conto exercem o mesmo papel. Além disso, percebeu que as funções de um conto poderiam ser transportadas para outro, sem prejuízo de sua estrutura profunda: as alterações eram introduzidas em suas partes constituintes, sem afetarem o todo, caracterizando a lei da permutabilidade. O autor acredita que o fato de as funções se repetirem, sendo realizadas dos mais diferentes modos, por personagens diversas, confere dois aspectos ao conto, à primeira vista contraditórios: sua diversidade e caráter variado; sua uniformidade e repetibilidade. Seus estudos foram cruciais para a compreensão da natureza da composição do gênero maravilhoso.

Lüthi (1986), em um estudo mais abrangente sobre a forma do conto, evidenciou certas leis estilísticas do gênero, determinadas pelo modo único com que representa personagens, objetos e acontecimentos. Nele, o mágico e o natural são tratados da mesma maneira: de forma corriqueira, sem sobressaltos. A única evidência que separa um ser natural de um sobrenatural é a distância geográfica entre eles: os seres do Outro Mundo vêm de longe: não pertencem ao mundo de origem do herói (Id. *ibid.*, p. 6-9).

Segundo o autor (*Ibid.*, p. 39; 49-50), a narrativa é dividida em segmentos separados que nem sempre se relacionam entre si. Cada episódio é auto-contido, ou seja, se a mesma situação ocorrer repetidamente, ela não é remetida à situação do episódio anterior, mas é contada novamente, como se fosse algo novo. Isso explica porque os personagens não aprendem nada com a experiência dos outros e nem com sua própria. Em dois eventos similares, a experiência vivenciada no primeiro não afeta a ação do herói no segundo. As frases repetidas, as métricas e rimas fixas, e a abertura e fechamento do conto também servem como estabilizadores de sua forma.

O estilo do conto determina que só se mencione o que é essencial ao desenrolar da história, nada deve ser ampliado. Como regra, somente um atributo acompanha cada nome. Portanto, segundo Lüthi (*Ibid.*, p. 25-6), narradores e compiladores que descrevem em demasia corromperiam o genuíno estilo desse gênero. Sobre isso, Jolles (s.d., p. 196-97) alerta que a atualização de um conto deve sempre respeitar as propriedades inerentes à forma que lhe é específica: sua mobilidade, generalidade e pluralidade, sob pena de descaracterizar sua natureza de forma simples, convertendo-a em forma artística.

Lüthi (*Ibid.*) chama a atenção para o fato de as personagens não possuírem profundidade física ou psicológica, tampouco os objetos. As coisas e seres animados são tratados em termos metálicos ou minerais. As metamorfoses dos seres ocorrem de modo mecânico, nunca gradativamente; corpos são desmembrados e recompostos e as doenças nunca são nomeadas.

No conto, nada se sabe da vida dos personagens antes ou depois da ação da história, e eles jamais envelhecem, não são marcados pela passagem do tempo. Além disso, não existem vínculos familiares ou de amizade, nem com uma comunidade que lhe seja familiar. Quando o herói retorna ao lar, é parte do enredo e não porque sente falta dos seus. Durante o enredo, não há relações duradouras entre personagens, elas estão presentes apenas enquanto interessam ao desenvolvimento da história, depois simplesmente desaparecem (LÜTHI, 1986, p. 84-6).

Outra característica é que atributos e sentimentos são demonstrados por ações, pois quando o narrador descreve a tristeza ou dor do personagem, o faz como um adorno adicional ao estilo e não pertence à forma primária do conto popular.

As ações são isoladas: o herói normalmente age sozinho, embora às vezes apareça com um par. O mesmo ocorre com o auxiliar mágico (como líderes de povos, reis, príncipes) ou, então, em grupos de 3, 7, 12. Existem também formas estilísticas de pluralidade, expressas pelos números 7, 12, 100. Pares e triplicações são fórmulas estruturais desse gênero (Id. *ibid.*, p. 32-33).

3.2 Elementos fundamentais do conto originados no passado histórico e sociocultural (ritos, costumes e concepções religiosas)

Para que se compreenda a origem de alguns motivos do conto maravilhoso segundo Propp (2002), é necessário que antes se expliquem alguns aspectos importantes da sociedade tribal primitiva, entre eles, os ritos de iniciação. Esse esclarecimento será valioso para que se compreendam as análises dos contos maravilhosos celtas a serem realizadas mais adiante.

3.2.1 O rito de iniciação

3.2.1.1 Sobre a morte temporária

Propp (2002, p. 49-124) relata que durante as cerimônias de iniciação tribal, o neófito deveria supostamente ser admitido no Reino dos Mortos. O objetivo desse ritual era comunicar ao jovem os segredos de magia, o domínio sobre os animais de caça – meio de subsistência do regime tribal –, a história de seus ancestrais e o significado das práticas sociais da tribo, bem como o sentido da própria cerimônia da qual era objeto. Recebido tal conhecimento, ele estaria apto a exercer a função de membro atuante na sociedade, obtendo inclusive o direito ao matrimônio, uma vez que o rito era também um demarcador da maturidade sexual.

Ao atingir a puberdade, o rapaz deixava seu lar e seguia para uma cabana secreta no meio da floresta, onde ocorria a cerimônia iniciática, a qual era vedada a mulheres, crianças e membros não-iniciados, sob pena de morte. Ali o jovem incorreria em uma “morte temporária”, quando ocorria a encenação de ele ser devorado por um animal, em cujo ventre

receberia toda sua instrução e poder mágico, para então ser regurgitado, retornando ao mundo dos vivos.

Em épocas mais remotas, a cabana da floresta possuía a forma característica de um animal, depois, passou a ter apenas sua entrada no formato de uma bocarra, pronta a engolir o neófito. Sacerdotes e outros participantes da cerimônia utilizavam máscaras de animais totêmicos. Enfim, por diversos meios criava-se a simbolização do engolimento. Havia também outros modos de acarretar a morte temporária, como por meio do ritual do fogo, com a encenação do jovem sendo assado ou cozido; por esquarteramento, com a pseudo abertura de seu ventre e troca de seus órgãos internos, jogando-se tripas de bode sobre o rapaz. Em algumas tribos o esquarteramento era sucedido pelo ato de canibalismo, quando matavam um escravo em lugar do neófito e dele se alimentavam.

Durante a cerimônia, eram infligidas terríveis torturas ao jovem: dedos eram amputados, dentes arrancados, de forma a deixar cicatrizes – marcas que o acompanhariam por toda a vida e que comprovariam sua submissão ao rito de passagem. Muitas vezes, inclusive, o neófito não sobrevivía, dada sua violência. Beberagens envenenadas e narcóticos também eram utilizados, os quais, em conjunto com as sevícias físicas aplicadas por longos períodos, faziam com que o rapaz entrasse em um estado alterado de consciência, uma espécie de transe.

Dessa forma, acreditava-se que o neófito adquiria a habilidade de empreender sua jornada ao Reino dos Mortos, encontrando ali o Senhor dos Animais ou Senhor da Floresta, uma divindade totêmica ancestral que lhe transmitiria todo o mistério da magia sobre os animais da floresta, entre outros conhecimentos históricos e práticos essenciais às tradições tribais. Entretanto, para chegar até o Senhor dos Animais, inúmeros obstáculos deveriam ser enfrentados, e o jovem só seria bem sucedido se contasse com a proteção de um espírito auxiliar totêmico que o protegesse dos perigos inerentes ao mundo espiritual, sendo determinante para sua volta ao mundo dos vivos.

Outro fator importante é que a forma de casamento na maioria das tribos era exogâmica, havendo a integração do rapaz ao clã da noiva. Portanto, como nestes casos o neófito deveria tornar-se membro da tribo dela, o espírito ancestral que o conduziria ao Outro Mundo seria um ancestral não do jovem, mas de sua futura esposa, pela linhagem feminina.

Há relatos de que o sacerdote que presidia a cerimônia trajava aventais femininos, parecendo uma mulher, o que Propp (2002, p. 120-21) denomina de “travestismo”. Inclusive em algumas tribos supunha-se que o próprio neófito se transformasse temporariamente em mulher, ou então que o espírito auxiliar fosse feminino. A partir disso, o autor conclui que tais

ritos podem conter resquícios de épocas ainda mais remotas, pré-históricas, em que as sociedades tribais estavam sob o regime matriarcal, quando tais cerimônias seriam presididas por mulheres, enquanto que o neófito se encontraria com a Senhora da Floresta.

3.2.1.2 Sobre as casas masculinas

Ainda segundo Propp (2002, p. 125-168), em algumas sociedades, o jovem saía da cabana da floresta onde ocorriam as cerimônias de iniciação e retornava ao lar; em outras, ele deveria viver em uma confraria de iniciados, cujos membros integravam uma espécie de sociedade secreta, voltando ao lar apenas meses ou anos depois. Para abrigar esses iniciados, havia na aldeia uma grande edificação com dois andares ou mais, e nela também eram guardados os objetos cerimoniais sagrados. Assim como a cabana do ritual, essa casa era um local proibido aos indivíduos não-iniciados (mulheres, crianças e visitantes de outras tribos), situando-se num ponto mais afastado, escondido dos olhares curiosos, sendo até mesmo vigiada e guardada por animais.

Embora a presença de mulheres comuns não fosse permitida, algumas moças eram admitidas temporariamente, ali vivendo por vontade própria ou após terem sido vendidas à sociedade secreta por suas famílias. A elas cabiam as tarefas domésticas e a satisfação sexual dos jovens. Poderia haver uma só moça para todos, uma para cada grupo de homens, ou ainda, formavam-se pares. Ela podia escolher seu(s) parceiro(s) e não era forçada ao ato sexual contra sua vontade; em troca recebia presentes para si e sua família.

Essas esposas temporárias eram muito respeitadas pela tribo e, mais tarde, ao cumprirem o tempo de estada determinado pela sociedade, elas saíam para se casar e constituir sua própria família, fosse com um parceiro encontrado na casa masculina, ou não. Caso decidisse partir antes do tempo combinado, a família deveria restituir o valor da moça à sociedade secreta.

Em algumas tribos, as velhas podiam ser ali admitidas, uma vez que não eram mais consideradas mulheres. Há relatos de que junto com os rapazes habitava uma velha considerada a mãe comum de todos eles.

O que ocorria na casa masculina jamais deveria ser revelado, portanto, é provável que as moças que serviam os rapazes também passassem por um ritual ao deixar a casa, comprometendo-se a guardar seus segredos; de qualquer forma, o assassinato seria a pena para a quebra de sigilo.

3.3 Concepções primitivas da morte

Conforme Propp (2002, p.102; 179-82; 203-4), em tempos remotos, acreditava-se que a alma do morto tomava a forma de um animal totêmico da tribo. Como ainda não havia a concepção de espaço longínquo, a morte seria um estado, e não uma jornada para outro lugar. Os espíritos dos mortos viveriam como animais da floresta circundante e seriam governados pelo Senhor dos Animais, ou Senhor da Floresta. Daí a proibição de se caçar animais totêmicos, pois estariam caçando seus próprios parentes. Acreditava-se também no contrário: que os espíritos de animais mortos encarnavam como indivíduos da tribo. De ambas as crenças decorriam os sacrifícios ao Senhor dos Animais – nesse caso o animal totêmico podia ser morto, uma vez que seu espírito seria enviado ao Senhor para com ele habitar, o que atrairia suas graças para que trouxesse sucesso aos caçadores. O reino dos vivos e o reino dos mortos estariam em constante interação, ambos contribuindo para o bem-estar dos membros da tribo – enquanto homens ou como espíritos–animais.

Mais tarde, com o desenvolvimento da concepção de espaço, os espíritos dos mortos passaram a empreender jornadas para longe, como a jornada do neófito imaginada nos ritos, situação novamente modificada com o desenvolvimento do regime agrícola, quando os mortos passaram a ser enterrados e acreditava-se que permaneceriam em seus túmulos ou no limiar das casas.

Com a deterioração do modo de subsistência da caça e adoção da agricultura, houve alterações nos rituais que envolviam o Senhor dos Animais. Agora os sacrifícios eram empreendidos para apaziguar os espíritos da floresta que poderiam se revoltar contra a devastação das matas; dessa forma as plantações estariam protegidas. Havia também o temor de que os fantasmas dos mortos voltassem para assombrar a tribo, disseminando sobre ela suas influências maléficas. Portanto, costumava-se fazer oferendas em seus túmulos para mantê-los satisfeitos, além de dedicar-lhes uma plantação a parte, para que estes não voltassem encarnados em pássaros ou ratazanas e não dizimassem a plantação destinada aos vivos (Id. *ibid.*, p. 171-5; 188-91).

Com relação aos animais totêmicos, a crença mais antiga era a de que a alma do morto se transformava em pássaro – animal conectado à morte por excelência – e outros animais da floresta. Quando se dá a mudança de regime e outros meios de produção que não a caça são implantados, outros animais são introduzidos como auxiliares do morto, mormente os de cunho guerreiro, como o cavalo, ou os domésticos. Na viagem ao além, o morto não se transforma mais no animal, mas o monta: ele se transforma em um atributo do morto,

mantendo as características do pássaro: tem asas e pode voar. É interessante notar que a figura desse auxiliar espiritual que conduz o morto ao Reino da Morte persiste ainda hoje, nos anjos da guarda do cristianismo, que guiam as almas para o Céu (PROPP, 2002, p.178-82; 241-57).

A evolução da caça para a agricultura, juntamente com a evolução das concepções de morte e religiões são essenciais para que se compreenda a origem dos motivos constituintes do conto, bem como a própria evolução dessa narrativa em termos universais.

3.4 A força mágica atribuída aos sacerdotes, chefes e reis

Segundo Frazer (s.d., p. 47-56), porque a magia fazia parte do dia-a-dia da sociedade tribal, era comum que as funções sacerdotais, as quais envolviam o conhecimento mágico, resultassem em autoridade real. É compreensível que aquele que detivesse poderes sobre a natureza, capazes de proporcionar caça, chuva, sol, abundância de colheita, etc. fosse venerado não apenas como um sacerdote, mas como um próprio deus: do detentor da magia dependia todo o bem-estar da comunidade. O autor acredita que os reis pertencentes à época posterior da sociedade de classe tivessem como ancestrais os sacerdotes ou magos das tribos, reutilizando-se das tradições e tabus por estes engendradas.

O fato é que pelo bem da coletividade, aquele que exercesse poderes mágicos sobre a natureza, fosse sacerdote, chefe tribal, ou rei, bem como sua prole, deveria ser fortemente protegido contra as forças exteriores. Afinal, segundo Eliade (1992b, p. 21), os primitivos julgavam que, além dos perigos visíveis, o ar estaria impregnado de seres maléficos provenientes do universo amorfo (caos) que circundava a aldeia habitada pela tribo (espaço sagrado: cosmo). Essa crença implicava uma série de tabus: por exemplo, os governantes e suas famílias deveriam ser alimentados de forma especial, viveriam exilados em câmaras subterrâneas ou torres, para que não fossem vistos por ninguém, e jamais se exporiam à luz do sol.

Ao envelhecer, o chefe do clã ou rei gradativamente perderia sua força mágica, devendo ser substituído por um homem mais jovem, cujo vigor propiciasse à tribo a satisfação de suas necessidades. O sucessor era tradicionalmente o futuro genro, que ao desposar sua filha, tomava seu lugar; sendo o antigo governante executado em uma cerimônia ritualística (FRAZER, *ibid.*).

3.5 Paralelos entre motivos constituintes do conto e as práticas da sociedade tribal

3.5.1 O início do conto

Segundo Propp (2006, p. 27-8), a situação inicial do conto maravilhoso se apresenta com uma atmosfera de tranquilidade, com a descrição de um reino distante, não identificado, fora do tempo e do espaço conhecidos. Essa atmosfera pacífica logo é destruída com o advento de uma catástrofe, disparada pelo afastamento de um membro da família. Em grande parte dos contos maravilhosos, é imposta a proibição de se afastar de casa, a qual não é motivada na narrativa, mas, se buscarmos na vida real, encontraremos uma justificativa para isso. Propp (2002, p.28-48) acredita que tal proibição relacione-se àquela de o chefe tribal e sua família viver em contato com o mundo exterior. Por isso, no conto, ao transgredir-se a proibição do afastamento, coisas ruins acontecem, da mesma forma que poderiam acontecer ao detentor da magia se fosse exposto aos perigos invisíveis que cercavam a tribo.

Normalmente, segue-se a partida do herói em decorrência da desgraça acarretada. Quando não, é porque algo lhe falta – a princesa ou algum objeto – e ele vai a sua busca, ou ainda, porque lhe são impostas tarefas difíceis pelo rei ou pela princesa.

É com a partida do herói que se iniciam suas aventuras, e a composição do conto maravilhoso começa a tomar corpo, daí a importância do deslocamento do herói pelo espaço.

3.5.1.1 Chegada do herói à cabana da floresta

Logo após a partida do herói, ele chega a uma cabana na floresta ou a um local correspondente. Segundo Propp (2002, p. 51; 54-62), esse motivo se origina na cabana em que o jovem da tribo passava pela iniciação. Na vida da tribo, ela demarcaria o limite entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos, pois, afinal, era através dela que o jovem neófito chegaria ao Reino dos Mortos. Assim, a cabana do conto também é o ponto de conexão entre este mundo e o Outro Mundo, ou seja, o herói chega ao reino longínquo após passar por ela.

Nos contos, a cabana da floresta quase sempre pertence a uma velha, que tem a função de fornecer o meio mágico ao herói. Ela o põe à prova para certificar-se de que este é merecedor de realizar a passagem ao Outro Mundo. A velha, portanto, representa o guardião da entrada do Reino dos Mortos da sociedade primitiva, papel desempenhado pelo sacerdote que presidia o ritual de iniciação. Ao mesmo tempo, a velha remete também ao Senhor da Floresta, já que tem controle sobre o meio mágico, que por sua vez, está no lugar do espírito ancestral (animal totêmico) que auxilia o herói em sua jornada. Lembrando-nos do travestimento dos sacerdotes, a velha do conto pode também remeter a sociedades pré-históricas

matriarcais, onde a mulher era soberana e sacerdotisa, sendo a função de espírito-guardião da tribo exercida pela Senhora da Floresta (Id. *ibid.*, p. 59-60; 78-80, 121-124).

Um padrão do conto maravilhoso é o fato de o herói receber alimento da velha. Isso engloba concepções religiosas como as do Antigo Egito, em que alimentos especiais eram oferecidos ao morto (ou a um sacerdote que representava o morto), necessários para que ele se integrasse ao reino espiritual e fosse bem sucedido em sua jornada. O alimento purificaria o morto de tudo o que é terrestre, conferindo-lhe leveza, habilidade de voar, ou seja, ao morto era conferida a característica do pássaro (Id. *ibid.*, p. 68-9; 83). O fato de o herói, no conto, aceitar o alimento da velha, sem temê-lo, demonstra que ele é o “escolhido”, e que sua passagem ao Outro Mundo deve ser permitida.

Segundo Propp (Ibid., p. 118-20), o fornecimento do meio mágico (objeto ou ser que o auxilia) ao herói é extremamente importante na narrativa maravilhosa, assim como era para o jovem púbere da sociedade tribal receber o auxílio do espírito ancestral durante o ritual de iniciação: se não obtivesse esse auxílio, que garantiria seu sucesso no Reino dos Mortos, o rapaz não seria aceito como membro da tribo. O meio mágico seria a expressão da força mágica do herói; portanto, na acepção de Propp (Ibid., p.195), funcionalmente, ambos podem ser considerados a mesma personagem.

3.5.2 Travessia ao Outro Mundo (meio do conto)

A travessia para o Outro Mundo demarca a metade do conto e é um momento dos mais importantes no trajeto do herói, já que é quando parte para o reino longínquo. Ela pode ser empreendida de diversas maneiras: o herói transforma-se em animal e voa para longe, monta um animal mágico, é conduzido por um ser maravilhoso, utiliza botas mágicas, escala uma montanha ou árvore, sobe por uma escada, desce por uma corda...O fato é que todo tipo de travessia tem uma mesma origem: a viagem do morto para o além, seja a concepção da jornada do neófito nos rituais iniciático, dos xamãs em sua passagem ao mundo espiritual, dos mitos ou ritos funerários primitivos, ou de religiões mais desenvolvidas como a do Egito (PROPP, 2002, p. 241-57).

Embora o deslocamento do herói seja sempre rápido, com descrições escassas de seu itinerário, é a partir de sua chegada ao Outro Mundo (reino distante) que as aventuras por ele vividas tomam corpo. Ali se encontra o objeto de sua busca e o jovem deve enfrentar os mais diferentes obstáculos e perigos, sendo desafiado por reis e monstros, os quais tentam impedi-lo de cumprir seu objetivo. Normalmente é no Outro Mundo que o herói encontra sua

princesa. Agora, ele deve provar seu valor, superando uma por uma as dificuldades apresentadas, normalmente com a ajuda de seu auxiliar mágico.

3.5.2.1 Características do Outro Mundo no conto maravilhoso

Segundo Lüthi (1986, p. 4-10), os seres sobrenaturais, nas outras formas de contos populares, como as lendas e vidas de santos, costumam adentrar a realidade cotidiana a seu bel-prazer, já que viveriam próximos a ela, tendo livre passagem de uma dimensão à outra. Já no conto maravilhoso, tais seres originam-se de um local separado pelo espaço geográfico, que cumpre a função de outra dimensão, o que faz parte da característica unidimensional do conto. Normalmente, o herói deve empreender jornada ao reino distante (Outro Mundo) para encontrá-los. Mesmo quando o auxiliar mágico é entregue ao herói antes da travessia ao Outro Mundo, ele é estrangeiro ao habitat natural do herói.

Propp (2002, p. 343-64) descreve o trajeto ao Outro Mundo como separado do lar do herói por uma floresta densa e impenetrável, um rio de fogo, um abismo, um reino subterrâneo, sob a água, ou então, localiza-se no alto de uma montanha. Nos casos em que se encontra no subterrâneo ou sob a água, ele não tem a característica da escuridão, ou nada que lembre o mundo submarino, sua atmosfera é reluzente, com jardins, pradarias, ilhas e praias, igual ao mundo exterior.

O autor (Ibid.) demonstra que no conto maravilhoso o Outro Mundo guarda semelhanças bastante diretas com o Reino dos Mortos descritos por mitos de religiões mais desenvolvidas como a do Egito, Grécia Clássica, etc. Os antigos representavam a vida no Reino dos Mortos como um reflexo de suas vidas em sociedade, porém com muito mais abundância. Os povos mais primitivos acreditavam que ao morrer, teriam que passar novamente pelo rito de iniciação, e continuariam a caçar; entretanto, jamais perderiam uma caça, pois teriam grande poder sobre a natureza. Mais tarde, em sociedades agrícolas, mitos relativos à morte narravam a presença de jardins e árvores frutíferas, sendo o alimento obtido já pronto para consumo, sem a necessidade do trabalho, levando à crença na abundância eterna. Ainda hoje, isso está em acordo com as concepções de paraíso do cristianismo, quando ao espírito do morto é disponibilizada toda bem-aventurança como recompensa pelas provações sofridas em vida.

Nos contos, geralmente, é essa última versão que se apresenta. Além disso, existem palácios reluzentes, de mármore ou cristal, pedras preciosas, ouro e prata. Enquanto a cabana da floresta no conto tem sua origem na cabana onde ocorria o ritual de iniciação, o palácio

encontrado no Outro Mundo seria inspirado pelas casas masculinas em que viviam os iniciados depois da passagem pelo rito.

Os objetos encontrados nessa região também são de ouro, sendo a cor dourada a marca de tudo o que tem essa procedência, inclusive o cabelo dourado da princesa. A cor dourada não remete ao metal, mas ao fogo, ao sol, remetendo às concepções religiosas solares.

Sobre tais objetos mágicos, é interessante notar que na época que os homens subsistiam da caça, os mitos tratavam deles como sendo benéficos à sociedade ao serem trazidos de lá pelo herói. Tratava-se, por exemplo, do fogo, de flechas mágicas que jamais perdiam uma presa, etc. Com o advento da agricultura e a concepção da abundância eterna, os objetos advindos do Outro Mundo passaram a ter uma conotação negativa: nas narrativas, seu possuidor morreria se o mantivesse em seu poder. Isso ocorreu devido à percepção das classes produtivas de que objetos que proporcionavam abundância sem esforço, desvalorizando o trabalho e incentivando o ócio, não seriam adequados à sociedade. Portanto, nos contos, é comum que tais objetos deixem de ser mantidos pelo herói em seu retorno ao lar, sendo utilizados apenas enquanto necessários.

3.5.2.2 Tarefas difíceis e auxiliar mágico

Já estabelecemos a importância da aquisição do meio mágico para o herói do conto: ao ser bem-sucedido nas tarefas difíceis, o rapaz não apenas prova que possui coragem e virtudes, mas que também possui um auxiliar mágico, que possibilita a realização das tarefas, o que remete ao espírito ancestral da tribo que auxiliava o neófito no Reino dos Mortos.

Lembremos que o ancestral totêmico muitas vezes pertenceria ao clã da noiva do rapaz, sendo transmitido pela linhagem materna; assim, no conto, o fato de o herói possuir um meio mágico, significa que é digno de tornar-se membro da família da noiva, estando apto a assumir as responsabilidades que lhe serão inerentes enquanto marido e futuro rei (PROPP, 2002, p. 118-24; 365-71).

Normalmente as tarefas difíceis são impostas ao herói no início ou no meio do conto. No início do conto, são estabelecidas pelo rei que deseja casar sua filha, ou pela própria princesa que tem interesse em testar o valor do futuro marido. Quando isso ocorre no meio do conto, geralmente é durante a estada do herói no Outro Mundo, e as tarefas são-lhe imputadas por diferentes personagens, que, em troca, lhe dão o que deseja. Tanto no início como no meio do conto, se o herói falhar na prova difícil, a pena é a morte.

Quanto ao conteúdo de tais tarefas, a de busca, que é fixada ao herói no início do conto, promove sua viagem ao Outro Mundo: o fato de mostrar-se capaz de ir e retornar de lá é o que determina se é digno da mão da princesa e do trono do rei. Como prova de sua estada no reino distante, o herói deve trazer um objeto valioso (Id. *ibid.*, p. 372-84).

Existem também as tarefas relacionadas com a construção de um palácio, um jardim ou uma ponte. A tarefa de construir um palácio relaciona-se à casa masculina das tribos, como uma reassimilação do motivo do palácio de ouro que normalmente existe no Outro Mundo. Aqui o herói representa o ancestral criador do cosmo (tribo) e tudo o que nele contém, inclusive as moradias; o mesmo pode ser dito sobre a ponte. Quanto à tarefa relacionada ao cultivo de um jardim, demonstra que o herói possui o poder de apressar as colheitas – inerente ao feiticeiro tribal do período agrícola e seu poder sobre a natureza, assegurando a subsistência da tribo. Há também a prova do banho, em que o herói deve permanecer em água fervente, que remete à prova do fogo (em que o herói era cozido), durante o rito iniciático. Há a prova do alimento, que testa a voracidade do herói, a exemplo do que ocorreu com Herácles na mitologia Clássica: uma das habilidades adquiridas quando se desce ao Hades e dele retorna é a capacidade de ingerir alimentos em uma quantidade absurda. Esse motivo pode ter duas possíveis origens: a natureza espiritual do morto, que lhe conferiria a ausência de limitações inerentes ao corpo humano; ou o fato de que na cultura primitiva, as refeições especiais compartilhadas entre todos criavam laços tribais: se um forasteiro fosse admitido em um banquete, ele estaria sob a proteção do clã (PROPP, *Ibid.*, p. 384-92).

As competições são outro tipo de prova, as quais podem ter sido geradas a partir de disputas atléticas, outra forma de se averiguar o valor do noivo para obter a mão da jovem na tribo, o que indicaria não apenas o vigor físico do rapaz, mas também o auxílio do espírito ancestral que garantiria sua vitória. Existem também relatos de competições realizadas em ritos funerários, como jogos sobre túmulos, o que as conecta com a jornada do morto ao além. No conto, as competições envolvem velocidade: o vencedor é quem conseguir obter primeiro um determinado objeto desejado pela princesa, normalmente encontrado no Outro Mundo (Id. *ibid.*, p. 393-6).

As provas de esconde-esconde são igualmente comuns nas narrativas. Elas remetem à habilidade de tornar-se invisível – um dos atributos do morto –, além da propriedade de ser “engolido” pelo animal totêmico e permanecer dentro dele recebendo instruções mágicas: ao se esconder, o herói permanece invisível aos olhos de quem o procura, mantendo-se em algum local secreto (Id. *ibid.*, p. 396-98).

Há também a prova de reconhecimento do ser ou objeto procurado. Esse motivo se origina na crença de que no Reino dos Mortos todos os seres possuem a mesma feição: não é possível reconhecê-los pela aparência. Muitos contos impõem ao herói o reconhecimento da princesa entre doze mulheres iguais a ela, ou a escolha do cavalo mágico entre outros similares. Essa tarefa foi registrada entre práticas xamânicas e rituais de casamentos. Por exemplo, tanto na cordilheira dos Vosges franceses, como na Sardenha, havia a tradição de que o noivo deveria reconhecer a noiva entre inúmeras mulheres (Id. *ibid.*, p. 399-401).

Por último, há a prova da noite de núpcias: o rapaz deve conseguir passar uma noite com a princesa, enquanto muitos outros pretendentes morreram ao tentar-lo. Ou então, a princesa é dada àquele que “adivinha” um sinal particular de seu corpo – uma forma sublimada do conto dizer que o jovem já havia conhecido intimamente a princesa. Aqui, embora o conto nem sempre seja claro sobre isso, o noivo só consegue deflorar a princesa porque conta com o auxílio do meio mágico. Isso refletiria o perigo inerente à defloração da mulher em concepções mitológicas – principalmente em sociedades matriarcais, ou descendentes delas – em que a mulher exerceria poderes mágicos sobre os homens, principalmente relativos às primeiras relações sexuais, com os quais poderiam até mesmo destruir seus amantes. Mais tarde, com o desenvolvimento das religiões, como na Grécia e Ásia Menor, esse poder tornou-se um atributo de certas deusas que tinham como característica matar seus amantes após a primeira noite juntos. Assim, nas culturas em que o defloramento era considerado perigoso aos homens, esse ato era parte de um ritual de passagem em que as meninas transformavam-se em mulheres, quando se relacionavam sexualmente com o feiticeiro da tribo, que utilizava uma máscara representando um espírito da floresta. Na verdade, havia sociedades em que o momento ritual simbolizava uma crença nem sempre observada à risca, pois era comum que as garotas já tivessem perdido a virgindade antes dele; entretanto, os bebês nascidos previamente ao ritual eram mortos – não eram considerados seres humanos por não terem sido gerados por um ancestral totêmico da tribo. Embora, historicamente, a defloração não tivesse conexão com o casamento, no conto, por transformações dos costumes sociais, passou a ser relativo à noite de núpcias do herói, ou seja, mesmo que o jovem ainda não fosse casado com a princesa, ao conseguir deitar-se com ela uma vez, a consequência seria a permissão de contrair matrimônio com ela. Entretanto, o primeiro a possuir a moça seria, implicitamente, o auxiliar mágico e não o noivo, para sua própria proteção (Id. *ibid.*, p.401-08).

3.5.3 Final do conto – casamento do herói e subida ao trono

No final dos contos maravilhosos em que o motivo do casamento tem origem mais antiga, o herói casa-se com a princesa e herda o reino do sogro, não do pai. Sobre isso, vimos anteriormente que, segundo Frazer (s.d., p. 47-56), o velho rei, cujas forças mágicas estariam em decadência, era substituído pelo genro. Além disso, de acordo com Propp (2002, p. 410-22), os fenômenos do regime de casamento exogâmico e da entronização realizada pela linhagem feminina – com o trono sendo concedido a um estrangeiro por meio da filha do rei – foram conservados até períodos tardios da evolução histórica das sociedades.

O conto preserva esse costume de deposição do velho rei de forma atenuada, sem incorrer em violência: geralmente o rei sofre morte natural ou convive com o genro pacificamente, o qual aguarda pacientemente pelo dia em que possa ser o governante.

A questão da substituição do sogro pelo genro também podem explicar a imposição das tarefas difíceis ao herói: elas normalmente encerram sérias ameaças à vida do jovem, tanto pelos riscos inerentes à sua realização, quanto pelas implicações acarretadas por um possível fracasso, pois, se isso ocorresse, ele seria condenado à morte. Assim, a imposição das tarefas difíceis refletiria o desejo do sogro de livrar-se do pretendente, preservando sua própria vida. O mesmo impasse pode ser verificado com relação aos sentimentos da princesa, que no conto, muitas vezes tem seu amor e fidelidade divididos entre o pai e o futuro marido; tanto é que na maioria dos contos, as tarefas difíceis são impostas pelo rei ou pela filha deste.

Já o conto cujo herói herda o reino do pai ao invés do sogro, remete a um período social posterior, quando os costumes já haviam sido modificados (PROPP, Id. *ibid.*).

3.5.4 Sequência dos motivos do conto maravilhoso

Segundo Propp (2002, *passim*), a sequência dos elementos do conto segue, principalmente, a sequência das fases do ritual de iniciação. Em linhas gerais, o conto descreve: a partida do jovem púbere (herói) para a cabana da floresta, seu encontro com o sacerdote (velha doadora), que lhe concede um espírito ancestral auxiliar (meio mágico), sua entrada no Reino dos Mortos (Outro Mundo), onde enfrenta os mais difíceis obstáculos a seu sucesso, seu retorno vitorioso como um novo homem apto a casar-se e exercer plenos direitos como membro da tribo (casamento com princesa e entronização do herói).

Com relação a todo o espaço percorrido pelo herói, embora crucial para o desenvolvimento do enredo, sua descrição é pobre em detalhes, porque toda a ação ocorre durante as paradas do herói pelo caminho, e não enquanto ele está em movimento. Isso leva a crer que os elementos fundamentais do conto são mais antigos que o desenvolvimento da

concepção espacial; assim, os espaços foram introduzidos entre os elementos estáticos que já existiam antes. O fato é que as ações descritas nas paradas do herói remetem às ações realizadas no ritual de iniciação, e o trajeto empreendido pelo herói, representa o lapso de tempo entre as diferentes etapas do ritual.

Esperamos ter estabelecido até aqui a origem e significado de grande parte dos elementos universais envolvendo o conto, além das principais particularidades da natureza fundamental do gênero maravilhoso. A partir de agora procederemos com as análises do corpus deste trabalho, e informações mais minuciosas serão proporcionadas no decorrer deste estudo, na medida em que forem necessárias para a compreensão dos elementos específicos de cada conto. Com base nas informações precedentes, esperamos definir com clareza o que faz parte da natureza original das narrativas e o que foi acrescentado ou transformado por influências posteriores.

ANÁLISES

Neste capítulo serão analisados seis contos maravilhosos celtas, retirados das coletâneas de Ellis (1999) e Jacobs (1894; 2001). Primeiramente, será fornecido um resumo de cada conto, para então iniciarmos sua análise morfológica, de acordo com Propp (2006), distinguindo as funções presentes, bem como sua sequência. Essa análise é importante porque a divisão do conto em funções facilita a localização das alterações no texto, bem como a determinação de sua natureza, uma vez que, segundo o autor (Id. *ibid.*, p. 9), um motivo do conto pode sofrer mudanças enquanto outro permanece intacto. Concomitantemente, será observado se o estilo original do conto foi preservado ou se houve alterações de cunho artístico ou por falha na transmissão oral (LÜTHI, 1986, p. 25-6; 61). A partir disso, será compreendida a análise das origens socioculturais dos elementos do conto. Primeiro serão detectados os elementos de origem primitiva e mitológica (PROPP, 2002), a fim de verificar se possuem caráter fundamental ou tardio. Esse tipo de análise tem suporte no estudo morfológico anterior, já que cada elemento deve ser considerado separadamente, uma vez que podem ter se originado em épocas e culturas diferentes. Então, evidenciaremos as influências específicas da sociedade celta, fundamentando-nos em Ellis (1999; 2003; 2007), seguida da verificação de influências sociais generalizadas, incluindo aquelas que condicionaram o modo como as personagens femininas são representadas (WARNER, 1999). Também será feita uma análise actancial do percurso das principais personagens, de acordo com Courtés (1979), a fim de auxiliar na verificação de alterações nos níveis mais profundos do texto, considerando os valores axiológicos observados. Para melhor compreensão dos dados obtidos, ao final de cada conjunto de análises, forneceremos uma tabela com os dados obtidos e sua localização no conto. Para as citações referentes aos textos em inglês, foi utilizada a versão em Língua Portuguesa dos contos de Jacobs (2002), ou, na ausência de uma tradução publicada, foram realizadas traduções livres, com notas de rodapé do texto na língua inglesa.

Corpus:

Conto 1 : “Smallhead and the king’s sons”, de Jacobs (2001).

Conto 2: “Morraha”, de Jacobs (2001).

Conto 3: “The black horse”, de Jacobs (1894).

Conto 4: “The Greek princess and the young gardener”, de Jacobs (2001)

Conto 5: “Y Chadee”, de Ellis (1999).

Conto 6: “The lossyr-ny-keylley, de Ellis (1999).

4.1 Análises do Conto 1: “Smallhead and the king’s sons” (JACOBS, 2001, p. 201-17; 2002; p. 145-68)

4.1.1 Versão resumida

Uma mulher vivia em Erin com o marido e a filha. Ao enviuvar, casou-se novamente, tendo mais duas filhas, as quais passaram a odiar a irmã mais velha, apelidando-a de Cabeça Pequena por acharem que não era muito esperta.

O padrasto também faleceu e a mãe, desolada, foi definhando aos poucos. Cabeça Pequena sempre lhe fazia companhia, e entre as duas havia muito carinho.

Um dia, as duas irmãs decidiram matar a mãe: na ausência de Cabeça Pequena, puseram-na em um caldeirão, cozinharam-na e jogaram os ossos fora. Ao chegar a casa, a mais velha deu pela falta da mãe e no mesmo instante compreendeu o que se passara. As duas assassinas, sentindo-se incomodadas pela presença da irmã, decidiram partir. Entretanto, Cabeça Pequena obrigou-as a voltar.

Numa tentativa de se livrarem de Cabeça Pequena – pois acreditavam que nenhum homem se casaria com elas enquanto tivessem uma irmã idiota – obrigaram-na a uma tarefa impossível: separar vinte agulhas de um monte de palha e, se não o fizesse até o entardecer, elas a matariam.

Cabeça Pequena pôs-se a chorar até que surgiu um gatinho prometendo-lhe ajuda, o qual fez todo o trabalho por ela. Ao terminar, contou-lhe ser sua própria mãe e pediu à menina que perdoasse as irmãs e olhasse por elas.

Ao voltar para casa, as irmãs, percebendo que não poderiam matar Cabeça Pequena já que a tarefa fora cumprida, decidiram partir novamente.

Na manhã seguinte, a mais velha saiu à procura delas, encontrando-as na casa de uma bruxa.

A velha bruxa tinha três filhas e um filho. À hora de dormir, ela mandou que o filho matasse as visitantes, porém, o rapaz confundiu as próprias irmãs com as garotas, cortando-lhes a garganta com um facão. Ao perceber o ocorrido, Cabeça Pequena reuniu as irmãs e fugiram dali.

As três fugitivas chegaram à Ponte do Sangue, a qual ninguém que houvesse cometido um assassinato poderia atravessar. Assim, Cabeça Pequena teve que carregar cada uma das irmãs às costas. Mal terminaram a travessia, lá estava a bruxa no encalço das moças, mas, não podendo passar pela ponte, apenas gritou improperios para Cabeça Pequena, culpando-a pela morte de suas filhas.

As jovens chegaram a um castelo e Cabeça Pequena arranhou para que as irmãs trabalhassem ali, logo se juntando a elas.

No castelo havia dois príncipes e Cabeça Pequena decidiu casá-los com suas irmãs. Ao primeiro, a moça prometeu trazer a Espada de Luz que fora roubada pela bruxa, em troca da promessa de casamento. Feito o trato, a garota seguiu para a casa da velha.

Ao anoitecer, jogou sal no pote da aveia com a qual o filho da bruxa preparava seu mingau. A mulher provou o alimento e mandou o rapaz ir até o poço buscar-lhe água. O jovem decidiu utilizar a Espada de Luz para iluminar seu caminho, então, Cabeça Pequena aproveitou para arrancar-lhe a espada das mãos e fugir com ela. Chegando ao castelo, entregou-a ao príncipe, que se casou com sua irmã.

Ao segundo príncipe, prometeu trazer o Livro Negro, também roubado pela bruxa, em troca de casar-se com a outra irmã. A moça seguiu mais uma vez à casa da velha e jogou fuligem em seu mingau. Novamente a bruxa ordenou ao filho que lhe trouxesse água do poço. A fim de iluminar seu caminho, o rapaz utilizou o Livro Negro, que também emitia luz. Quando abaixou para apanhar a água, Cabeça Pequena empurrou-o no poço, roubou o livro e fugiu. O rapaz, que estava se afogando, gritou à mãe que viesse em seu socorro. A velha, irada com a perda dos objetos mágicos, assassinou o filho com uma facada no coração.

A seguir, a bruxa perseguiu a moça até a Ponte do Sangue, gritando-lhe que por causa dela havia perdido todos os filhos, e não tinha mais ninguém. Então, prometeu à Cabeça Pequena que jamais lhe faria mal caso aceitasse ajudá-la com os afazeres domésticos. Cabeça Pequena aceitou a proposta; porém, antes, levou o Livro Negro ao príncipe que se casou com sua irmã. A moça permaneceu no castelo por uma semana e, após conseguir uma relação harmoniosa com as irmãs, partiu para a casa da bruxa.

Suas tarefas consistiam de cuidar dos afazeres domésticos e tratar de um grande porco que a velha criava no quintal. Um dia, porque a irmã da bruxa viria visitá-la, foi decidido que matariam o porco para fazer uma grande festa.

Quando a moça levou ao porco sua última refeição, este virou o pote de alimento sobre seus pés, e ela, batendo-lhe com um bastão, viu o porco transformar-se em um belo príncipe, filho do rei de Munster, que fora enfeitado pela bruxa.

Cabeça Pequena disse ao jovem que o salvaria caso aceitasse se casar com ela. Sem alternativa, ele aceitou. A moça, batendo-lhe com o bastão, fez com que voltasse a ser porco. Logo depois, a garota roubou o livro de magias da bruxa e, transformando a si e ao rapaz em pombos, voaram para longe.

A bruxa, privada de seu livro de magias, pediu à irmã que fosse ao encalço dos fugitivos. Esta se transformou num falcão, mas sem reconhecê-los como pombos, deixou-os escapar. Em nova tentativa, sobrevoou uma vila e, vendo duas vassouras de urzes varrerem sozinhas as ruas, com todo o povo maravilhado a sua volta, percebeu tratar-se dos jovens. Ali pousou e, transformando-se novamente em mulher, meteu-se na multidão na tentativa de chegar até as vassouras mágicas. Entretanto, acidentalmente, esbarrou num homem, que a empurrou por cima de outro e, assim, foi sendo empurrada e puxada até quase ser morta; cogitou-se até mesmo que lhe cortassem a cabeça por estragar o espetáculo das vassouras, que só poderia ser obra de Deus. A velha conseguiu escapar transformando-se novamente em falcão e os dois jovens também fugiram transformados em pombos.

No dia seguinte, Cabeça Pequena e seu príncipe chegaram às proximidades do castelo do rei de Munster. A moça, aproveitando-se do livro de magias, transformou-se numa mulher belíssima, por quem o rapaz se apaixonou, tão logo viu o resultado da metamorfose.

Cabeça Pequena instruiu o noivo a seguir sozinho ao castelo, advertindo-o a não deixar-se beijar, sob pena de esquecê-la para sempre. O moço assentiu, mas, chegando ao castelo, um cão saltou sobre ele, lambendo-lhe a face. Imediatamente o príncipe esqueceu-se da existência da amada.

Cabeça Pequena encontrou uma pequena fundição, onde havia uma árvore à beira de uma fonte. A moça subiu na árvore, com a intenção de ali passar a noite em segurança. Ao anoitecer, a enteada do ferreiro foi à fonte buscar água para o padasto, e viu o reflexo de Cabeça Pequena na água. Pensando que a bela imagem fosse a sua, a jovem decidiu fugir e arranjar um filho de rei para casar-se; o mesmo se passou com a esposa do ferreiro. O homem foi até a fonte em busca das duas e vendo Cabeça Pequena na árvore, deu-se conta do ocorrido. Pediu à bela moça que cuidasse de sua casa enquanto ia atrás das duas tolas, que voltaram arrependidas.

Cabeça Pequena ofereceu-se para ajudar as duas mulheres que lavavam e passavam roupas a serviço do castelo. A rainha ficou maravilhada com o serviço de Cabeça Pequena, e ao conhecê-la, alojou-a entre suas donzelas.

Um ano se passara sem que o príncipe se lembrasse da jovem, mesmo vivendo ambos sob o mesmo teto. Seu casamento havia sido arranjado com a filha do rei de Ulster e uma

grande festa fora organizada em homenagem aos noivos. O rei e a rainha, que admiravam a destreza de Cabeça Pequena, pediram-lhe para entreter os convidados. A jovem amarrou a ponta de um novelo em uma janela e jogou-o para o lado de fora, até uma parede oposta. Saiu pela janela e andou sobre a linha, maravilhando a todos. A noiva do príncipe desejou fazer o mesmo, caiu e quebrou o pescoço. Ao invés de casamento, houve um funeral. O noivo quis expulsar Cabeça Pequena, mas o rei, muito satisfeito com seu desempenho artístico, intercedeu a seu favor.

Após um ano, novo casamento foi arranjado para o rapaz, dessa vez com a filha do rei de Connacht. Na véspera houve uma grande festa e novamente Cabeça Pequena deveria entreter os convidados. Ela jogou ao chão três grãos de trigo: dois deles transformaram-se em um galo e uma galinha. Quando a galinha foi bicar o grão restante, o galo partiu para cima dela, comendo o trigo. A galinha disse-lhe que ele não agira daquela forma quando era um porco e fora salvo da bruxa. Novo grão de trigo no chão, nova afronta. Dessa vez a galinha lembrou o galo de que ele não agira daquela forma quando ela os transformara em pombos. Novos grãos foram jogados, novas brigas pelo alimento, até que a galinha o acusou de haver se deixado beijar, esquecendo-se dela. Nesse momento, o príncipe lembrou-se da noiva, informando a todos que só com ela se casaria.

4.1.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo

4.1.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na primeira sequência narrativa

α : Situação inicial do conto (antes do surgimento das funções)

Esse conto apresenta uma situação inicial descrita de modo bastante breve: Cabeça Pequena nasce num lar abastado.

$\beta, \beta, \beta, \beta$: Afastamentos

No início do conto, dois afastamentos intensificados (β) são detectados: a morte do pai e a do padrasto. O terceiro afastamento (β), assassinato da mãe pelas irmãs, embora tenha características da função de dano (\underline{A}), não pode ser considerado enquanto tal, já que não

provoca a partida da heroína. Percebe-se aí a repetição das funções de afastamento como uma intensificação preparatória à carência (a).

M/η: Primeira tarefa difícil imposta à heroína / ardil

A primeira tarefa difícil (M) é imposta à Cabeça Pequena pelas irmãs, a de encontrar agulhas no palheiro, podendo também ser considerada como acumulando a função de ardil (η), especificada como uma tentativa dos antagonistas de se apropriarem da vítima ou de seus bens, já que o cumprimento da tarefa, que normalmente implicaria alguma recompensa ao ser bem sucedida, aqui implica apenas punição (morte) caso falhe.

D/E, N e M : Doador/recebimento do meio mágico pela heroína, sucesso no cumprimento da tarefa difícil e imposição da segunda tarefa difícil

A mãe da heroína, ao retornar da morte para ajudá-la no cumprimento de sua tarefa, acumula duas funções: a de doadora do meio mágico e a de próprio meio mágico (D/E). Não há necessidade de prova do doador, uma vez que a mãe já conhece o caráter da filha. Implicitamente, é imposta à Cabeça Pequena a segunda tarefa difícil (M), na forma sublimada de um mero pedido da mãe: a moça deve não só perdoar as irmãs, mas também cuidar delas. Essa tarefa é o que vai orientar todo o enredo da primeira sequência da história.

γ, δ, β, a, B, C, ↑: Proibição imposta à heroína, transgressão da proibição (implícitos), afastamento, carência, reconhecimento da carência, reação da heroína e partida

Apenas quando se dá o quinto afastamento (β), a fuga das irmãs, as funções se estabelecem na ordem e com as consequências previstas: esse afastamento (β) leva à carência (a) (ausência das irmãs), ao reconhecimento da carência e reação a ela (B e C) (Cabeça Pequena decide partir) e, finalmente, à partida da heroína (↑). Além disso, detectamos uma proibição (γ) implícita: de acordo com o trato feito com a mãe morta, Cabeça Pequena deveria olhar pelas irmãs, ou seja, a jovem estaria proibida de perdê-las de vista. O fato de elas fugirem implica numa transgressão dessa proibição (δ), embora de forma enfraquecida, já que ocorre por um descuido da parte da heroína e não de uma ação contrária da mesma ao trato estabelecido.

Pr, Rs e G: Perseguição, salvamento e deslocamento entre dois reinos (descaracterizado)

Quando as moças fogem da casa da bruxa, são perseguidas (Pr) por ela. O salvamento (Rs) ocorre por meio da Ponte do Sangue, que não pode ser atravessada por assassinos. Aqui, a função de deslocamento entre dois reinos (G) ocorre de forma descaracterizada: as irmãs atravessam a ponte com Cabeça Pequena. Pois, de acordo com Propp (2002, p. 83-4; passim; 2006, p. 48-9; passim), pelos padrões do gênero, somente à heroína seria permitido seguir ao outro reino (Outro Mundo). Esse enfraquecimento da função G proviria das necessidades do enredo, bipartido em diferentes sequências, pois, o “verdadeiro” deslocamento ao outro reino é realizado de forma adequada na segunda parte do conto.

M, N, M, N e ↓: Terceira e quarta tarefas difíceis impostas à heroína, com a subsequente realização das mesmas e retorno da heroína ao lar (descaracterizado)

No castelo, Cabeça Pequena deve cumprir a terceira e a quarta tarefas difíceis (M) (obtenção da Espada de Luz e Livro Negro) para que se realize o casamento das irmãs com os príncipes. Ao cumprir ambas (N), cumpre-se, também, a segunda tarefa difícil (M), que lhe fora imposta pela mãe: o futuro das moças está definitivamente assegurado (N). Não há punição das antagonistas (U), uma vez que o mal é eliminado por meio da obtenção de harmonia entre elas.

O regresso da heroína ao lar (↓) dá-se de forma descaracterizada: ela regressa não a sua casa (já que não há mais nada ali para ela), mas para a casa da bruxa, que pode ser considerada o ponto de intersecção entre os dois reinos (o mundo conhecido e o mundo distante). A partir deste momento, inicia-se a segunda sequência do conto.

4.1.2.2 Funções proppianas presentes na segunda sequência do conto

α: Situação inicial do conto (antes do surgimento das funções)

Cabeça Pequena mora na casa da bruxa, ajudando-a nos afazeres domésticos. Pela sequência narrativa anterior, sabemos que a heroína aceitou habitar com a velha para evitar suas maldições.

A, B, D, F e $\hat{\uparrow}$: Dano, mediação (o dano torna-se conhecido), doadora, recebimento do meio mágico e nova partida da heroína.

Cabeça Pequena descobre o príncipe metamorfoseado em porco (A), reconhecendo o dano (B) causado pela antagonista. A bruxa passa a ser a doadora involuntária (D) dos meios mágicos: o bastão e o livro mágicos que são roubados pela heroína (F) e utilizados para fugir com o príncipe. Portanto, a partida ($\hat{\uparrow}$) dá-se na forma intensificada de uma fuga.

G, Pr, Rs e U: Deslocamento entre dois reinos, perseguição e salvamento da perseguição, castigo do antagonista

Por meio dos objetos mágicos, a heroína causa sua metamorfose e a do príncipe em pombos e ambos fazem a travessia ao Outro Mundo (G), escapando da perseguição da irmã da bruxa (Pr e Rs). Os antagonistas são punidos (U) de forma sublimada: a bruxa fica sem seus objetos mágicos e sua irmã quase é morta no vilarejo.

T, M, N, M, N e W⁰: Transfiguração (a heroína muda de aparência), duas novas tarefas difíceis lhe são impostas e realizadas com sucesso; casamento da heroína com o príncipe

Ao chegar ao outro reino, Cabeça Pequena metamorfoseia-se (T) em uma linda mulher. Entretanto, o príncipe se esquece dela após deixar-se “beijar” pelo cão. Já no castelo de Munster, duas novas tarefas difíceis (M) lhe são impostas pelo rei (futuro sogro): a de entreter os convidados nas duas festas de casamento do príncipe. Ao realizar a primeira (N), a heroína consegue evitar que o príncipe se case. Ao realizar a segunda (N), evita novo casamento, faz com que ele se lembre dela, e como consequência, ocorre W⁰ (casamento com o príncipe).

4.1.2.3 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo

Esse conto maravilhoso divide-se em duas sequências narrativas que se desenvolvem de forma isolada. A primeira é condicionada pela missão da heroína de cuidar das duas irmãs, sendo definitivamente cumprida com o casamento de ambas. A segunda sequência foca-se na busca da heroína por transformar seu próprio destino, finalizando com seu próprio casamento com o príncipe.

O ponto de intersecção entre as duas sequências é a casa da bruxa (assim como é o ponto de intersecção entre os dois reinos, em ambas as partes da história), sendo que a primeira sequência explica como Cabeça Pequena passou a habitar com a bruxa, de onde se inicia a segunda parte do conto. A partir daí, os personagens e os locais apresentados na primeira parte, exceto a bruxa e sua casa, desaparecem da história, dando lugar a outros que não têm relação alguma com os anteriores.

Constata-se que na primeira sequência narrativa do conto, as funções apresentam-se na seguinte ordem: $\beta, \beta, \beta, \beta, \underline{M}/\eta, \underline{D}/\underline{F}, \underline{N}, \underline{M}, \gamma, \delta, \beta, \underline{a}, \underline{B}, \underline{C}, \uparrow, \underline{Pr}, \underline{Rs}, \underline{G}, \underline{M}, \underline{N}, \underline{M}, \underline{N}, \downarrow$.

Podemos observar que as funções no início do conto se repetem, mas mantêm-se dentro do padrão sequencial proppiano, até que este seja interrompido pelo estabelecimento da primeira tarefa difícil (\underline{M}/η), surgimento do doador / meio mágico ($\underline{D}/\underline{F}$) para realizar a tarefa (\underline{N}) e estabelecer outra tarefa (\underline{M}), retomando, então, a progressão padrão: proibição, transgressão, afastamento, carência e partida. Segundo Propp (2002, p. 191), o início do conto (estabelecimento da situação inicial até a partida do herói) é mais suscetível às alterações, sendo, portanto, comum o embaralhamento da sequência das funções, cuja estabilidade normalmente é mantida após o deslocamento do herói ao outro reino (\underline{G}), a não ser pela introdução de novas tarefas difíceis (\underline{M}) e suas realizações (\underline{N}), que podem se multiplicar no decorrer do enredo, durante a estada do herói/heroína no Outro Mundo, no caso das tarefas de busca (PROPP, 2002, p. 380-401). Assim, o que ocorre nesta parte do conto, não chega a ser uma anomalia em relação ao padrão estabelecido, pois tais alterações são previstas.

Um novo segmento de funções é estabelecido pela introdução de uma segunda sequência narrativa, dando-se: $\underline{A}, \underline{B}, \underline{D}, \underline{E}, \uparrow \underline{G}, \underline{Pr}, \underline{Rs}, \underline{U}, \underline{T}, \underline{M}, \underline{N}, \underline{M}, \underline{N}$ e \underline{W}^0 . A ordem das funções sofre alteração apenas quando ocorre o castigo (\underline{U}) dos antagonistas antes da metamorfose da heroína (\underline{T}), e na introdução das tarefas e suas realizações \underline{M} e \underline{N} (o que neste caso não se constitui em anomalia) antes do casamento (\underline{W}^0).

Portanto, grosso modo, este conto não apresenta modificações significativas na sequência das funções, mantendo-se dentro do padrão sugerido por Propp (2006, passim).

De uma perspectiva mais ampla, se considerarmos a primeira sequência narrativa como uma preparação para que a segunda se desenvolva, compreendemos não só por que motivo a heroína vive em companhia da bruxa (foi obrigada, para anular as maldições lançadas contra ela na primeira parte da história), mas também por que a travessia ao outro reino (\underline{G}) na primeira sequência não constitui uma viagem ao Outro Mundo (aonde só o herói pode ir), podendo ser considerado como parte da preparação à segunda sequência narrativa,

onde a travessia ocorre efetivamente. Assim, embora as duas partes da história ocorram de forma isolada, implicitamente, mantêm relações formais entre si.

Na segunda sequência narrativa, o dano (A) (príncipe metamorfoseado e ameaçado de morte) não vem como parêntese do afastamento (B), como seria de se esperar.

Em compensação, um aspecto que ocorre tanto na primeira história como na segunda, é que Cabeça Pequena recebe os objetos mágicos (F) (gatinho, bastão e livro de magias), antes de sua partida, no próprio lar (casa da mãe e casa da bruxa) e as doadoras são as duas mulheres com quem habita; mas isso se ajusta perfeitamente ao enredo.

Deve-se observar também que na primeira sequência, as irmãs, enquanto antagonistas, não são punidas, sendo o mal eliminado com a harmonização entre a heroína e as irmãs. Na segunda sequência, a bruxa e as irmãs são castigadas (U) de forma sublimada, uma perdendo seu poder ao ter objetos mágicos roubados, e a outra, quase sendo morta pela população da vila.

A ordem dos acontecimentos do conto como um todo segue a lógica cronológica, com narração ulterior. Os sumários e elipses são evidentes: por exemplo, no início do conto, entre a morte do marido e do padrasto, quatorze anos se passam em poucas linhas. Ambas as narrativas apresentam narração heterodiegética centrada no narrador, que é onisciente. Embora não haja *flashbacks* ou antecipações diretas, alguns comentários feitos pelos personagens ou pelo narrador nos ajudam a descobrir certas características dos personagens e nos preparar para o que ocorre no decorrer do enredo. Por exemplo, quando Cabeça Pequena e as irmãs estão na casa da bruxa, e esta ordena que o filho as mate, o rapaz diz: “Você já matou gente bastante em sua vida. Deve deixá-las ir embora.” (JACOBS, 2002, p.148); dando-nos dicas sobre o caráter assassino da mãe, que acaba por eliminar o próprio filho.

Outras cenas da primeira sequência narrativa preparam o espírito do público para o que ocorrerá na segunda: quando o príncipe pede à heroína que recupere a Espada de Luz roubada pela bruxa, ele diz que por ter matado inimigos, não pode atravessar a Ponte de Sangue e acrescenta: “[...] Mesmo que eu pudesse cruzar a ponte, não conseguiria ir adiante, pois são muitos os filhos de rei que a bruxa destruiu ou enfeitiçou.” (Id. *ibid.*, p.151). Assim, na segunda parte da história, quando o príncipe de Munster está metamorfoseado em porco na casa da bruxa, não é uma surpresa total ao público. Sabemos também de antemão sobre a existência do porco em sua casa, pois quando a heroína vai buscar o Livro Negro, ouve a velha dizer ao filho: “‘A má sorte te acompanhe’, gritou a bruxa no momento em que experimentou o mingau. ‘Está cheio de fuligem. Jogue-o para o porco.’” (Id. *ibid.*, p.155). Da mesma forma, não ficamos intrigados pela metamorfose de Cabeça Pequena em uma linda

mulher na segunda parte, porque, na primeira sequência, somos informados que ela não é tão bonita quanto as irmãs: “Ela vestia-se com sobriedade e era alegre. Todos gostavam dela. Muito mais do que de suas irmãs, embora elas fossem lindas.” (Id. *ibid.*, p.150). Assim sendo, embora as duas narrativas formadoras do conto sejam desenvolvidas de forma isolada uma da outra, há pequenas conexões entre elas que não escapam a um público atento.

Em ambas as sequências há também certos episódios que irrompem no conto, sem uma função aparente ao enredo: na primeira parte, após atravessarem a Ponte do Sangue, as duas irmãs encontram trabalho no castelo, mas Cabeça Pequena hospeda-se na casa de um ferreiro, até que a esposa deste lhe consegue um trabalho no castelo, para que possa unir-se às outras garotas (Id. *ibid.*, p.150). Já na segunda história, quando pede a seu noivo para seguir sozinho ao castelo do rei de Munster, novamente Cabeça Pequena vai à casa de um ferreiro, antes que consiga introduzir-se no castelo habitado pelo noivo (Id. *ibid.*, p.162-63); sendo esse episódio tão longo que podemos considerá-lo uma subnarrativa encaixada na história, tratando de acontecimentos que nada têm a ver com a história principal, o que reforça a impressão de não pertencer ao conto original.

Em todo o conto, apenas uma vez o narrador fala ao narratário diretamente, como testemunha dos acontecimentos, quando a heroína leva as irmãs da casa da bruxa: “E acreditem em mim, desta vez elas ficaram ansiosas e contentes por seguir a irmã.” (Id. *ibid.*, p.149).

O conto vai sendo tecido por meio de repetições de funções, como já explicitado na análise morfológica. Mas, uma peculiaridade aqui apresentada é que algumas vezes, um episódio repetido remete ao anterior, não sendo isso comum a gênero (LÜTHI, 1986, p. 38; 49-50). Por exemplo, quando Cabeça Pequena se dirige ao segundo príncipe, ela lhe pergunta: “Já não é hora de se casar, a exemplo de seu irmão?” (JACOBS, 2002, p.153); remetendo à mesma situação estabelecida com o primeiro príncipe. Outra ocasião é quando o filho da bruxa, após ter perdido a Espada de Luz, deseja utilizar o Livro Negro para iluminar seu caminho ao poço. A mãe lhe diz: “Você está pensando naquele livro, seu idiota, para levá-lo e perdê-lo, tal como fez com a espada? Cabeça Pequena está espreitando você” (JACOBS, 2002, p.155). Portanto, o caráter de isolamento entre episódios repetidos, proposto por Lüthi (*Ibid.*) não é estritamente observado aqui pelo narrador.

Uma figura de estilo bastante evidenciada no conto todo é a ironia. Ela tem início pelo próprio nome da heroína: Cabeça Pequena, que sugere uma idiota, mas que na verdade é uma garota cujo atributo mais evidente é a astúcia. Depois, em diversas passagens percebemos o tom irônico sobressaindo-se: quando a heroína bate na porta da bruxa, pede-lhe que a deixe

entrar “pelo amor de Deus”. A bruxa, um caráter demoníaco por excelência, responde que se é assim, não pode recusar abrigo (Id. *ibid.*, p.147). Outra passagem é quando a irmã da bruxa interrompe a apresentação das vassouras mágicas, que são os jovens metamorfoseados. O populacho deseja cortar a cabeça da bruxa porque acredita que ela, interrompendo o espetáculo, afastou-os da graça de Deus, pois este teria enviado as vassouras para “varrer o caminho” para eles (Id. *ibid.*, p.160). Mais um momento acentuadamente irônico é quando, tendo o príncipe prometido não se deixar beijar, vai ao castelo do pai após uma ausência de sete anos, proibindo a todos os familiares, até sua própria mãe de aproximar-se dele e, então, um cão o lambe, levando-o ao esquecimento (Id. *ibid.*, 2002, p.163). Outras situações envolvem o rei de Munster, que embora havendo presenciado a noiva do filho quebrar o pescoço, por obra de Cabeça Pequena, ainda assim se sente muito satisfeito com o desempenho da moça (Id. *ibid.*, p.165). É irônico o fato de Cabeça Pequena indiretamente causar várias mortes sem ser considerada culpada por elas, embora seja parte do estilo do gênero uma “moral ingênua” (JOLLES, s.d., p. 199-200).

4.1.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “Smallhead and the king’s sons”

4.1.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica

Logo no início do conto, a mãe de Cabeça Pequena, após ter morrido, volta metamorfoseada em gatinho e lhe pede para perdoar e cuidar das irmãs, caracterizando a tarefa difícil (M).

Segundo Propp (2002, p. 169-79), o motivo do pai ou mãe que voltam da morte com a função de prover um meio mágico (F) ao herói/heroína, possibilitando a realização de suas tarefas (M e N), é comum nos contos maravilhosos. Podemos fazer um paralelo entre Cabeça Pequena e Cinderela, pois, conforme Warner (1999, p. 236), em suas versões mais antigas, ela obtém auxílio não de fadas madrinhas, mas de uma árvore que cresce no túmulo da mãe, cujo poder mágico vem dos ossos da morta. Lembremos que o conto menciona que os ossos da mãe foram jogados fora, após ter sido cozida pelas filhas, o que pode ser considerado significativo para o surgimento do meio mágico. Propp (*Ibid.*) localiza a origem do motivo da volta da mãe-morta já no período agrícola, quando nas narrativas, ao invés de o jovem ir ao mundo dos mortos para obter o auxiliar mágico, o morto passa a trazê-lo ao mundo dos vivos. Quanto ao cozimento da mãe, lembremos que esse motivo tem uma origem mais remota, pois

era uma das formas de provocar a morte temporária do jovem iniciado da tribo, que depois retornava à vida (Id. *ibid.*, p. 54).

O fato de Cabeça Pequena, independentemente das circunstâncias, acatar imediatamente o pedido da mãe para cuidar das irmãs, reflete, além do caráter obediente e misericordioso da menina, a crença primitiva de que os mortos jamais deveriam ser contrariados, pois, quando insatisfeitos, vagavam pelo mundo como fantasmas, vingando-se dos vivos; daí o costume de dedicar-lhes oferendas e sacrifícios (PROPP, 2002, p. 171).

A seguir, as irmãs de Cabeça Pequena fogem e vão para a casa da bruxa, sendo seguidas pela heroína (↑). A bruxa, aqui, tem duas características: é uma assassina e é provedora, embora involuntária, de meios mágicos de auxílio à heroína (o bastão e o livro de magia). Assim sendo, a bruxa seria uma inversão do conto relativa à função sacerdotal, uma vez que era o sacerdote da tribo quem permitia ao neófito obter o espírito-auxiliar (meio mágico), ao enviá-lo ao mundo dos mortos (reino distante), “matando-o” temporariamente. Tal inversão reflete valores tardios, quando o ritual desaparece e o que antes era sagrado torna-se socialmente inadmissível: por exemplo, nos contos, ao invés do sacerdote “matar” o neófito, a bruxa é quem morre ou sofre sevícias (Id. *ibid.*, p. 124). Nas sociedades arcaicas havia espaço para os sacerdotes, o homem era politeísta, já na sociedade cristã, um sacerdote não poderia desempenhar no conto o papel atribuído à bruxa, pois seria inadequado. Assim, em substituição ao sacerdote ou feiticeiro da tribo, surge a figura da bruxa – a imagem pagã por excelência, representativa do mal e do diabo.

A casa da bruxa, remetendo à cabana em que ocorria a iniciação do jovem púbere, pode ser considerada o ponto de intersecção entre o mundo ordinário (lar da heroína) e o Reino dos Mortos (reino distante no conto), e a bruxa remete à função de guardião do Reino dos Mortos, bem como a de Senhora da Floresta das tribos. Normalmente, nos contos maravilhosos, esse ponto seria a cabana da velha da floresta e, embora a floresta fosse uma condição obrigatória aos ritos tribais, tendo sido transportada à maioria das narrativas do gênero, aqui ela se encontra ausente (Id. *ibid.*, p. 51; 57-64; 80-2).

A seguir, Cabeça Pequena, após passar por várias outras provas que exigem determinação e coragem, e cumprir seu dever para com as irmãs – o que equivale às provas do neófito, que evidenciavam que ele possuía um espírito auxiliar (Id. *ibid.*, p. 372-410) – encontra o seu príncipe. Ele está transformado em porco e a heroína faz um pacto com ele: o libertaria em troca de casamento: esse motivo tem origem no período agrícola, quando as crenças totêmicas já haviam sofrido modificações e passou a existir uma relação de ajuda

mútua entre animal e humano, embora o comum seja que o animal se transforme no doador do meio mágico, o que aqui está invertido (PROPP, 2002, p. 182).

Quando tudo fica bem entre a heroína e o príncipe, ela se separa dele, que é beijado e se esquece da noiva. Esse motivo remeteria aos jovens (moços e moças) que contraíam dois casamentos na tribo: um na casa grande (temporário) e outro no lar (permanente). No conto em geral, ao contrário da sociedade tribal, o rapaz casa-se com a primeira noiva (a que foi esquecida), e não com a segunda. Isso significa que esse motivo reflete um estágio histórico tardio, quando o sistema tribal já se extinguiu – havendo, assim, uma adequação às normas de casamento vigentes na época da composição do conto, quando o compromisso firmado com a primeira deveria ser levado em conta. Quanto à proibição de beijar outras pessoas, comumente imposta ao príncipe pela amada, trata-se da proibição implícita de se relacionar sexualmente com outras mulheres. O motivo de esquecimento do noivo pode ser remetido à perda de memória do jovem tribal, que marcava sua passagem pelo ritual de iniciação. Ao voltar ao lar da família, procurava-se apagar qualquer lembrança de sua vida anterior: a família fingia não reconhecê-lo (Id. *ibid.*, p. 149-56).

Com referência ao casamento no final do conto (\underline{W}^0), Propp (2002) atesta que o fato de o noivo ir viver no lar paterno, herdando seu trono ao invés do trono do sogro, denota uma forma tardia da concepção de casamento (Id. *ibid.*, 411-12).

4.1.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia

Alguns elementos do conto aparecem explicitamente relacionados à sociedade celta irlandesa.

A mãe de Cabeça Pequena é apresentada como sendo natural de Erin (nome céltico da Irlanda). O príncipe com o qual a moça deseja casar-se é filho do rei de Munster e, antes de casar-se com a heroína, fica noivo da filha do rei de Connacht e com a filha do rei de Ulster. Além disso, duas personagens mencionadas são ferreiros, profissão valorizada no mundo celta. É também interessante notar que quando o casal foge da bruxa, transformam-se em vassoura de urzes – planta comum na flora irlandesa. Assim, por meio de citações breves, ficam marcados elementos específicos da região, algo incomum a esse gênero literário.

Com relação às inferências mitológicas, é citada a Espada de Luz, cujo nome na língua celta é *Claidheamh Soluis* ou *Claiómh Solais*, atributo do deus Nuada e do herói mítico Cuchulain, entre outros. Este é um objeto bem conhecido no mundo celta, sendo citado em

vários contos e lendas, desde o mito da ocupação da Irlanda pelos deuses Tuatha de Dannan (ELLIS, 1999, p. 21-30).

Há também menção de dois elementos, o sal e a cinza (14 libras de cada) utilizados por Cabeça Pequena para estragar o mingau da bruxa em sua missão de resgatar a Espada de Luz e o Livro Negro. Segundo Moore (1891, p. 35), ambos eram amplamente utilizados pelos camponeses irlandeses para proteção contra encantamentos dos seres do Outro Mundo.

A própria heroína traz características femininas incomuns às outras sociedades, já que é independente e apta a transformar seu próprio mundo. Isso pode ser herança das mulheres celtas, com uma longa tradição de sabedoria, independência e respeito social; pois, segundo Courtés (1979, p. 166), a modalidade do saber fazer não é comum às heroínas dos contos franceses.

4.1.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “Smallhead and the king’s sons”

Neste conto em especial, por ser protagonizado por uma heroína que se relaciona com outras personagens femininas, nos ateremos, principalmente, à forma como a mulher é retratada e suas conexões com certos aspectos da sociedade patriarcal em geral.

Nos contos, o fato de o pai ou mãe do herói contrair segundas núpcias, como ocorre com a mãe de Cabeça Pequena, é algo corriqueiro. Segundo Warner (1999, p. 233-73), como mencionado no primeiro capítulo, isso se justifica pela função social do casamento até o século XIX, que pode ser descrito como um contrato financeiro entre famílias mais abastadas; sendo essencial, principalmente para as mulheres, a fim de garantir seu amparo na velhice. A mãe de Cabeça Pequena, após a morte do primeiro marido, casa-se novamente e continua sua existência doméstica a contento. Após a morte do segundo, ela definha, sem jamais sair de casa. Ela retrata, assim, a imagem da fragilidade feminina nos parâmetros masculinos, principalmente após a perda da juventude quando, supostamente, já não é mais atrativa aos homens. Na ausência do marido, também deixa de viver, como se tivesse morrido junto com ele, razão de sua existência.

O ódio e ciúme que as irmãs sentem por Cabeça Pequena remetem implicitamente à questão do dote, crucial para um bom casamento. A eliminação de uma das irmãs resultaria num dote maior para as outras, favorecendo-as na escolha de um bom partido para marido. O assassinato da mãe também reflete esse aspecto, uma vez que por cultivar um relacionamento amoroso com a filha mais velha, certamente ela seria um obstáculo à intenção das irmãs de se

apropriarem de seus bens. Além disso, o fato de Cabeça Pequena parecer idiota na concepção das irmãs, também resultaria em fracasso matrimonial: “‘Homem algum se casará com nenhuma de nós’ elas disseram, ‘se perceber que temos uma irmã idiota.’” (JACOBS, 2002, p. 146); pois na sociedade, um membro constrangedor da família poria em risco o sucesso de acordos matrimoniais com pretendentes de famílias de posições mais elevadas (WARNER, *ibid.*).

A atitude das personagens masculinas também coopera para confirmar o casamento como um puro ato de interesse: o príncipe aceita casar-se com a heroína para salvar a própria vida, e as irmãs se casam com príncipes em troca de objetos valiosos, sendo esse fato mais evidente no seguinte diálogo entre Cabeça Pequena e o príncipe: “‘Você casaria com minha segunda irmã se conseguisse o Livro Negro?’”, pergunta-lhe a heroína, obtendo a seguinte resposta: “‘Certamente. Eu me casaria com qualquer mulher se junto com ela eu conseguisse o Livro Negro’ ” (JACOBS, 2002, p. 154).

Quanto à Cabeça Pequena, embora seja uma heroína bastante ativa e ousada, ela caracteriza traços estereotipados da mulher. Ela se preocupa, antes de tudo, com o bem-estar da família (base de toda a sociedade), cuidando de si mesma somente após garantir o futuro das irmãs e conseguir uma convivência harmoniosa com elas.

Outro papel atribuído à mulher pela sociedade patriarcal, segundo Wollstonecraft (s.d., p. 19-29.), evidenciado na história, é o de ser agradável em público, pois Cabeça Pequena sabia como angariar a simpatia de todos: “Ela vestia-se com sobriedade e era alegre. Todos gostavam dela. Muito mais do que de suas irmãs, embora elas fossem lindas.” (JACOBS, 2002, p.150). Esse mesmo atributo fez com que a heroína obtivesse a proteção de seu futuro sogro, que se encanta com sua habilidade de entreter convidados. Após causar a morte da noiva do príncipe, o rei intervém para que não seja expulsa do castelo: “‘Ela não teve culpa’, disse o Rei de Munster, satisfeito com a moça” (JACOBS, 2002, p. 165). Esse episódio ilustra também a astúcia que, de acordo com Wollstonecraft (*Ibid.*), era ensinada desde cedo às meninas, para que conseguissem o que desejavam de forma dissimulada, bem como a arte de atrair a proteção masculina.

O atributo beleza é fundamental nesta história. Tendo roubado o livro de magias da bruxa, usou-o para tornar-se extremamente bela, o que lhe garantiu o amor do noivo: “Cabeça Pequena era agora uma linda mulher, e, por que não? Ela possuía a magia e não se privaria dela. Fez-se tão linda quanto poderia ficar. Uma beleza como a dela jamais fora vista naquele reino ou no próximo” (JACOBS, 2002, p.161). Todas as habilidades e atributos da heroína a fizeram obter a promessa de casamento de seu príncipe (por meio de chantagem, já que ela só

o salvaria se ele aceitasse se casar), mas sua beleza foi capaz de cativar o verdadeiro amor do noivo. Isso reflete a teoria de Wollstonecraft (Ibid.), quando afirma ser a beleza uma condição suficiente para que a mulher tenha tudo o que deseja dentro dos moldes da sociedade patriarcal. Outra passagem ocorre quando a esposa e a filha do ferreiro vêem a imagem de Cabeça Pequena refletida na água e pensam tratar-se da própria imagem (remetendo ao mito de Narciso). Ao se acharem bonitas, vão “em busca de um filho de rei para casar-se com ele” (JACOBS, 2002, p. 162). Se fossem realmente belas, poderiam ter uma vida muito melhor do que a que possuíam como mulheres comuns. É interessante notar que, assim como no mito de Narciso, o encantamento das moças pelo que seria sua própria imagem gera uma situação embaraçosa para ambas que se iludem com o poder de sua aparência, embora neste conto, o mal decorrente disto se dá de forma muito mais sublimada.

Junto com a beleza, as habilidades domésticas da heroína também lhe são úteis em sua realização pessoal – foi por saber passar roupa tão bem que a rainha, mãe de seu futuro marido, quis recebê-la no castelo, e por achá-la deslumbrante, colocou-a entre suas donzelas. Dessa forma, Cabeça Pequena, engenhosamente, utiliza-se de seus atributos para se reaproximar do príncipe que a havia esquecido.

Com relação às personagens maternas, temos a mãe de Cabeça Pequena e a bruxa. A primeira é boa e carinhosa, morrendo logo no início da história. A bruxa é má até mesmo com o próprio filho, chegando ao ponto de assassiná-lo. Antes disso, porém, já o tratava como a um empregado, dando-lhe ordens sem jamais permitir que fosse contrariada, chamando-o por termos depreciativos e lançando-lhe maldições.

Essas duas imagens opostas de maternidade refletem a acepção de Warner (Ibid.), que diz que as mães boas são inexistentes ou morrem no início da história, enquanto que as más (mães ou madrastas) prevalecem. Isso reforçaria os preconceitos contra as mulheres, os quais seriam incutidos desde cedo nas crianças por meio da Literatura Infantil Clássica, onde a crueldade feminina estende-se à maternidade.

Aqui a maldade feminina é retratada não apenas pela personagem da bruxa, mas pelas irmãs da heroína, que cozinham a própria mãe e tentam livrar-se de Cabeça Pequena, a qual, por sua vez, também gera várias mortes de forma indireta. Segundo Warner (Ibid.), o fato de mulheres infringirem sofrimento a outras mulheres, também contribui para disseminar crenças sociais negativas sobre o caráter feminino.

Wollstonecraft (Ibid.) lembra que a oposição entre mulher-anjo e mulher-demônio se encontra na maior parte da representação feminina literária como um subproduto das tradições sociais ocidentais. Podemos observar, portanto, que este conto evidencia de forma bastante

direta (salvo os exageros inerentes ao estilo do gênero) a imagem da mulher na concepção patriarcal.

4.1.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)

Aqui evidenciaremos certos percursos narrativos da heroína, bem como o de outras personagens envolvidas, conforme sua importância para uma compreensão geral do conto. Para tanto, ordenaremos alguns dados obtidos na análise morfológica, em conexão com aqueles da análise sociocultural, evidenciando as interrelações entre os elementos explícitos na superfície do texto e os implícitos, presentes em sua estrutura profunda.

De modo amplo, podemos definir o percurso narrativo da heroína como sendo condicionado pelo objetivo de encontrar casamentos com filhos de reis (objeto de valor visado), primeiro para as irmãs e, então, para si mesma. Todo o fazer de Cabeça Pequena, assim como o fazer negativo (maldoso) das irmãs, é orientado neste sentido. O destinador das ações das personagens seria a condição tradicional da mulher na sociedade e a importância de estar em conjunção com um marido adequado, como já tratado no tópico acima (WARNER, 1999, p. 233-73).

A mãe (metamorfoseada), antes passiva, assume o papel de sujeito transformador ao voltar para cumprir a tarefa difícil (M) imposta à Cabeça Pequena. Ao realizar a tarefa (N), torna-se destinador das ações da heroína, exigindo que esta perdoe e cuide das irmãs (estabelecendo nova tarefa M). Assim, a mãe impõe à filha a modalidade do querer-fazer. Essa modalidade advém de duas crenças disseminadas, embora não mencionadas na história: a primeira é que o amor de uma mãe é incondicional: embora tenha sido assassinada pelas próprias filhas, não nos causa exatamente espanto o fato de ela ainda assim preocupar-se com o bem-estar delas. A outra é a de que os mortos não devem ser contrariados (PROPP, 2002, p. 169-79), o que leva Cabeça Pequena a acatar o pedido. Dessa forma, a heroína assume uma dívida contratual implícita para com a mãe: esta salvara sua vida e, em troca, ela deve salvar a vida das irmãs. Algo, então, que à primeira vista nos parecia contraditório: ajudar suas antagonistas, agora faz todo sentido.

Vamos, então, focar-nos no percurso narrativo da heroína. A narrativa, a partir daqui, decorre de forma a que a heroína cumpra seu papel de protetora das irmãs, e segue vencendo os obstáculos e zelando pelo bem-estar das mesmas (o que faz por meio do salvamento das irmãs, traduzida nas funções de perseguição e salvamento (Pr e Rs), na condução destas ao

outro reino, G, e por meio dos contratos com os filhos de rei, na forma de tarefas M e seu cumprimento N). Sua relação com as irmãs transforma-se gradativamente no decorrer do enredo, pois de dominada torna-se dominadora, dona do destino de todas elas. Assim Cabeça Pequena prossegue, até que as coloca em conjunção com o casamento com filhos de reis (W⁰), desta forma, alterando o estatuto inicial das irmãs, que era o de vulnerabilidade e instabilidade financeira, passando à condição final de segurança, riqueza e elevação social.

Ao cumprir o contrato estabelecido com a mãe (casamento das irmãs), a heroína consegue também a liberdade necessária, para cuidar de si mesma. A narrativa agora será orientada pelo seu próprio casamento (W⁰) (objeto de valor).

Essa nova história tem início na casa da bruxa. A princípio, parece incompreensível por que a garota aceita trabalhar para ela. Entretanto, lembremos que a velha joga diversas pragas em Cabeça Pequena, desejando seu mal. Segundo Moore (1981, p. 33-51), pela tradição popular celta, incorrer em desafeto com seres do Outro Mundo era algo temido e evitado pelos camponeses, que mantinham rituais domésticos na tentativa de conviver em bons-termos com eles. Essa crença subjaz à atitude da heroína, passando a ser o destinador de suas ações. Ela, sensatamente, aceita auxiliar a bruxa como meio de anular os males que certamente recairiam sobre si.

A conjunção da heroína com o noivo se dá, primeiramente, pela aquisição de objetos mágicos (F), pertencentes à bruxa. A partir disso, a moça está apta a contrair um contrato de troca com o filho do rei de Munster, o qual aceita casar-se como meio de salvar sua vida.

A relação de Cabeça Pequena com o filho do rei é uma de dominador-dominado. Ela tem o poder sobre ele enquanto detentora do objeto de valor que este busca: sua liberdade. A heroína, então tem o papel de destinador e o príncipe é o destinatário: ela o faz querer casar-se. Ao ser transformado novamente em homem, ele adquire também a modalidade do poder fazer (a ação do casamento).

Partindo ao reino distante e escapando à perseguição da irmã da bruxa (funções G, Pr e Rs), ela transforma a condição de ambos: de cativos tornam-se livres. Depois, usando de magia, ela faz-se bela e desejada, conquistando o amor do príncipe. Isso implica na sedução (poder): ela não só quer o casamento, quer também o amor do moço e o obtém. Agora ela o domina não só com a posse de sua liberdade, mas também com sua aparência desejável. Conquistando seu amor, ela o tem por “inteiro”, afastando, implicitamente, a ameaça de futuros problemas conjugais, como o interesse do noivo por outras mulheres.

Quase no final do conto, Cabeça Pequena faz com que o príncipe contraia outra obrigação para com ela: não se deixar beijar. Como sanção à quebra do contrato (é beijado por

um cão), ele se esquece dela (ambos são penalizados). Novamente, a moça o faz querer casar-se, por meio da realização de tarefas impostas pelo rei de Munster (M e N). Os noivos finalmente contraem núpcias, sendo permanentemente modificado o estatuto da heroína: obtém elevação social e riqueza por meio do objeto casamento (W⁰).

Portanto, do ponto de vista aqui adotado, esse é um conto de uma moça que sabe o que quer e que utiliza todas as suas habilidades e vantagens, com poucos escrúpulos éticos, para obter o que deseja, transformando a si mesma e sua vida no decorrer do enredo. É interessante notar que Cabeça Pequena utiliza todo seu potencial interno para tornar-se bem sucedida: sua determinação em cumprir os tratos contraídos com outras personagens, suas habilidades domésticas, sua astúcia e coragem e sua facilidade no trato com as pessoas. Tudo isso se traduz nas modalidades de poder e saber fazer, sendo esta última geralmente destinada aos sujeitos transformadores masculinos, dificilmente encontrada nas heroínas dos contos franceses (COURTÉS, 1979, p. 166). Aqui, a oposição entre parecer e ser, segundo o autor comum nos contos, também é evidente: Cabeça Pequena apenas parece idiota, mas na verdade mostra-se dotada de grande astúcia.

Muito do que aqui foi evidenciado explica certas manifestações textuais antes incompreensíveis. Por meio da explicitação dos motivos que compõem o conto e suas correlações com aspectos socioculturais, foi proporcionada uma compreensão mais profunda da significação geral da narrativa toda.

4.1.5 Evidenciação de transformações detectadas em “Smallhead and the king’s sons”

Grande parte das diferenças encontradas neste conto, com relação ao padrão do gênero, já foi evidenciada por meio de comentários contidos nas análises posteriores; entretanto, neste tópico, faremos uma síntese de todas elas, de forma a torná-las mais claras.

a) Transformações na forma e estilo

Neste conto, há vários afastamentos seguidos (β), sem que a heroína parta. Quando se dá o afastamento da mãe, embora tome forma de dano (A), não se caracteriza enquanto tal por não haver a partida da heroína (Cabeça Pequena ainda permanece em casa e tem que cumprir uma tarefa difícil (M e N) antes que novo afastamento (o das irmãs) se realize e se estabeleça a carência (a) (ausência das irmãs), o que finalmente acarreta a partida (\uparrow). Observa-se, assim, um intrincamento inicial excessivo como preparação à partida, uma intensificação que

pode ser atribuída à criatividade do narrador, principalmente pelo excesso de acontecimentos aí descritos: o nascimento da menina num lar abastado, as sucessivas mortes dos maridos da mãe, o nascimento das irmãs, o estado deprimente da mãe antes de sua morte, a fuga das meninas após o assassinato da mãe com a subsequente volta das mesmas – o último tratando-se de um motivo cego, nos termos de Lüthi (1986, p. 61), já que sua função é a de apenas intensificar e preparar para a última fuga das meninas, mas é desnecessário ao enredo. Este excesso é detectado porque os contos podem exibir uma situação inicial bem mais simples, indo direto ao ponto em que o problema se apresenta: um lar constituído por uma mãe viúva, com conflitos entre a irmã mais velha e duas irmãs mais novas, sem elaboração textual de como se chegou a essa situação.

A primeira tarefa difícil (M) (recolher agulhas do palheiro) assimila a função de artil (η), já que não lhe traria recompensas, enquanto que o fracasso resultaria em morte. No estabelecimento da segunda tarefa difícil (imposta pela mãe), o fato de Cabeça Pequena acatar um pedido, ao invés de uma ordem, denota um enfraquecimento deste motivo. Há também um acúmulo de funções: a função da doadora (D) assimila a de meio mágico (F).

Na segunda narrativa, o dano (A) (metamorfose do príncipe em porco) não é precedido pelo afastamento (β) ou outro acontecimento que o condicione. O excesso de afastamentos da primeira história se opõe à total ausência na segunda.

O fato de o conto ser bipartido em duas narrativas praticamente isoladas é comum ao estilo do conto, mas não o fato de a primeira dar indícios de episódios e atributos de personagens da segunda, como já citado anteriormente. Episódios repetidos que, ainda segundo Lüthi (1986, p. 49) deveriam ser considerados de forma totalmente isolada, encontram-se relacionados no conto. Há também a ocorrência de episódios que não têm função alguma tanto na primeira como na segunda narrativa: ambas as descrições de como a heroína foi à casa de um ferreiro, passando ali algum tempo. Tais episódios parecem decorrer de entrelaçamentos com motivos de outros contos, tendo sido ali encaixados.

Em ambas as narrativas são mencionadas localizações de regiões irlandesas (Erin, Munster, Ulster, Connacht), incomum aos contos, já que seu estilo evita a menção de lugares. Outros elementos da sociedade irlandesa aparecem: medidas de peso em libras (do sal e da cinza colocados no mingau da bruxa); vassoura de urzes; Espada de Luz (objeto mítico). Como também observado antes, Cabeça Pequena é dona do saber fazer, pouco comum às heroínas dos contos da Europa continental (COURTÉS, 1979, p. 166), o que remete à tradição das mulheres celtas irlandesas. Tudo isso denota a introdução de elementos tardios, já que de

acordo com Propp (1971, p. 254), elementos universais são mais antigos que os nacionais, que por sua vez, são anteriores aos regionais.

b) Transformações nos elementos de origem mítica e ritualística

Neste conto há o que Lüthi (1986, p.61) chama de motivo cego, o qual permanece sem relação com a história: o fato de a mãe ter sido cozida pelas filhas, após seu assassinato, indicando que pode ser um motivo advindo do entrelaçamento com outros contos, o que é comum de ocorrer no estilo do gênero.

Ao invés da heroína partir e encontrar o doador (D), este vem a seu encontro na forma do espírito da mãe morta transformado em gatinho, constituindo um motivo tardio.

Segundo Propp (2002, p. 64), a cabana da floresta seria um padrão nos contos deste tipo, mas neste caso, não há menção de floresta, e ao invés da cabana, temos uma casa. A impressão é que existem pessoas vivendo próximo a ela, já que a heroína é informada por terceiros de que as irmãs se encontravam ali. A ausência total de descrições pode advir de um esquecimento do narrador. Segundo Propp (1971, p. 255-56), essa transformação se dá pela falta de correspondência do conto e o gênero de vida da sociedade em que o conto é engendrado; indicando a desatualização entre o conto e o meio, a época ou o narrador. A casa pode ser algo mais próximo à vida em sociedade do que uma mera cabana.

A travessia das três moças ao Outro Mundo (G) pela Ponte de Sangue dá-se de forma pouco convencional, pois somente o herói/heroína dos contos seria capaz de fazê-lo (PROPP, 2002, p. 83-4; 2006, p. 48-9). Isso se explica em função do enredo, mas não deixa de ser uma anomalia ao estilo do gênero. O retorno de Cabeça Pequena ao lar (\downarrow) tampouco ocorre dentro dos padrões, já que volta à casa da bruxa e não à sua própria. A substituição que se dá nessa função seria originada de superstições populares irlandesas, que abominam pragas lançadas por seres do Outro Mundo, no caso, a bruxa, e um modo de evitá-las seria agradando a personagem citada.

Cabeça Pequena encontra o príncipe metamorfoseado em porco e faz um pacto com ele. Normalmente, o animal agradecido ajudaria, sendo ele mesmo o meio mágico ou, então, seu doador, mas, neste conto, é a moça quem o auxilia com o meio mágico.

O casamento (W⁰) da heroína se dá no reino do sogro, ou seja, o príncipe herda o reino do pai e não o do sogro. Propp (2002, p. 410-22) identifica o fato como um motivo tardio, correspondente à sociedade da época em que o conto foi composto.

A sociedade celta também pode ter gerado uma inversão nos atributos da heroína, normalmente destinados ao herói (o saber fazer), que se relaciona mais às ações do jovem púbere nos rituais de iniciação. Enquanto na maioria dos contos a heroína é auxiliada para obter sucesso, sendo mais passiva, neste, ela toma o destino em suas mãos e atua com um fazer transformador de seu próprio estatuto e de outras personagens, como natural aos heróis masculinos (COURTÉS, 1979, p. 166).

De acordo com as observações acima, elaboramos a seguinte tabela com o intuito de facilitar a identificação dos elementos introduzidos tardiamente no conto, os quais não pertencem à forma fundamental do mesmo:

TABELA 1 – “Smallhead and the king’s sons”: Localização das principais transformações na primeira e segunda sequências narrativas

Primeira Sequência Narrativa	
Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Situação inicial (α)	Excesso de elaboração; Repetição das funções (β) sem o dano (\underline{A}); Introdução de localização celta (Erin). Motivo cego: cozimento da mãe: não acarreta partida (\uparrow)
Primeira tarefa difícil (\underline{M})	Descaracterizada: falta menção de recompensas, acumulando a função de ardil (η).
Doador (\underline{D}) e recebimento do meio mágico (\underline{E})	Doador vem ao encontro da heroína, e não o contrário; Não há prova do doador; Assimilação das funções de doador e de meio mágico ($\underline{D/E}$).
Partida (\uparrow)	Dá-se tardiamente, após vários afastamentos e várias outras funções entrelaçadas, e não logo após o primeiro afastamento como seria de se esperar.
Cabana da floresta	Descaracterizada: cabana torna-se casa; Ausência da floresta ou outras descrições; Normalmente é o lar da doadora (\underline{D}), o que não ocorre aqui.
Travessia ao outro reino (\underline{G})	Descaracterizada: heroína e irmãs atravessam juntas; Episódio da casa do ferreiro: desconectado do restante do conto; Introdução de elementos celtas: Espada de Luz, sal e cinza, unidade de medida (libra); Introdução das funções de Perseguição e Salvamento (\underline{Pr} e \underline{Rs}) e a realização de novas

Retorno ao lar (↓)	tarefas (<u>M</u> e <u>N</u>): desordem na sequência de funções. Descaracterizado: volta à casa da bruxa e não para a sua própria.
--------------------	---

Segunda Sequência Narrativa

Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Dano (<u>A</u>)	Não é precedido por seu par, afastamento (β); Introdução de local celta: Munster. Heroína auxilia o príncipe transformado em animal, por meio de um objeto mágico, quando normalmente seria o contrário.
Doadora (<u>D</u>)	Não há prova do doador; Doador involuntário: bruxa
Deslocamento ao outro reino (<u>G</u>)	Subnarrativa desnecessária (casa do ferreiro) que não se conecta ao todo; Introdução de elemento celta: vassoura de urzes; Castigo da antagonista (<u>U</u>) e execução de tarefas difíceis (<u>M</u> e <u>N</u>) embaralham a ordem das funções; Introdução de localizações celtas: Ulster e Connacht.
Casamento <u>W</u> ⁰	Forma tardia: príncipe herdaria reino do pai e não do sogro.

4.2 Conto 2: “Morraha” (JACOBS, 2001, p. 167-80)

4.2.1 Versão resumida

Morraha sai de casa pela manhã e encontra um desconhecido chamado Campeão Ruivo, num pequeno barco na praia, que o convida a jogar cartas. Ele aceita e nos segundo e terceiro dias faz o mesmo, sempre vencendo o jogo e determinando prêmios. Na terceira vitória, ele pede um castelo e uma esposa. A nova esposa o proíbe de jogar novamente, mas ele sai (desobedece) e perde. Como pagamento, o estranho impõe-lhe uma tarefa: trazer-lhe a espada da luz e notícias sobre a morte de um homem chamado Anshgayliacht.

Sem saber o que fazer, Morraha volta para casa e sua esposa lhe diz como deve proceder para obter uma égua, chamada Brown Allree que o levará ao reino do rei da França, seu pai. Ela lhe diz que não deve falar com o animal a menos que este fale primeiro. Além disso, deve alimentá-lo com pão e cerveja. Morraha parte com a égua, e faz como

determinado. A égua pula por três milhas de fogo, três milhas de cardos pontiagudos e três milhas de mar.

Chegando ao seu destino, Morraha mostra três estrelas no peito, a marca do filho de um rei, e é bem recebido. No dia seguinte, a rainha lhe dá outro cavalo e orienta-o como deve fazer para conseguir o que deseja.

Morraha segue as orientações da sogra e parte para a casa de Niall. Por três dias seguidos pergunta-lhe sobre a espada e sobre a morte de Anshgayliacht, partindo sem esperar pela resposta. Niall persegue-o com seu cavalo, que se parte no caminho, fazendo com que caia. Sua esposa joga-lhe um prato de pudim e um de carne, cegando-o e lhe diz que Morraha o está fazendo de tolo, montando o cavalo de seu pai.

No terceiro dia, quando o mesmo acidente ocorre, a mulher diz ao marido que Morraha está num barco. Niall deve ficar acordado vigiando o barco durante três dias e três noites, sem dormir. No terceiro dia, ela diz que Morraha já foi embora. Niall dorme profundamente.

Morraha aproveita-se do sono do inimigo e entra em seu quarto para roubar a Espada da Luz. A espada grita e acorda Niall. Morraha ameaça cortar-lhe a cabeça se não contar como foi morto Anshgayliacht. Niall não quer contar, mas sua esposa lhe diz para fazê-lo e ele obedece.

Niall conta sua história:

Quando pequeno, sua mãe lhe ensinara a linguagem dos pássaros. Ele ouvia as conversas e ria, mas jamais contara à esposa do que estava rindo. Um dia os dois passeavam entre as árvores e ele ouviu um pássaro dizer que os ramos de sua árvore eram mágicos. Ele sorriu e a esposa insistiu em saber o motivo até que Niall contou-lhe seu segredo. Ela o fez cortar um ramo da árvore mágica. Com ele, a mulher bateu no marido transformando-o num corvo. Era época de caça e ele permaneceu escondido. Ao voltar para a mulher, ela o transformou num cavalo velho. Obrigado a trabalhar carregando pedras, Niall revoltou-se, e matou os animais da propriedade dando-lhes coices. Novamente ela o transformou, dessa vez em uma raposa, que devorou os patos da propriedade. Por fim, a esposa transformou-o em cão.

Niall decidiu partir e a esposa disse a todos que seu marido havia morrido.

Niall nadou até uma ilha, permanecendo ali por um ano. Um dia conheceu um rei que se afeiçoou a ele, levando-o consigo para seu palácio. O rei já havia perdido onze filhos, misteriosamente desaparecidos, então, fez do cão o guardião de seu único bebê.

O cão dormia ao lado do bebê e uma noite, uma mão enorme desceu pela chaminé e agarrou a criança. O cão lutou bravamente com a mão até amputá-la do braço. Deixou a mão ao lado do bebê no berço e desmaiou de cansaço. Ao acordar, tanto o bebê como a mão haviam desaparecido. O cão começou a uivar e todos despertaram. Niall farejou o cheiro da criança até o quarto de uma mulher desconhecida que estava hospedada no palácio. Arrombaram a porta e o bebê estava dentro de um baú, porém, encontrava-se bem. A estranha simplesmente desaparecera.

O bebê foi acorrentado ao cão, assim permanecendo até os três anos. Depois, o soltaram e um dia o garoto desapareceu. Depois disso, todos abandonaram o cão e nem sequer lhe davam comida. Então, Niall decidiu voltar para casa.

Chegando ao seu antigo lar, Niall viu a esposa passeando com o garoto desaparecido. Permaneceu escondido e viu o menino brincando só na sala da casa, com o ramo mágico ao seu lado. Niall entrou na sala e fez com que o garoto lhe batesse com o ramo, o que fez com que voltasse ao normal. Todos os criados se espantaram ao vê-lo vivo. Quando sua esposa viu o que estava ocorrendo, disse que ia se asfixiar. Niall prometeu-lhe guardar segredo de tudo o que ela lhe havia feito, a menos que o fizesse perder a cabeça.

Niall decidiu devolver a criança ao rei e partiu com ela para o palácio. No meio do caminho, parou em uma ilha, encontrando um castelo onde vivia uma bruxa. Ao ser recebido pela velha, ouviu um gemido. A bruxa contou-lhe que seu filho sofria porque teve a mão amputada há muitos anos e a ferida não cicatrizava. Niall fingiu ser um médico e prometeu curá-lo. Como pagamento por seus serviços, a bruxa lhe ofereceu onze jovens que o filho havia roubado de um rei. Niall disse-lhe que precisava ficar a sós com o enfermo. Entrou no quarto e ali encontrou um rapaz sem a mão e com um só olho no meio da testa. Niall pegou um ferro em brasa e enfiou em seu olho, matando-o. Ao sair do quarto, disse à bruxa que o rapaz estava descansando e não deveria ser incomodado. A seguir, partiu com a criança e os onze jovens.

Quando Niall chegou ao palácio, o rei e a rainha estavam chorando a perda dos filhos. Niall devolveu-lhes todas as crianças e todos ficaram felizes. Como recompensa, o rei deu-lhe o filho mais novo e metade de suas posses, pedindo-lhe que trouxesse o menino para visitá-lo uma vez ao ano.

Niall termina sua história e diz a Morraha para levar a Espada da Luz ao Capitão Ruivo, mas não entregá-la a ele; pois Morraha prometera levar a espada *até* ele e não *para* ele. Deveria também contar como o filho da bruxa, Anshgayliacht, morrera, revelando-lhe ser ele o irmão do Capitão Ruivo.

Morraha partiu para casa e fez como ordenado por Niall. Mostrou a espada ao jogador de carta e, ao soltá-la, o objeto voou de volta a Niall.

4.2.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo

4.2.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na sequência narrativa principal

α : Situação inicial (antes do surgimento das funções)

Morraha levanta-se pela manhã, faz suas orações, se alimenta e pede a Deus um dia próspero. Logo em seguida, ocorre o primeiro afastamento.

$\beta, \beta, \beta, \underline{W}^0$: afastamentos triplicados, casamento do herói

A situação inicial é realizada por meio de três afastamentos sucessivos (β) em que ele é recompensado por sair de casa e jogar cartas com um estranho, quando ganha vários prêmios, além de uma noiva (\underline{W}^0) e um castelo (implicitamente, se torna um príncipe). Portanto, os três primeiros afastamentos não constituem nenhum dano, mas uma preparação para o dano ocorrido como consequência do quarto afastamento.

$\gamma, \delta, \beta, \underline{A}$: Proibição, transgressão da proibição, quarto afastamento e dano devido ao afastamento

A esposa de Morraha o proíbe (γ) de sair para jogar, advertindo de que isso lhe traria problemas. O herói não lhe dá ouvidos, transgredindo a proibição (δ) e perde no jogo de cartas, o que se caracteriza como o dano (\underline{A}) decorrente desse quarto afastamento.

$\underline{M}, \underline{D}, \underline{E}, \uparrow, \underline{G}$: Tarefa difícil imposta ao herói, doador, recebimento meio mágico, partida do herói, deslocamento entre dois reinos

Como consequência da perda no jogo, seu adversário lhe impõe uma tarefa difícil (M): trazer-lhe a Espada de Luz e obter informações sobre a morte de Anshgayliacht. A esposa de Morraha se torna sua doadora (D), fornecendo-lhe informações de como deve agir e o meio mágico: uma égua (E). Não lhe é imposta nenhuma prova do doador. O herói parte (↑) para cumprir a tarefa, chegando ao outro reino (G) com o auxílio da égua.

D, F, Pr, Rs, Pr, Rs, Pr, Rs, ↓ e N: Encontro com segunda doadora, recebimento do meio mágico, perseguição e salvamento da perseguição (triplicados), retorno ao lar e realização da tarefa difícil

No outro reino o herói encontra a segunda doadora (D), mãe da princesa e sua sogra, que lhe diz como proceder e lhe fornece um cavalo (F) (embora, no conto, não esteja especificado se o cavalo é mágico ou não). Não há provas do doador, mas, como o jovem porta as marcas de um filho de rei (compreendida como as marcas de um herói), implicitamente ele já é digno de merecer o meio mágico. Agora, Niall se torna seu antagonista, enquanto dono da Espada de Luz e detentor das informações sobre a morte de Anshgayliacht, ambos objetos da busca do herói. Após ser perseguido (Pr) três vezes por Niall, salvando-se de todas elas (Rs), o herói obtém o que busca. Ao retornar ao lar (↓) com a Espada de Luz e informações sobre Anshgayliacht, cumpre a tarefa difícil (N) imposta pelo Campeão Ruivo, libertando-se do encantamento lançado por ele.

4.2.2.2 Sequência das funções da sequência narrativa encaixada (História narrada por Niall)

α: Situação inicial (antes do surgimento das funções)

Niall conta que conhece a linguagem dos pássaros, mas sua esposa não sabe disso.

β, θ, A, ↑, G: afastamento do herói, cumplicidade do herói em sua própria desgraça, dano, partida do herói, deslocamento entre dois reinos

O afastamento (β) de Niall dá-se ao ir passear com a esposa. Sua metamorfose (dano A) ocorre porque durante o passeio, ele ouve a conversa dos pássaros e se põe a rir. A esposa

o obriga a revelar seu segredo e, uma vez que cede às pressões da mulher, ele contribui para sua própria desgraça (θ), ainda que involuntariamente. Metamorfoseado em animal (cão) pela mulher, sua antagonista, Niall é obrigado a partir (\uparrow), constituindo uma fuga. O rapaz chega a outro reino (\underline{G}) sem ajuda do meio mágico.

\underline{M} , \underline{H} , \underline{J} e \downarrow : Tarefa difícil, combate com antagonista, antagonista é vencido, retorno do herói

Já no outro reino, a Niall é implicitamente imposta uma tarefa (\underline{M}) pelo rei: cuidar de seu filho. Embora o rapaz consiga salvar a criança numa tentativa de rapto, atacando e vencendo o antagonista (\underline{H} e \underline{J}) (mão que desce pela chaminé e é decepada pelo cão), mais tarde a criança desaparece. Niall, tendo fracassado no cumprimento de proteger o menino, volta ao lar (\downarrow), ainda metamorfoseado em cão.

\underline{O} , \underline{D} , \underline{E} , \underline{K} , \underline{Q} : Herói chega incógnito ao lar, encontro com doador, recebimento meio mágico, herói recobra antiga aparência, é reconhecido

Niall retorna ao lar e permanece escondido (\underline{O}). Lá descobre que a criança, filho do rei que havia desaparecido está com sua esposa (antagonista). A criança torna-se um doador do meio mágico de forma involuntária (\underline{D}), ao bater-lhe com o ramo (\underline{E}), fazendo com que sua antiga aparência fosse recuperada (\underline{K}). Todos os seus criados, que acreditavam que estava morto, reconhecem-no (\underline{Q}). O antagonismo da esposa é sutilmente eliminado quando, por meio do pacto de segredo de toda a situação, esta cede à harmonização do casal, não havendo punição direta (\underline{U}).

\uparrow , \underline{G} , \underline{H} , \underline{J} , \underline{N} e \downarrow : Nova partida do herói, deslocamento entre dois reinos, antagonista confrontado, antagonista vencido, cumprimento da tarefa difícil e retorno ao lar

Niall parte novamente ao outro reino (\uparrow e \underline{G}) para devolver a criança ao rei. No caminho, encontra o antigo antagonista (o que teve a mão decepada pelo cão) e, numa forma sublimada de confronto, o herói o mata, vencendo-o definitivamente (\underline{H} e \underline{J}). Como consequência, recupera todos os filhos do rei que haviam desaparecido anteriormente, levando-os ao palácio. Assim sua tarefa é realizada de forma intensificada (\underline{N}), pois ao invés

de um filho, salva a todos. Como recompensa, recebe tesouros e o filho mais novo do rei lhe é entregue para viver com ele e a esposa. Seu retorno ao lar (\downarrow) não é narrado, mas está implícito, uma vez que conta sua história em sua própria casa, junto da esposa.

4.2.2.3 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo

O conto “Morraha” é composto por uma sequência narrativa principal, na qual é encaixada uma subnarrativa, denominada de “A História”, narrada por Niall. Ambas as narrativas se entrelaçam em certos pontos, embora sejam bem delimitadas no conto. Na narrativa principal, o herói é Morraha e Niall é seu antagonista. Na sequência encaixada, Niall é o herói e conta sua história, que tem um caráter autobiográfico, esclarecendo certos acontecimentos da sequência narrativa principal, além de fornecer ao herói Morraha a informação sobre Anshgayliacht, necessária para completar a tarefa imposta pelo Campeão Ruivo.

A sequência de funções apresentadas no conto é: β , β , β , \underline{W}^0 , γ , δ , β , \underline{A} , \underline{M} , \underline{D} , \underline{F} , \uparrow \underline{G} , \underline{D} , \underline{F} , \underline{Pr} , \underline{Rs} , \underline{Pr} , \underline{Rs} , \underline{Pr} , \underline{Rs} [β , θ , \underline{A} , \uparrow , \underline{G} , \underline{M} , \underline{H} , \underline{I} , \downarrow , \underline{O} , \underline{D} , \underline{F} , \underline{K} , \underline{Q} , \uparrow , \underline{G} , \underline{H} , \underline{I} , \underline{N} e \downarrow] \downarrow e \underline{N} ; sendo a sequência entre colchetes, a da narrativa encaixada, que possibilita o retorno de Morraha ao lar (\downarrow), munido do que precisa para completar a tarefa difícil (\underline{N}).

Na sequência narrativa principal (desconsiderando-se a interrupção causada pela narrativa encaixada), a descaracterização da sequência-padrão se dá no início do conto, principalmente pela realização do casamento \underline{W}^0 , que normalmente ocorre no final. Temos também a presença da tarefa \underline{M} , mas como já dito anteriormente, isso é corriqueiro nos contos e não constitui uma anomalia. Os três afastamentos (β) ao invés de acarretarem danos (\underline{A}), acarretam recompensas, sendo isso explicado como uma necessidade do enredo, se considerarmos as recompensas como uma preparação ao nó da intriga (que se dá com β , \underline{A} e \uparrow), pois elas intensificam o contraste entre uma situação de extrema bem-aventurança e a desgraça que recai sobre Morraha com seu quarto afastamento. Na narrativa de encaixe, da situação inicial até a partida do herói (\uparrow), a sequência se mantém; do deslocamento \underline{G} até seu retorno (\downarrow), há interrupção da mesma com a introdução da tarefa difícil (\underline{M}), implicitamente imposta pelo rei. A partir deste ponto, a sequência sofre grande embaralhamento, voltando à ordem em sua segunda partida (\uparrow) ao reino distante até seu retorno definitivo (\downarrow). Observamos que o maior embaralhamento se dá no retorno incomum do herói ao lar antes do momento previsto: antes de ser definitivamente sancionado enquanto herói, um momento em que seu fracasso é evidente. Isso significa que funções que deveriam ter sido realizadas em

momentos anteriores, em sua primeira partida, como o encontro com doador e recebimento do auxiliar mágico (o que comumente garante a vitória do herói) se dão neste momento tardio do conto, o que explica a necessidade de ele ter que retornar à sua jornada para cumprir definitivamente sua missão. A partir daí, a sequência volta ao normal.

A diferença entre a sequência narrativa principal e a de encaixe é que a primeira é heterodiegética centrada no narrador e a segunda é homodiegética, de caráter autobiográfico, sendo uma anacronia por retrospectão, já que é narrada para explicar um acontecimento anterior, com o intuito de informar o herói Morraha (narratário) sobre a morte de Anshgayliacht.

Ambas são narrações ulteriores, obedecendo a ordem cronológica lógica, exceto que em alguns momentos, a narrativa de encaixe tem narração intercalada, quando volta ao momento presente do ato narrativo, entrelaçando-se com a narrativa principal. Isso ocorre quando o narrador Niall pede que a mulher testemunhe a veracidade do que conta ao narratário (herói Morraha): “‘Aqui, é ela própria que dirá se é mentira o que estou dizendo.’” (JACOBS, 2002, p. 96), sendo que a mulher ganha voz na história ao responder quando solicitada: “‘Oh, você não está falando mais que a verdade, nada menos que a verdade.’”.

É surpreendente verificar como o passado do antagonista Niall é revelado no conto, mostrando ser ele também um herói (ao menos em sua própria narrativa), bem como o caráter de sua esposa, sobre o qual, na narrativa principal, temos um vislumbre, mas na narrativa de encaixe se mostra mais profundamente por suas ações, dando a entender que tem caráter dúbio, entre humano e bruxa. Um exemplo disso é que ela surge com a criança, filho do rei, em sua própria casa, o que nos faz inferir que ela tenha conexões com o Outro Mundo, de forma maléfica, uma vez que teve a possibilidade de raptá-la e trazê-la de lá, embora não se saiba como, pois o fato é tratado no conto como uma elipse: Niall apenas nos diz que ao chegar a casa, viu a criança com a esposa. Uma inferência direta sobre sua misteriosa estada no castelo em outra ocasião é quando o filho do rei aparece dentro do baú, no quarto de uma mulher misteriosa que ali se hospedara: “‘Mas a mulher estranha tinha desaparecido e não presenciou isso. E aqui está ela própria para dizer se estou dizendo mentiras sobre ela.’” conta Niall, referindo-se à esposa (JACOBS, 2002, p.99).

Por meio da narrativa de encaixe, o público tem também a informação de que o Campeão Ruivo é irmão de Anshgayliacht, sendo filho da bruxa do castelo, pois Niall diz: “‘Quando for para casa, e o vistoso Campeão Ruivo perguntar-lhe pelas notícias da morte de Anshgayliacht e pela espada de luz, diga-lhe o modo como seu irmão foi morto[...]’”(Id. *ibid.*, p.104).

Ambas as narrativas apresentam motivos cegos (sem função na história) ou truncados (podem ter alguma função, mas permanecem desconectados da narrativa). Na primeira, um motivo truncado é Morraha apresentar no peito as marcas de um filho de rei, além de ser carregado nos ombros para dentro do palácio do rei da França. Segundo Lüthi (1986, p. 61-2), o motivo truncado ocorre como parte do estilo do conto, quando forças misteriosas atuam sobre os personagens. O fato de a esposa de Niall jogar-lhe um prato de carne e um de pudim pode ser considerado um motivo cego, sem função e sem conexão com a história. Segundo o autor, isso ocorre por esquecimento do narrador ou pelo entrelaçamento com motivos de outros contos. Já na narrativa de encaixe, um exemplo de motivo truncado é o filho do rei ter sido encontrado trancafiado num baú, após desaparecer de seu quarto. Sua função seria a de conectar, implicitamente, a mulher misteriosa que se hospedava no quarto ao sumiço da criança, mas não há relações desse motivo com o restante da narrativa. Um motivo cego seria o fato de o filho da bruxa possuir um só olho. Nada explica isso na história, podendo ser um motivo advindo de outro conto.

4.2.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “Morraha”

4.2.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica

Morraha encontra o Capitão Ruivo, o qual, por portar um bastão de ouro, conforme as observações de Propp (2002, p. 343-47), pode ser considerado como originário do Outro Reino, já que a cor dourada remeteria ao fogo, intrínseca ao Outro Mundo devido à sua concepção solar, bem como nos informa o epíteto da personagem, conforme a cor avermelhada de seu cabelo.

Logo no princípio da história, uma noiva é dada ao herói. O fato de ela ser oriunda de um reino distante demonstra ser esse um motivo de origem primitiva, já que se constitui o fenômeno de exogamia; entretanto, mescla-se com elementos de épocas tardias, já que primitivamente, e mesmo no início do desenvolvimento das sociedades de classes, o homem deixava seu clã para fazer parte do clã da esposa, o que não ocorre aqui (Id. *ibid.*, p. 119; 411-12).

A seguir, Morraha recebe como meio mágico uma égua. Esse motivo vem de um tempo posterior à caça, já pertencendo ao período agrícola, uma vez que não se trata de um animal totêmico como auxiliar, mas sim doméstico (Id. *ibid.*, p. 242).

O fato de que Morraha receba o meio mágico mesmo tendo desobedecido à doadora (esposa), significa que sua força mágica foi reconhecida, não tendo isso nada a ver com suas virtudes. Na verdade, segundo Propp (Ibid., p.84), a questão das virtudes do herói surge mais tarde, com a evolução de técnicas e da organização social, com a introdução das normas de relações jurídicas.

Com relação ao fato de sua esposa ser a doadora do meio mágico, devemos nos lembrar que tradicionalmente, essa função no conto é realizada pela velha da cabana, representação no conto da Senhora da Floresta, bem como a Guardiã do Mundo dos Mortos, ambas figuras míticas. No caso deste conto, a esposa é uma princesa vinda do Outro Mundo, ou seja, ela também se relaciona com o Mundo dos Mortos dos ritos (Id. *ibid.*, p.80).

Em “Morraha”, o herói é equipado para sua jornada ao Outro Reino (reino longínquo). Ele leva consigo três pãezinhos e três garrafinhas de cerveja para alimentar a égua mágica. Também é orientado a não falar com ela sem permissão. Nos ritos havia a obrigação de alimentar o animal totêmico antes de executá-lo e enviá-lo dessa forma ao Senhor da Floresta, no Mundo dos Mortos. Em troca, este favoreceria a tribo. No conto, a égua toma o lugar do animal totêmico, mas ainda tem atributos do último, já que pode voar: ela adquire características do pássaro, animal que era conectado ao Reino dos Mortos por excelência. O cavalo também adquire características do morto: na concepção de morte do Antigo Egito, o morto come pão e toma cerveja, que são alimentos dado a ele para que obtenha força para vencer obstáculos que encontrará em sua jornada ao Reino dos Mortos. No conto há uma inversão: ao invés do herói ser alimentado, seu auxiliar mágico é que recebe o alimento. Todas as vezes em que encontram um obstáculo que a égua deve transpor, lhe é dado alimento, e ela, como o morto, adquire leveza, podendo saltar/voar sobre eles. Essa inversão também é observada com relação à proibição do herói de falar com a égua sem sua permissão: nos rituais iniciáticos, o neófito era proibido de falar, e o mesmo ocorria no Antigo Egito, com relação ao morto durante sua jornada (Id. *ibid.*, p.68-9; 76; 199).

Ao chegar ao reino distante, o herói mostra as estrelas no peito, marcas de um filho de rei. No rito de iniciação, o jovem recebia uma marca que provava ter sido submetido a ele; o que comprovava que contava com a proteção de um espírito ancestral (Id. *ibid.*, p.54-5). No conto, ser o filho de um rei equivale a ter passado pela iniciação. Talvez por isso, nenhuma prova lhe seja imposta pela rainha-doadora. Lembremos também que a primeira etapa comum do trajeto nos contos, a da casa até a cabana da floresta, para então seguir ao Outro Reino, está ausente em “Morraha”: aqui o jovem vai de casa direto ao Outro Reino.

Se considerarmos o aspecto funcional da floresta no conto, que serve de obstáculo entre o caminho para o Outro Reino, verificamos que o fogo, cardo e mar que teve que atravessar fazem as vezes de floresta (onde na sociedade tribal ocorria a iniciação). Portanto, ao chegar a seu destino, o herói do conto já teria passado pela fase da iniciação, por isto está marcado. Além disso, verificamos aí a presença dos quatro elementos da mitologia: ele deve atravessar três milhas de fogo, três de cardos pontiagudos e três de mar: fogo, terra e ar (o cavalo pula, voa).

A primeira doadora do auxiliar mágico é sua própria esposa e já no palácio, a doadora é a rainha, sua sogra. O espírito ancestral que auxiliava o neófito na iniciação deveria pertencer à família da esposa, sendo transmitido hereditariamente pela linhagem feminina. Por isso, no conto, se a doadora tem parentesco com o herói, normalmente é por parte da família da mulher (Id. *ibid.*, p.119), como ocorre aqui.

Quando Morraha segue em busca da Espada de Luz e da informação que necessita, ele é perseguido três vezes por Niall, cujo cavalo se parte ao chegar aos portões do palácio, impedindo-o de alcançar o herói. Isso remete à casa masculina da tribo, onde a entrada dos não-iniciados era proibida (Id. *ibid.*, p.126-7), o que explica porque forças misteriosas se interpõem no caminho de Niall. Morraha, sendo casado com a princesa, filha do rei da França, pertenceria ao clã da esposa, o que implicaria em ter sido já iniciado: poderia entrar no palácio (casa masculina). Niall, se considerado um forasteiro, não teria essa permissão; se considerado filho do rei da França (já que sua esposa lhe dissera que Morraha montava o cavalo de seu pai, sem mais explicações sobre isso no conto) ele passara a pertencer ao clã da esposa, pelo regime da exogamia, não fazendo mais parte do clã do pai. De qualquer forma, por um ou outro motivo, o conto demonstra que Niall não era considerado “membro do clã” do rei da França.

A seguir, o herói obtém a Espada de Luz e Niall conta-lhe sua história:

O herói Niall recebe o dom da linguagem dos pássaros de sua mãe. Se considerarmos que sua mãe era a rainha da França, e que o dom de falar com os pássaros, primitivamente era concedido aos neófitos pelo sacerdote e mestre da floresta, a rainha do conto representa a Senhora da Floresta, cuja função é normalmente representada pela velha da cabana, a doadora do meio mágico nos contos, assim, a rainha teria a mesma função que a velha da cabana. Nos contos, falar com pássaros e se metamorfosear em animais são marcas do herói, e Niall apresenta as duas características, embora a última seja involuntária (Id. *ibid.*, p.114).

Devemos observar que o fato de Niall conhecer linguagem dos pássaros indica que é um iniciado nos segredos de magia (como era o neófito do rito), os quais não devem ser

partilhados com não-iniciados. Ao contar à mulher, não só incorre em desgraça, sendo metamorfoseado por ela, mas isso também fornece mais uma possível explicação para a questão de não poder entrar no palácio do rei da França: ao revelar seu segredo, ele seria como um pária na tribo, banido para sempre do clã (até mesmo com a morte) (Id. *ibid.*, p.161).

Com relação ao ramo mágico que causa a metamorfose do herói, já no período agrícola acreditava-se que um ramo verde possuiria a vitalidade e magia inerentes à própria árvore do qual fora tirado. Em tribos de diferentes regiões do globo, havia certos períodos do ano em que pessoas e animais eram açoitados com ramos para se tornarem sadios e fortes, pois o poder vivificante da planta seria transportado para eles (Id. *ibid.*, p. 233-34). No conto isso é preservado de forma invertida: ao invés de proteger o açoitado, causa sua desgraça.

Após ser sucessivamente metamorfoseado por sua esposa, Niall foge para Outro Reino como um animal, e não auxiliado por um. Isso tem uma origem remota, remetendo à fase mais antiga do rito, quando acreditavam que o jovem neófito se transformava em animal totêmico ao adentrar o mundo espiritual. Entretanto, no conto o herói se transforma em animal doméstico e não em animal totêmico, o que demonstra uma mistura de épocas diferentes no motivo.

No Outro Reino, Niall tem a função de guardião do filho do rei. Primitivamente, o animal totêmico era guardião da tribo e do neófito iniciado; animais guardiões protegiam a cabana de iniciação e a casa masculina (PROPP, 2002, p. 60-3; 127). Além disso, isso se mescla ao costume posterior de proteger os filhos do rei contra todo o mal inerente ao mundo exterior (FRAZER, s.d., p.32-3; 78-80).

No conto, o garoto é acorrentado a Niall, pois seus irmãos já haviam desaparecido misteriosamente. Depois, sabemos que o raptor das crianças é o filho de uma bruxa: espírito maligno, não pertencente ao mundo da tribo, mas ao mundo externo.

O fato de Niall permanecer vários anos fora de casa, vivendo no palácio, também remete à casa masculina da tribo, pois, após o rito de iniciação, o jovem pode permanecer na casa masculina por meses ou anos. A iniciação seria uma pseudo-morte e Niall, ao partir de seu lar, é tido como morto por seus criados. Ao regressar ao lar, o herói promete à esposa guardar segredo sobre tudo o que sabia sobre ela: o mesmo ocorria com o neófito, que ao retornar ao lar, fingia nada saber, nada se lembrar (PROPP, 2002, p. 156).

Outro costume bastante antigo entre famílias abastadas era o de entregar os filhos para serem criados por estranhos, considerados aptos a prover-lhes toda a educação necessária. O

fato de os filhos do rei passarem anos ausentes, bem como a entrega do menino mais novo a Niall, pode refletir essa prática (Id.ibid., p. 93-4).

Tanto na história de Niall como na narrativa principal de “Morraha”, os heróis são casados antes de partirem ao Outro Reino. Esse fato tem origem em um fenômeno tardio, quando o rito estava em processo de desagregação, tornando-se cada vez mais raro, ocorrendo em intervalos de dez anos ou mais. Segundo Propp (Ibid., p. 159) há relatos de homens de 40 anos sendo iniciados junto com jovens na puberdade. Eles se casavam sem esperar pela iniciação e só a faziam depois, enquanto a esposa ficava em casa esperando.

No final do conto, Morraha leva a Espada de Luz até o Campeão Ruivo, e esta voa de volta para Niall. Isso reflete o temor disseminado num período posterior, de se incentivar nas narrativas populares a preservação de objetos advindos do Outro Mundo, os quais promoviam a abundância eterna, o que seria prejudicial à valorização do trabalho na sociedade (Id. ibid., p. 358).

4.2.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia

Neste conto, alguns elementos de origem celta são detectados, a começar pelos nomes de algumas personagens: Morraha, provavelmente seja uma corrupção inglesa do nome céltico Murchadh (pronunciado Murakha), que significa “guerreiro do mar”³; sendo que sua égua mágica possui um nome feminino irlandês: Alree⁴. Quanto ao herói Niall, seu nome e epítetos têm origem na história e geologia celtas. Segundo Ellis (2007, p. 46), Niall of the Nine Hostages foi um rei irlandês entre 379-405 d.C., embora dados históricos que comprovem sua existência sejam escassos. Quando é primeiro introduzido no conto, o herói é chamado de *Rough Niall de Speckled Rock* (Bruto Niall da Rocha Salpicada). *Speckled rock* é como as rochas vulcânicas são chamadas em inglês. De acordo com Flanagan (1998, p. 37), essas rochas, abundantes na Irlanda, eram utilizadas no período neolítico para a confecção de machadinhas. Sua coloração sendo cinza-azulada. Talvez isso explique porque no final do conto o narrador diga que a espada retornou para *Blue Niall* (Niall Azul).

Logo no início do conto, o herói Morraha encontra o Campeão Ruivo, jogando *hurling*. Esse jogo conecta-se às histórias míticas da Irlanda, por exemplo, por meio do herói Cuchulain, que obteve seu nome após acertar uma bola na boca de um cão, matando-o, como conta a história “The slaying of the smith’s hound by Cuchulain” (DUNN, 1914, p. 54-9).

³ Disponível no site: <<http://www.namenerds.com/irish/meaning1.html>>. Acesso em 12/10/2010.

⁴ Disponível no site: <<http://www.n-ireland.co.uk/ubb/Forum10/HTML/000179.html>>. Acesso em 12/10/2010

Além disso, o próprio atributo do antagonista, revelado por meio de seu epíteto (Campeão Ruivo), remete a um atributo comum ao povo irlandês: possuir cabelos vermelhos.

Com relação ao Outro Mundo apresentado, o objeto ali encontrado pelo herói Morraha é a Espada de Luz, a exemplo do que ocorre no conto “Cabeça Pequena e os filhos do rei”. Lembremos que a espada mágica também é um atributo do herói Cuchulain, advinda da cidade mítica de Urias, edificada pelos Tuatha De Dannan (ELLIS, 1999, p. 22).

Aqui o reino distante remete ao reino da França. Se considerarmos que os celtas ancestrais habitavam essa região – Gália –, explica-se porque a escolha desse local no conto. Essa região é alcançada pelo herói após atravessar mares e ilhas, cenário comum para referir-se ao Outro Mundo celta.

O fato de ele ter sido metamorfoseado por um ramo mágico, além das cerimônias da época agrícola mencionadas no tópico anterior, remete também às varinhas mágicas utilizadas pelos druidas e bardos. Delas pendiam várias sinetas que tilintavam. Um exemplo seria o uso de um ramo de macieira com campainhas de prata pelo deus e herói mítico Manannan Mac Lir (ELLIS, 2003, p. 287). Acreditava-se também que os druidas podiam interpretar a linguagem dos pássaros – o que remete ao dom de Niall.

Já o filho da bruxa, possuído de um só olho no meio da testa, pode ter sido inspirado no deus Balor, pertencente à terrível raça dos Formorii, inimiga dos Tuatha De Dannan. Ele possuía um só olho na testa, cuja mirada matava instantaneamente a quem atingisse. Na história “The ever living ones” (Ellis, 1999, p.21-30), o deus Lugh atira uma bola de sangue e areia no olho de Balor, matando-o.

4.2.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “Morraha”

Assim como no conto anterior, “Smallhead and the king’s sons”, em “Morraha” a representação feminina é bastante reveladora de certos aspectos sociais relativos à mulher na sociedade patriarcal em geral. Portanto este aspecto será aqui abordado com mais ênfase.

A noiva de Morraha é ganha pelo herói como um prêmio no jogo de cartas. Segundo Warner (1999, p. 22), o fato de adquirir uma esposa no jogo é resquício de um tempo em que a posse da mulher era dada ao marido pelos pais dela como uma transação financeira entre ambas as famílias, a mulher seria mero objeto de troca.

Existe também uma conexão com o estereótipo da mulher-anjo e mulher-demônio disseminado pela cultura patriarcal ocidental: a esposa e a sogra do herói, ambas doadoras do

meio mágico, são oriundas do Outro Reino. Sobre isso Propp (2002, p. 119-20) diz que, se a doadora for aparentada com o herói, será sempre por parte da família da esposa. As princesas e rainhas encontradas no Outro Mundo possuem sabedoria e dons de profecia, e normalmente auxiliam o herói a obter sucesso em sua missão. Sendo etéreas e mediadoras entre o reino material e o espiritual, elas remetem à idealização da mulher-anjo. Um aspecto intrigante é que a esposa de Morraha fornece-lhe o auxiliar mágico mesmo após o marido não dar ouvidos a sua proibição de sair de casa – implicitamente, podemos considerar que a ajuda da esposa ao marido seja algo inerente à relação conjugal, de acordo com os moldes patriarcais. Já a esposa de Niall é o oposto, representando a mulher-demônio. Ela é a própria antagonista do marido, causando sua desgraça. Alguns episódios do conto demonstram que ela tem características de bruxa: enfeitiça o marido, aparece e desaparece misteriosamente do palácio, rapta o filho caçula do rei.

Outro aspecto da tradição social refletido no conto é a questão da fala feminina, que representa a tagarelice, a sedução e o engano (WARNER, 1999, p. 37-108): a esposa de Niall o chantageia para que este lhe conte seu segredo, e quando o convence, utiliza-o para seu mal. Quando se sente ameaçada pela volta do marido, ameaça suicidar-se, conseguindo que ele prometa guardar o segredo sobre seus atos sórdidos.

É interessante notar que Niall aceita tudo, como se as ações da mulher fossem algo corriqueiro. Além do estilo do conto, que não exige motivações (LÜTHI, 1986, p. 62), implicitamente, existe uma aceitação disseminada sobre a contraparte demoníaca da mulher, algo inerente à natureza feminina, que faz com que sua atitude negativa não cause espanto, nem necessite de mais explicações ao público.

4.2.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)

Na narrativa sobre Morraha, o objeto de valor visado pelo herói é a liberdade dos encantamentos impostos pelo antagonista Campeão Ruivo. Com a introdução da tarefa difícil (M), é estabelecido um contrato de troca entre os dois homens: a libertação dos encantamentos ocorrerá com a entrega da espada mágica e de uma informação. Desta forma, o Campeão Ruivo, antagonista, se estabelece como destinador das ações de Morraha, incutindo nele a modalidade do querer fazer; enquanto que as modalidades que lhe dão competência, a do saber fazer e a do poder fazer, lhe são proporcionadas pela esposa, primeira doadora (D),

que lhe fornece o meio mágico e informações (F) e, depois, pela segunda doadora (D), a rainha do reino da França.

Porque a partida do herói (↑) se dá como um castigo por sua imprudência, subjacente estão também certos valores sociais de conduta a serem considerados: agir com bom-senso e cautela perante o desconhecido, ainda mais quando a própria esposa o adverte sobre a insensatez de seu ato, o que pode ser visto como uma valorização dos laços familiares.

Com isso, se estabelece o percurso narrativo do herói, que deve empenhar-se na travessia ao Outro Mundo (G), a fim de obter o que busca; enfrentando vários obstáculos e se firmando enquanto herói. Temos aqui enquanto valor axiológico subjacente, os testes a que os jovens das tribos eram submetidos nos ritos de iniciação, antes de serem considerados homens adultos.

Para que obtenha a liberdade, Morraha deve alterar seu estado corrente de disjunção da espada mágica e da informação que precisa. Para isso, deve tirá-los do oponente Niall. A transformação do estatuto do herói torna-se evidente: antes, parecia auto-suficiente, fazendo o que bem entendesse, agora, seu sucesso depende de seguir instruções (da esposa e sogra), o que faz à risca. Com isso, entra em conjunção com os objetos de que precisa e obtém sua libertação, cumprindo a tarefa difícil (N).

Com relação a Niall, na narrativa em que tem papel de herói, seu estatuto inicial de detentor da magia (conhecimento da linguagem dos pássaros) é alterado para o de um ser impotente, metamorfoseado em animal. Sua esposa, ao encantá-lo, torna-se o destinador de suas ações, incutindo no herói a modalidade do querer fazer. O objeto de valor visado é a libertação da metamorfose.

Como a metamorfose foi desencadeada devido à quebra de um segredo, implicitamente, temos a importância moral de mantermos nossa palavra, além de um aviso para que não se confie em mulheres. Explicitada na estrutura superficial do conto, está a negatividade da fala feminina, quando Niall explica porque não queria contar seu segredo: “ [...] pois as mulheres estão sempre a fazer perguntas.” (JACOBS, 2002, p. 95). Ademais, enquanto justificativa para sua desgraça, temos valores primitivos, nos quais os iniciados nos segredos mágicos, não deveriam jamais revelá-los.

Num primeiro momento, na busca de sua libertação, o herói ainda não possui competência para tal, não tem o saber fazer. Ele parte (↑) ao Outro Mundo (G) metamorfoseado e só encontra fracassos. Sua tarefa (M) é a de cuidar do filho do rei, mas ele deixa que o garoto desapareça. Implicitamente, temos valores axiológicos antigos, vindos das

crenças sobre os perigos que cercam o mundo natural e ameaçam o rei/sacerdote e sua família, os quais não devem ser ignorados sob pena de incorrer em desgraça.

Depois, Niall obtém a modalidade do saber fazer, quando já não confia mais na esposa e volta para casa sem se revelar a ela. Astutamente, faz com que a criança lhe bata com o ramo mágico, recuperando o que buscava: sua antiga aparência. Ao adquirir sua forma anterior (objeto de valor: libertação da metamorfose), adquire também o poder ser e o poder fazer. Ele parte novamente ao Outro Mundo e, agora, age com astúcia: seu antigo estatuto de homem ingênuo e crédulo já não existe mais (não há lugar para ingenuidade no caráter de um homem na sociedade): engana a bruxa, mata seu filho e recupera as crianças, realizando com sucesso a tarefa difícil (N). Niall não tinha motivos para continuar sua empreitada, mas o faz por vontade própria, porque exerce sua liberdade de escolha (poder fazer). Implicitamente, temos o valor de justiça, retidão do herói, que faz o que é certo por obrigação moral e não por ser ameaçado por algo. Como recompensa, Niall obtém riquezas e a criança que vai viver com ele. Novo contrato é firmado entre ele e a esposa (de manterem segredo sobre todo o ocorrido), cujo cumprimento leva à convivência harmoniosa entre eles.

4.2.5 Considerações gerais sobre as análises e as transformações detectadas

Grande parte das diferenças encontradas neste conto, com relação ao padrão do gênero, já foi evidenciada por meio de comentários contidos nas análises posteriores; entretanto, neste tópico, faremos uma síntese de todas elas, de forma a torná-las mais claras.

a) Transformações na forma e estilo

Verificamos que a narrativa se inicia com vários afastamentos (β) seguidos, que ao invés de trazerem danos, trazem recompensas, havendo uma inversão da consequência normal atribuída a essa função. Uma das recompensas é o recebimento de uma noiva, ocorrendo o casamento (W⁰) no início, ao invés de no final do conto, o que altera a ordem normal da sequência das funções, o mesmo se dando com a introdução da tarefa difícil (M). Morrha recebe auxílio da doadora (D) sem que ocorra prova do doador. No encontro com a segunda doadora (D), a rainha da França, ocorre o recebimento de informações e de um cavalo, sem que lhe sejam atribuídas características mágicas, as quais podem ter sido esquecidas pelo narrador.

Na sequência encaixada, a História de Niall, sua partida se dá na forma intensificada de uma fuga, e não exatamente como uma busca (PROPP, 2006, p. 38). A sequência das funções é interrompida apenas no meio do conto, pela introdução da tarefa difícil (M), reduzida (sublimada) à forma de uma decisão do rei de utilizar Niall como guardião de seu filho, sem que haja o estabelecimento de um contrato de troca entre eles, tampouco havendo promessas de recompensas ou ameaças, como seria o padrão normal da imposição de tarefas (PROPP, 2002, p. 372-408). Depois, a interrupção da sequência-padrão se dá pelo retorno de Niall ao lar (\downarrow), onde recupera o que busca (sua antiga aparência), o que normalmente ocorre durante a estada do herói no Outro Mundo. Inicia-se uma nova série de funções, com o herói incógnito (O), que ao invés de surgir no final, é deslocada para o início dessa parte da narrativa. Verificamos que o recebimento do primeiro auxiliar mágico por meio do doador (D e F) ocorre tardiamente, tendo sido deslocado para o meio da narrativa, ao invés do início, e o reconhecimento do herói após sua transformação (Q) dá-se também no meio da história e não no final, como seria de se esperar.

Niall parte novamente ao Outro Mundo, havendo, portanto repetição das funções (\uparrow e G). Sobre a segunda travessia ao Outro Mundo (G), ela ocorre sem ajuda de auxiliar mágico, o que é incomum.

Tanto a sequência narrativa principal como a de encaixe (a de Niall) terminam com o cumprimento da tarefa (N) e não com o casamento (W⁰), uma vez que os dois heróis já são casados no início de suas histórias.

Ambas as narrativas apresentam motivos truncados ou cegos, demonstrando que podem ter sido gerados pelo esquecimento do narrador, falha da transmissão oral, ou por assimilação de motivos de outros contos (LÜTHI, 1986, p. 61-2): o Campeão Ruivo diz sempre ter velas para jogar baralho; criança é encontrada no baú; a esposa de Niall joga-lhe pratos de comida; o filho da bruxa, com um só olho.

Em ambas as sequências narrativas os personagens têm nomes e epítetos irlandeses, além de o Outro Mundo da primeira ser localizado como o reino da França. Na sequência de encaixe, a jornada ao Outro Mundo é feita por mares e ilhas, cenário comum à mitologia celta.

b) Transformações nos elementos de origem mítica e ritualística

A esposa de Morraha vem até ele, ao invés de ele ir viver em seu reino. Além disso, ela assimila a função da velha da cabana enquanto doadora (D) do meio mágico.

Outra assimilação se dá quando o meio mágico (égua) adquire atributos do morto (a necessidade de ser alimentada; leveza) os quais deveriam ser remetidos ao herói.

A cabana e a floresta são inexistentes, sendo que o fogo, o cardo e o mar servem de obstáculos à travessia ao Outro Reino. Ao chegar ao reino distante, o herói já traz as marcas de um filho de rei, o que só deveria acontecer após ter vencido os obstáculos inerentes à sua jornada, quando seria sancionado enquanto herói. A menção da Espada de Luz é um motivo tardio, já que assimila uma característica específica da mitologia celta.

Na História de Niall, sua mãe (supostamente a rainha da França) assimila as funções de Senhora da Floresta, atribuída normalmente à velha da cabana. O herói parte ao Outro Reino sem se encontrar antes com o doador (D) do meio mágico, indicando que já é um iniciado e não precisa de autorização do guardião do Reino dos Mortos (função representada pela velha da cabana) para ali entrar – o fato de conhecer a linguagem dos pássaros, além de ser casado, também indica sua iniciação nos segredos da magia (PROPP, 2002, p.114). A bruxa encontrada no Outro Reino vive em um castelo, normalmente habitação do rei e princesa, ao invés de sua cabana característica. Segundo Propp (1971, p. 257-8), isso se deve a uma assimilação interna do conto e não a motivos externos.

Para melhor compreensão das alterações evidenciadas, vide tabela a seguir:

TABELA 2 – “Morraha”: Localização das principais transformações na primeira e segunda sequências narrativas

Primeira sequência narrativa	
Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Situação inicial (α)	Repetição das funções (β), com recompensas ao invés de acarretar danos; Nome do herói (Morraha): origem celta; Motivo cego: o antagonista diz que sempre guarda velas para jogar baralho. Esquecimento do narrador ou falha na transmissão oral.
Casamento (<u>W</u> ⁰)	Dá-se no início e não no final do conto; A noiva vem até herói; Herói permanece no lar, ao invés de viver no reino do sogro.
Doador (<u>D</u>) e recebimento do meio mágico (<u>E</u>)	Esposa assimila função da velha da cabana; Não há prova do doador.
Auxiliar mágico	Assimila atributos do morto no lugar do herói; Nome de origem celta (Alree).

Travessia ao outro reino (<u>G</u>)	Em lugar da cabana e floresta, há fogo, cardo e mar; O Outro Mundo é identificado como o reino da França; Motivo truncado: herói exhibe marcas de filho de rei; Recebimento do meio mágico: não diz se o cavalo é mágico ou não: esquecimento do narrador, falha da transmissão oral. Nome do antagonista (Niall): origem celta; Obtenção da Espada de Luz: objeto mítico celta; Interrupção da sequência normal das funções com a introdução da sequência de encaixe: História de Niall
Realização tarefa difícil (<u>N</u>)	Em lugar de (<u>W</u> ⁰), temos (<u>N</u>), já que o herói já era casado.

Sequência de encaixe

Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Situação inicial (α)	Herói já é um iniciado: conhecimento de magia.
Deslocamento ao Outro Reino (<u>G</u>)	Não há doador (<u>D</u>) nem fornecimento do meio mágico (<u>F</u>); Primeira tarefa difícil (<u>M</u>) imposta de forma reduzida (sublimada): não há ordens, promessas ou ameaças, só uma decisão do rei; O herói fracassa no Outro Mundo: não obtém o que busca (antiga aparência), nem cumpre tarefa difícil (<u>M</u>).
Retorno ao lar (\downarrow)	Ocorre antes de seu sucesso; Início de uma nova sequência de funções, de forma embaralhada; Primeiro encontro tardio com doador (<u>D</u>) e recebimento do meio mágico (<u>F</u>); Recuperação da aparência (<u>Q</u>) antes do final da história.
Nova partida (\uparrow) e travessia ao Outro Mundo (<u>G</u>)	Assimilação interna: bruxa vive em castelo e não em cabana; Motivo truncado: filho da bruxa possui um só olho; Cumprimento da tarefa (<u>N</u>) de forma intensificada: recupera todos os filhos do rei e não apenas o caçula.
Realização tarefa difícil (<u>N</u>) e novo retorno ao lar (\downarrow)	Em lugar de (<u>W</u> ⁰), temos (<u>N</u>), já que o herói já era casado.

4.3 Conto 3: “The black horse” (JACOBS, 1894)⁵

4.3.1 Versão resumida

O rei morre e deixa três filhos. O mais novo recebe apenas um velho e cansado burrico branco. Ele parte e, no caminho, encontra um cavaleiro montado em um cavalo negro. Ele o cumprimenta o cavaleiro, que o convence a trocar o cavalo com o burro, dizendo-lhe que o cavalo não lhe tem serventia, mas que poderia chegar facilmente a qualquer ponto cardeal desejado.

O príncipe pensa em ir ao Império Submarino. Imediatamente o cavalo parte e antes do amanhecer chega ao local desejado.

Lá, encontra o filho do rei Submarino presidindo uma assembléia para encontrar um voluntário que lhe trouxesse a princesa, filha do Rei dos Gregos. Ao ver o jovem estrangeiro no cavalo, ameaça lançar-lhe encantamentos caso não fosse buscá-la e estivesse de volta antes do nascer do sol do dia seguinte.

O cavalo leva o jovem até a grande cidade dos gregos e lhe dá instruções de como abduzir a princesa. Ele faz como determinado e a traz a princesa para o Império Submarino.

Entretanto, a princesa recusa-se a casar com o príncipe do Reino Submarino sem a taça de prata que sua mãe e avó utilizaram em seus casamentos.

Novamente o herói é convocado para ir à cidade dos gregos. Ele monta seu cavalo que o leva até lá e lhe dá instruções de como obter a taça. Assim o faz e volta com a tarefa realizada.

Desta vez a princesa exige o anel de prata que a avó e a mãe usaram no casamento.

O jovem parte com seu cavalo, que lhe diz que devem atravessar uma montanha de neve, uma de gelo e uma de fogo. O cavalo atinge a primeira, pula para a segunda e para a terceira, e finalmente chegam a uma cidade. O cavalo ordena que o herói vá a uma oficina de ferreiro e mande fazer um cravo para cada ponta de osso de seu corpo. O herói obedece e crava-os nos ossos do cavalo. O animal diz que entrará num grande lago, que pegaria fogo. Se o lago se apagasse antes do nascer do sol, o herói deveria esperá-lo, caso contrário, deveria partir sem ele. Quando o sol começou a surgir, o fogo se apagou e o cavalo apareceu somente com um cravo fincado e, no cravo, estava pendurado o anel de prata.

⁵ Disponível em <<http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft/mcft05.htm>>, acessado em 14/03/2011

O jovem retorna ao Império Submarino com a tarefa cumprida, entretanto, a princesa agora deseja um castelo.

O cavalo faz surgir trabalhadores e pedreiros que o constroem, mas a princesa não aceita o casamento imediato, pedindo ao noivo que espere até antes do anoitecer.

Ao verificar o castelo, o príncipe deseja que se faça um poço para que não necessitem buscar água longe. O cavalo novamente providencia a realização do desejo do príncipe do reino Submarino.

A princesa diz haver uma falha no poço e quando o príncipe se inclina para verificar, ela o empurra para dentro do poço e declara que quer se casar com o jovem estrangeiro. Os noivos partiram sós.

Após três anos, o cavaleiro lembra-se do cavalo negro e volta para buscá-lo, encontrando-o exatamente onde o deixara. O cavalo pede-lhe que corte sua cabeça com a espada. Relutante ele o faz e o cavalo transforma-se num belo homem, irmão de sua noiva. O animal agradece o jovem por sua amizade e diz que irá levá-lo para casa de seu pai – a Cidade dos Gregos – para que ali se casasse com a princesa.

4.3.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo

4.3.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas

$\alpha, \beta, \underline{a}, \hat{\uparrow}$: Situação inicial, afastamento, carência e partida do herói

A morte do rei constitui o afastamento (β), e o filho caçula fica sem bens, caracterizando a carência (\underline{a}), dando-se sua partida ($\hat{\uparrow}$) do reino.

D, E, F e G: Encontro com doador, reação ao doador, recebimento do meio mágico e deslocamento entre dois reinos

No caminho, o jovem encontra um cavaleiro (D) que insiste em trocar seu cavalo pelo burrico. A contragosto, o rapaz é convencido a aceitar a troca (E), obtendo o meio mágico (F). O cavalo leva-o ao Reino Submarino (G) e lhe dá instruções de como deve agir, além de realizar certas tarefas por ele.

M e N (quintuplicados), U, ↓ e W⁰: Tarefa difícil (quintuplicada), realização da tarefa difícil (quintuplicada), castigo do antagonista, retorno do herói e casamento com a princesa

Ao herói são impostas cinco tarefas difíceis (M) no Outro Mundo, sob pena de sofrer encantamentos: buscar a princesa para o filho do rei Submarino, buscar a taça de prata, o anel de prata, construir um castelo e construir um poço no castelo. Com o auxiliar mágico, o jovem realiza todas as tarefas (N). Como consequência, livra-se da ameaça de sofrer encantamentos e obtém o amor da princesa, que mata o príncipe do reino Submarino, que é assim castigado (U). Após um lapso de três anos, o jovem e a princesa partem (↓) para o Reino dos Gregos para casar-se (W⁰). Nesse conto, não há o retorno do herói ao lar, ele vai viver no reino do sogro, ainda no Outro Mundo.

4.3.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo

Constata-se que, a sequência das funções para esse conto é a seguinte: B, a, ↑, D, E, E, G, M, N, U e W⁰. Ela segue a sequência proposta por Propp (2006, passim) de forma uniforme, embora a função de partida (↑) tenha o seu par, a função de retorno ao lar (↓), ela se dá de forma um tanto descaracterizada, uma vez que o jovem vai ao reino do sogro; também não há prova do doador direta, a qual pode ser subentendida pelo simples fato de o herói aceitar o cavalo que não tinha serventia ao doador, livrando-o de um problema.

A narração é heterodiegética, ulterior, seguindo a lógica cronológica e é centrada no narrador. As descrições presentes neste conto são bastante concisas e, por vezes, inexistente, já que não há nenhuma menção ao cenário. Por exemplo, com relação ao caminho percorrido pelo herói até o encontro com o doador, nada é dito sobre florestas, montanhas ou o que quer que seja, o mesmo se dando sobre sua ida ao reino distante.

Existe a repetição de certas fórmulas, com pequenas variações, como por exemplo, quando ao jovem é imposta uma tarefa pelo príncipe do reino Submarino, o cavalo lhe diz “É o suspiro de um filho de rei ameaçado de encantamento!” (JACOBS, 2002, p. 68, 70), bem como a fala do príncipe submarino, quando a tarefa era cumprida: “Você é filho de um rei, mas eu sou filho da fortuna. De modo algum teremos atrasos ou descuidos agora, que se faça já o casamento” (Id. *ibid.*, p. 69, 72, 73). É interessante notar que as diversas tarefas são impostas pela influência da princesa, com o intuito de adiar o casamento indesejado com o

príncipe do reino Submarino, sendo isso percebido apenas no desfecho da história, pois, a princípio, tem-se a impressão de que se trata de mero capricho.

Há um motivo que parece deslocado no conto na terceira tarefa difícil, quando ao buscar o anel da avó da princesa, o cavalo tem que entrar num lago de fogo. O herói já havia ido ao reino da Grécia duas vezes, roubado a princesa e a taça, sem encontrar obstáculos, mas, desta vez, ao invés de simplesmente encontrar o anel e pegá-lo, há todo um ritual, com este aparecendo de forma misteriosa no cravo pregado no animal (Id. *ibid.*, p.71-2). Outro motivo parece não ter função alguma: o fato de o herói e a princesa ficarem afastados por três anos (eclipse) antes de o rapaz voltar para buscar seu cavalo no reino Submarino, do qual havia esquecido, constituindo um motivo cego (talvez por falha na transmissão oral ou por esquecimento do narrador) (LÜTHI, 1986, p.61).

O conto tem um tom humorístico e irônico pelo fato de a princesa não desejar o casamento com o primeiro pretendente, usando de artifícios para livrar-se dele, até empurrá-lo ao poço, matando-o, o que faz com que o final seja um tanto surpreendente ao leitor, já que nada o leva a inferir com antecedência sobre as intenções da moça.

4.3.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “The black horse”

4.3.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica

O herói da história segue à risca o percurso do jovem púbere no ritual de iniciação das culturas primitivas: deixa o lar, recebe o meio mágico (espírito ancestral), chega ao Outro Mundo (reino dos mortos) e, após um período de provações, assume seu papel de um novo homem apto ao casamento, indo viver na tribo da noiva (PROPP, 2002, *passim*).

O auxiliar mágico do herói é um cavalo com poderes mágicos, capaz de voar (atributos do pássaro totêmico). Já no Outro Mundo, que se situa sob a água, o animal leva o jovem ao reino da Grécia por três vezes, sendo que na última, deve atravessar montanhas de gelo e neve, entrando num lago de fogo. Esse percurso revela a natureza ígnea e aquática do cavalo mágico do herói.

Em muitas concepções religiosas, o cavalo está conectado à concepção de fogo, que também é mediador entre dois reinos. Em muitos ritos, o morto chega ao Paraíso por meio do fogo, o que se reflete no sacrifício de vítimas em fogueiras e no costume de se incinerar cadáveres. Em mitologias do mundo todo, a natureza do cavalo mescla-se com a do fogo e a da água. Na religião védica, temos o deus Agni, flamejante, conduzido por uma carruagem de

cavalos de fogo, ao mesmo tempo, que o Rigveda informa que ele surge das águas, ou as habita. Agni é identificado com Apam Napat, que é descrito como o fogo resultante da água. Também o cavalo Pégaso se relaciona com a água, tendo feito brotar a fonte Hipocrene e os cavalos de Poseidon, que surgem do mar. Neste conto, o cavalo apresenta conexão com o dragão, tradicionalmente ígneo e aquático, soltando fogos pelas orelhas e narinas. Imaginava-se que dragões viviam em lagos, sendo que a entrada ao reino dos mortos era feita passando-se pela água e pela goela do dragão, guardião do Outro Mundo. Na concepção de morte egípcia, havia também um lago de fogo associado ao engolimento e regurgitação do morto. Segundo o autor, o cavalo de fogo como meio mágico é uma concepção tardia quando comparada ao cavalo alado, que remete ao pássaro de culturas primitivas (PROPP, 2002, p. 208-14).

Com relação ao casamento do herói, verificamos que ele vai ao reino do sogro (Grécia) para lá casar-se com a princesa. Essa forma de união conjugal é a mais antiga encontrada nos contos, já que remete a épocas em que o genro sucedia ao governo do sogro e não ao do pai (Id. *ibid.*, p. 422).

O fato de o cavalo mágico ser o irmão da princesa metamorfoseado, também remete aos antigos ritos de iniciação, já que o animal totêmico – auxiliar mágico do neófito – era aparentado com a noiva, sendo um espírito ancestral de seu clã, e não do clã do noivo (Id. *ibid.*, p.119).

4.3.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia

O cavaleiro que se torna doador do meio mágico vem do Oeste, o que remete às regiões do Outro Mundo da cultura celta (EVANS-WENTZ, 1911, p. 333).

O fato de o Outro Mundo localizar-se no reino Submarino também aponta uma característica comum à tradição desses povos, que acreditavam que seres espirituais viveriam sob a água (MOORE, 1891, p. 4). Como em outros contos celtas, a presença de um ferreiro é sempre mencionada, remetendo à importância dessa função na sociedade celta.

É importante observar que o fato de o reino do sogro do herói ser o da Grécia, pode remeter à pseudo-história da Irlanda que teriam conexão com a Grécia e com os gregos da Cítia (BLAMIRE, 2009, p.81-102). Dessa forma, há uma relação do herói e da princesa com uma raça de deuses, ancestrais fundadores dos gaélicos.

Sobre o cavalo mágico do herói, já mencionamos anteriormente sua conexão com o deus hindu Agni. Segundo Ellis (1999, p.8), muitas vezes a mitologia dos celtas se entrelaça

com as dos hindus. Os cavalos considerados como atributos dos deuses celtas têm uma forte natureza aquática: Epona é a deusa celta dos cavalos, fontes e rios, cujos mitos atribuem-lhe a função de guiar as almas ao Outro Mundo. O cavalo de Manannan Mac Lir, deus dos mares, era aquático. Assim, pode-se inferir que a tradição popular celta pode ter se misturado à natureza ígnea e aquática dos cavalos hindus, estando assim representada neste conto.

4.3.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “The black horse”

Aqui a única personagem mulher presente é a princesa do Outro Mundo. Pouco é dito sobre ela e sua performance é quase passiva, até que se percebe, no decorrer da história, que seu capricho em não decidir casar-se até obter certos objetos se traduz por astúcia, sendo sua ação final decisiva para o desfecho do conto, quando empurra o pretendente no poço: “‘Fique aí’, ela disse. ‘Se eu me casar, não será você o homem com quem me casarei, mas com aquele que realizou cada façanha para que tudo isso fosse feito e, se ele por isso se decidir, eu o terei’”(JACOBS, 2002, p. 74).

Assim, suas exigências, que levam o herói a ter que realizar várias tarefas difíceis não servem apenas para adiar o matrimônio, mas também para testar o valor daquele que escolheu para esposo, o que demonstra que ela sabe muito bem o que quer e tem a competência para realizá-lo de forma dissimulada, até o golpe final – o que remete à educação feminina até o século XIX, de acordo com Wollstonecraft (s.d., p. 19-29), quando a mulher, privada de uma formação científica, era estimulada a utilizar subterfúgios para obter vantagens em seu meio, de acordo com seu papel social, sem incorrer no desagrado dos homens e da sociedade como um todo.

4.3.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)

Neste conto, o destinador inicial das ações do herói é a morte do pai (β) aliada à falta de recursos decorrente disso (\underline{a}), o que o leva a deixar o reino (\uparrow) em busca de uma nova vida – primeiro objeto de valor visado. Neste ponto, o herói já possui a modalidade do querer fazer. Quando lhe é dado o cavalo mágico, obtém as modalidades do poder fazer e saber fazer.

No decorrer do enredo, o príncipe do reino Submarino, cujo objeto de valor é o casamento com a princesa Grega, torna-se o novo destinador das ações do herói. Ele lhe impõe as tarefas difíceis (\underline{M}) (ele o faz fazer), sendo a princesa uma espécie de co-destinador,

já que a partir da segunda tarefa em diante, é ela quem influencia as ordens do antagonista direcionadas ao herói. Entre a princesa e o antagonista é estabelecido um contrato de troca, segundo o qual ele deve fazer com que suas vontades sejam realizadas e ela deve se casar, mas a moça não cumpre sua parte no acordo.

Agora o objeto de valor visado pelo herói passa a ser sua própria liberdade (desembaraçar-se das ameaças de encantamento do antagonista), por meio do cumprimento das tarefas (N) que lhe são impostas. Ele obtém ambos os objetos visados quando, por meio da morte do príncipe do reino Submarino (U), consegue sua libertação e casa-se com a princesa (W⁰), estando subentendido que viverá no reino do sogro. Assim, por meio de suas ações transformadoras, conjuntamente com as ações da própria princesa, o herói altera seu estatuto inicial, caracterizado pela pobreza, solidão e incerteza sobre o futuro, que se transforma na conjunção com riquezas, matrimônio e um novo lar (situação que lhe traz estabilidade em todos os sentidos).

Com relação à princesa, o destinador de suas ações é seu desejo de casar-se com quem escolheu, tendo que, conseqüentemente, livrar-se do primeiro pretendente. Ela já está investida com as modalidades do querer fazer e saber fazer, obtendo a do poder fazer como consequência de seus próprios atos transformadores: ao causar a morte do pretendente, pode casar-se com o herói, transformando seu estatuto de noiva contrariada para o de noiva satisfeita.

O cavalo – meio mágico – também é digno de nota. Podemos inferir que o objeto de desejo visado é sua libertação da metamorfose (pois o animal é um príncipe encantado). Seu destinador, então, seria também seu próprio desejo de voltar ao normal: ele auxilia ao herói porque, além de ser essa sua função óbvia no conto, somente este pode lhe dar o que precisa (ao contrário de seu antigo dono). Também há um contrato de troca entre os dois: o cavalo auxilia-o a vencer os obstáculos, colocando sua própria vida em risco no lago de fogo, e o herói, por sua vez, restitui-lhe a antiga aparência ao cortar-lhe a cabeça. O cavalo tem as modalidades do querer fazer e saber fazer, mas somente o herói, com relação a ele, tem a do poder fazer; sendo que o animal o faz utilizar essa modalidade em seu favor (o faz fazer, tornando-se seu destinador). Assim seu estatuto inicial animalesco torna-se o de um belo príncipe, cunhado do herói.

4.3.5 Considerações gerais sobre as análises e as transformações detectadas

Grande parte das diferenças encontradas neste conto, com relação ao padrão do gênero, já foi evidenciada por meio de comentários contidos nas análises posteriores; entretanto, neste tópico, faremos uma síntese de todas elas, de forma a torná-las mais claras.

a) Transformações na forma e estilo

A sequência morfológica deste conto segue o padrão do gênero de forma bastante uniforme. As principais alterações na narrativa são observadas por um motivo que não tem conexão com o conto original, o do cavalo no lago de fogo, e pelo motivo cego no final do conto, em que o herói se esquece do cavalo por três anos, cuja função na história é inexistente (LÜTHI, 1986, p.61), podendo ser atribuído à falha na transmissão oral ou esquecimento do narrador. Não se sabe por onde os jovens andaram durante esse período, nem por que a princesa ficaria tanto tempo com o herói sem se casar.

A representação feminina nele também denota uma diferença: a modalidade do saber fazer relativa à princesa, que segundo Courtés (1979, p. 166) é incomum.

b) Transformações nos elementos de origem mítica e ritualística

Uma alteração evidente, conforme Propp (1971, p. 255-56), é a ausência da cabana e da floresta no momento em que o herói encontra o doador do meio mágico (D e F). Embora isso seja comum nos contos, normalmente, há substituição por elementos que cumprem a função das mesmas enquanto obstáculos à chegada do herói ao Outro Reino, mas aqui absolutamente nada é mencionado, caracterizando uma redução radical desse motivo, o mesmo se dando com a travessia ao reino distante (G): nada é dito sobre o cenário transposto. A distância geográfica é observada apenas pelo tempo decorrido: o herói só chega ali no dia seguinte.

A característica do Outro Reino (sob a água), remete à tradição celta, o que demonstra este ser um motivo tardio, já que o motivo nacional é mais novo que o internacional (PROPP, 1971, p. 254), além disso, o palácio padrão que normalmente o herói lá encontra não é mencionado, apenas sabe-se que existem castelos ali pela fala da moça ao antagonista: “[...].Até que construa um castelo, não me casarei com você. Não vou eu morar nem no castelo de seu pai nem no castelo de sua mãe.[...]” (JACOBS, 2002, p. 72). Além disso, o fato de o reino dos Gregos pertencer ao Outro Mundo também implica em uma modificação no padrão do gênero, influenciada pela história mítica de ocupação da Irlanda.

A introdução do elemento ígneo relativo ao cavalo, no cumprimento da terceira tarefa (M e N), como já mencionado acima, relaciona-se às mitologias hindu e egípcia, indicando entrelaçamentos com contos estrangeiros. Embora motivos internacionais sejam considerados os mais antigos, a presença deste como se dá no conto, demonstra ter sido ali encaixado de forma a não pertencer à narrativa original, pois permanece desconectado do todo.

A tabela abaixo auxilia na localização das alterações evidenciadas:

TABELA 3 – “The black horse”: Localização das principais transformações da narrativa

Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Encontro com doador (<u>D</u>)	Ausência de floresta, cabana ou qualquer outra localização.
Deslocamento entre dois reinos (<u>G</u>)	Ausência de descrição geográfica ou de qualquer outro obstáculo transposto.
Outro Mundo	Sob a água; não há palácio; Localização do reino dos Gregos; Motivo desconectado: cavalo no lago de fogo (possível entrelaçamento com motivo de outro conto); Motivo sem função: esquecimento do cavalo pelo herói por três anos (possível falha da transmissão oral ou do narrador). Princesa: apresenta modalidade do saber fazer.
Casamento (<u>W</u> ⁰)	Herói casa-se no reino do sogro: Grécia

4.4 Conto 4: “The Greek princess and the young gardener” (JACOBS, 2001, p. 189-200)

4.4.1 Versão resumida de “The Greek princess and the young gardener”

O rei encontrava-se muito doente e os médicos do reino descobriram que as maçãs que cresciam no pomar poderiam curá-lo. Mas, uma noite, veio um pássaro dourado e roubou uma das maçãs, causando enorme preocupação ao rei, pois delas dependiam sua vida. Assim, repreendeu severamente o jardineiro, que delas deveria cuidar.

O jardineiro tinha três filhos, exímios atiradores de arco e flecha, que foram incumbidos de vigiar a macieira. Na primeira noite, o filho mais velho, que deveria manter as

frutas a salvo, pegou no sono e o pássaro roubou a maçã. Na segunda noite, o mesmo ocorreu com o filho do meio. Na terceira noite, o caçula ficou de vigia e, ao ver o pássaro, atirou sua flecha derrubando uma pena de ouro, mas o pássaro conseguiu fugir.

Assim, o rei decidiu oferecer a mão de sua linda filha e metade do reino a quem lhe trouxesse o pássaro de ouro, vivo ou morto.

O filho mais velho do jardineiro foi o primeiro a partir em busca do pássaro. No caminho, sentou-se para comer e uma raposa lhe pediu comida. O rapaz arremessou uma flecha contra ela. Apesar disso, o animal, em consideração ao irmão mais jovem, ofereceu-lhe um conselho: disse-lhe que ao encontrar uma vila, veria um aposento iluminado, com rapazes e moças dançando e bebendo. Do outro lado, haveria uma casa de família, sendo melhor que ali o rapaz pedisse pouso. O moço fez justamente o contrário, e em meio à diversão, esqueceu-se de prosseguir viagem.

O filho do meio foi então enviado para encontrar o pássaro. Novamente a raposa tentou ajudá-lo, mas o moço não lhe deu atenção, incorrendo no mesmo erro que o mais velho.

Finalmente, o filho caçula do jardineiro decidiu empreender viagem. Ao encontrar a raposa, ofereceu-lhe alimento e ouviu seus conselhos. Pediu acolhida na casa de família e, no dia seguinte, ao seguir viagem, deparou-se novamente com a raposa, que o levou ao reino da Espanha, onde encontraria o pássaro.

Ao chegarem ao palácio do rei, a raposa fez com que os guardas adormecessem, facilitando a entrada do jovem, que deveria encontrar o pássaro de ouro e fugir com ele imediatamente. Ao adentrar um aposento, o rapaz encontrou as três maçãs roubadas transformadas em ouro e o pássaro em uma gaiola de madeira. Mas, ao perceber que havia ali também uma gaiola de ouro vazia, decidiu colocar o pássaro nela. Neste instante, o pássaro emitiu um som agudo que despertou os guardas, e o jovem foi apanhado.

O rei da Espanha ficou furioso ao descobrir o intruso, impondo-lhe a tarefa de trazer ao palácio a égua baía que pertencia ao rei de Marrocos. Se assim o fizesse, além de ter a vida poupada, poderia levar consigo o pássaro de ouro.

O jovem partiu com a raposa para o reino de Marrocos. Ao chegarem ao palácio do rei, foram ao estábulo, onde, por obra da raposa, todos os cavaleiros dormiam. Ali estava a égua, que portava uma sela de couro, enquanto que próximo ao animal havia uma linda sela de ouro. Ignorando as advertências da raposa, o rapaz trocou a sela de couro pela de ouro e, imediatamente, a égua soltou um guincho agudo, despertando a todos no palácio. Novamente o rapaz foi apanhado.

O rei de Marrocos disse-lhe que pouparia sua vida e lhe daria a égua baia se em troca lhe trouxesse a filha do rei dos Gregos. Assim, o jovem e a raposa partiram para o reino dos Gregos.

Mais uma vez a raposa cuidou para que todos no palácio adormecessem, mas advertiu o moço de que este deveria pensar muito bem antes de conceder algum favor à princesa.

O herói adentrou o palácio e encontrou a princesa adormecida, por quem se apaixonou de imediato. Despertou-a com um beijo na mão, e disse-lhe que embora fosse obrigado a entregá-la ao rei de Marrocos, faria de tudo para libertá-la. A moça consentiu em partir com ele, mas antes queria despedir-se do pai. O rapaz, com pena, permitiu que ela desse um beijo no pai adormecido, o qual despertou no mesmo instante.

O rei ficou furioso, mas ao ouvir a história toda, decidiu poupar-lhe a vida caso fosse capaz de remover um monte de argila que havia em frente aos muros do palácio. O rapaz aceitou a tarefa, mas quanto mais argila tirava, mais o monte crescia. A raposa veio em seu socorro, mandando-o repousar e, ao amanhecer, o palácio todo comemorou o desaparecimento do monte. Dessa forma, o jovem partiu com a princesa para o reino de Marrocos.

Assim que o rei de Marrocos viu a princesa dos Gregos, permitiu que o rapaz partisse, levando com ele a égua baia. O moço, então, agarrou a princesa e fugiu com ela em sua garupa, retornando ao reino da Espanha.

A raposa esperava-os perto do palácio do rei da Espanha. A princesa ficou com a raposa enquanto o jovem foi entregar a égua baia ao rei. Ao receber em troca o pássaro e as maçãs de ouro, montou novamente a égua e fugiu, levando a princesa e a raposa.

Os três passaram, então, pela vila onde os dois irmãos do jovem estavam vivendo como mendigos e os levaram com eles. Ao chegarem ao local onde a raposa foi encontrada pela primeira vez, esta pediu que lhe cortassem o rabo e a cabeça. O moço, com pena da raposa, não teve coragem de fazê-lo, mas seu irmão mais velho o fez com gosto. A raposa transformou-se no irmão da princesa dos Gregos, que estava sob feitiço.

O príncipe da Grécia casou-se com a filha do rei das maçãs e o herói, com a princesa Grega. O rei das maçãs deu um carro cheio de ouro e prata ao jovem jardineiro, que partiu com a noiva para o palácio do sogro.

4.4.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo

4.4.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na narrativa

α : Situação inicial do conto (antes do surgimento das funções)

O rei tinha uma linda filha, mas um dia adoeceu e os médicos descobriram que as maçãs do pomar forneciam a cura para sua doença.

$\gamma, \delta, \beta, \underline{a}, \underline{M}$: Proibição e transgressão da proibição (implícitos), afastamento, carência e primeira tarefa difícil imposta ao herói pelo rei dono das maçãs

O jardineiro real deveria vigiar as maçãs do rei – constituindo, implicitamente, uma proibição (γ) de deixar seu posto – mas sua ausência (transgressão da proibição (δ) e afastamento (β)) possibilita que um pássaro as roube, constituindo a carência (\underline{a}). O rei, então, oferece a mão da princesa em troca de quem lhe trouxer o pássaro ladrão, estabelecendo a tarefa difícil (\underline{M}).

$\uparrow, \underline{D}, \underline{E}, \underline{F}$ e \underline{G} : Partida do herói-buscador, primeira função do doador, superação da prova do doador pelo herói, recebimento do meio mágico e deslocamento entre dois reinos

Após o fracasso dos dois irmãos mais velhos, o caçula parte (\uparrow) para encontrar o pássaro de ouro. Na floresta, encontra uma raposa (\underline{D}), dando-lhe alimento e seguindo seus conselhos (\underline{E}), passando, assim, na prova do doador. A raposa, acumulando as funções de doador e meio mágico (\underline{E}), leva o herói ao outro reino (\underline{G}).

\underline{M} : Segunda tarefa difícil do herói imposta pelo rei da Espanha

Ao buscar o pássaro no palácio do rei da Espanha, o herói contraria os conselhos da raposa e tenta roubar uma gaiola de ouro. Como consequência, sua presença é descoberta e o rei impõe-lhe a tarefa (\underline{M}) de trazer-lhe a égua baia do Rei de Marrocos, em troca de poupar-lhe a vida e dar-lhe o pássaro e as maçãs de ouro.

\underline{M} : Terceira tarefa difícil do herói imposta pelo rei de Marrocos

Ao chegar ao palácio do rei de Marrocos para roubar a égua, o herói contraria os conselhos da raposa e tenta roubar uma sela de ouro. Como consequência, sua presença é descoberta e o rei impõe-lhe a tarefa (M) de trazer-lhe a filha do rei dos Gregos, em troca de poupar-lhe a vida e dar-lhe a égua.

M e N: Quarta tarefa difícil do herói imposta pelo rei dos Gregos e sua realização

Ao chegar ao palácio do rei dos Gregos, o moço contraria os conselhos da raposa e atende ao pedido da princesa de despedir-se do pai. Como consequência, sua presença é descoberta pelo rei, que lhe impõe a tarefa (M) de remover um monte de argila. Com o auxílio da raposa, ele cumpre a quarta tarefa difícil (N), sua vida é poupada e é-lhe permitido que parta com a princesa.

N: Cumprimento da terceira tarefa difícil (de forma enganadora)

O herói retorna ao palácio do rei de Marrocos e finge lhe entregar a princesa (N), tendo sua vida poupada e obtendo a égua. Mas ele foge levando a princesa.

N: Cumprimento da segunda tarefa difícil (de forma enganadora)

O herói retorna ao palácio do rei da Espanha e finge lhe entregar a égua (N), tendo sua vida poupada e obtendo o pássaro na gaiola de ouro, juntamente com as maçãs de ouro. Mas ele foge levando a égua consigo.

↓, N e W⁰: Retorno do herói, realização da primeira tarefa difícil, casamento do herói com princesa

O herói retorna (↓) ao palácio do rei dono das maçãs e lhe entrega o pássaro de ouro. Ao cumprir essa tarefa (N), ele deveria obter a mão da filha do rei, mas ao invés disso, dá a princesa ao cunhado (a raposa, que era um príncipe enfeitiçado) e decide casar-se com a filha do rei dos Gregos, por quem estava apaixonado, indo viver no reino do sogro. Como recompensa, recebe tesouros do rei das maçãs.

4.4.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo

Constata-se que, a sequência das funções para esse conto é a seguinte: γ , δ , β , \underline{a} , \underline{M} , \uparrow , \underline{D} , \underline{E} , \underline{F} , \underline{G} , \underline{M} , \underline{M} , \underline{M} , \underline{N} , \underline{N} , \underline{N} , \downarrow , \underline{N} e \underline{W}^0 .

Esse conto é do tipo em que uma tarefa difícil é imposta logo no início pelo rei, pai da princesa, em troca da mão da filha em casamento e a metade de seu reino. Assim, a tarefa (\underline{M}) desloca-se do meio para o início do conto, acarretando a partida do herói, juntamente com a carência (\underline{a}). Exceto por isso, a sequência proposta por Propp (2006, passim) segue na ordem prevista. Entretanto, este tipo de alteração é extremamente comum, não constituindo nenhuma anomalia no padrão do gênero em geral.

A narração é heterodiegética, ulterior, centrada no narrador, seguindo a ordem cronológica lógica. Algumas vezes o narrador irrompe na narrativa, exercendo a função testemunhal, exprimindo a certeza do que conta ao narratário, como exemplifica o seguinte texto: “Por isso, você pode estar certo de que ele tinha a macieira bem guardada, e costuma trazer as maçãs contadas desde o tempo em que ainda estavam do tamanho de um botão.” (JACOBS, 2002, p. 121). Outras vezes o narrador expressa sua opinião, de forma a causar o efeito de manter uma conversa natural com o narratário, incitando este a partilhar de suas impressões:

Quando ela abriu os olhos, ficou um pouco assustada, mas acredito que não ficou muito zangada, pois o rapaz, como eu o avalio, era um jovem cortês e belo em todos os aspectos e, além disso, havia o amor que você pode bem imaginar estar refletido no rosto dele. Ela perguntou-lhe o que desejava. Ele, gago e ruborizado, por seis vezes principiou a contar sua história e só então ela o entendeu (JACOBS, 2002, p.130).

A história prolonga-se por meio da repetição de episódios. Por exemplo, entre a carência (\underline{a}) (roubo das maçãs) e a partida do herói (\uparrow), segue-se uma série de três eventos em que os filhos do jardineiro tentam, sem sucesso, capturar o pássaro, sendo roubados mais dois frutos. A recorrência de imposição de tarefas difíceis (\underline{M}) por diferentes reis do Outro Mundo, com a subsequente realização das mesmas (\underline{N}) também estendem o enredo. Além disso, são utilizadas as mesmas fórmulas de narração ou de diálogos, com pequenas variações, em episódios similares, como quando o narrador nos informa sobre a rapidez da raposa: “[...] Ultrapassaram o vento diante deles, e o vento que vinha atrás não os pôde ultrapassar.” (JACOBS, 2002, p. 125, 127, 129). O humor e a ironia permeiam todo o conto, inclusive quando se trata de ameaças dos reis ao herói: “Te imponho, sob pena de interdição e de

restrição, morte e destruição, ir e trazer-me a égua baia do Rei de Morôco, [...]” (JACOBS, 2002, p. 127), fórmula reutilizada com variantes (Id. *ibid.*, p. 128 e 130).

Entretanto, entre os inúmeros episódios idênticos, há alguns que não são descritos, sendo apenas remetidos ao anterior. Isso ocorre quando o segundo irmão parte para realizar a tarefa difícil e comete as mesmas imprudências do mais velho: “Era tão mau e tolo como seu irmão, e a mesma coisa aconteceu com ele.” (JACOBS, 2002, p. 124). A seguir, quando o mais novo parte e a raposa deve dar-lhe as mesmas instruções fornecidas aos mais velhos, o narrador, sabendo que o narratário já conhece o que vem a seguir, interrompe a narração de forma abrupta:

“‘Eu o ajudarei’, disse, ‘se achar que é uma pessoa decente. Exatamente ao cair da tarde, você chegará a uma vila... Adeus, até amanhã.’
Foi tudo o que a raposa disse, e o rapaz cuidou de não ir à casa dos bailadores e beberrões, tocadores de violino e de gaitas. [...]” (JACOBS, 2002, p.125).

O fato é que por tratar-se do herói, fica a incerteza se a raposa chegou a dar toda a informação que deu aos outros dois irmãos – de que não deveriam ir à casa onde as pessoas festejavam – ou, se conhecendo o caráter do caçula, omitiu a advertência por ser desnecessária. Principalmente, porque a seguir, o narrador emenda: “Foi tudo o que a raposa disse [...]. Isso causa a impressão de uma falha na transmissão do episódio, cujo significado não está claro, mesmo porque Lüthi (1986, p. 38; 50) atesta que no conto, episódios similares devem ser tratados da mesma forma, sem sumarizações, sob pena de o narrador comprometer seu estilo fundamental.

A comicidade presente no conto se manifesta claramente na seguinte passagem, que é um diálogo entre o herói e a raposa:

“ ‘Ó, minha cara! Teremos uma semana de viagem.’
‘Não, não teremos. Sente-se em minha cauda e tornaremos o percurso breve e curto.’
‘Na cauda mesmo! Seria uma montaria cômica, minha pobre raposa’
‘Faça como disse ou eu o abandonarei à própria sorte.’
‘Bem, por mais que isso o incomodasse, montou sobre o rabo que estava estendido plano como uma asa e partiram como um raio.’” (JACOBS, 2002, p.125).

Existe também no conto uma anacronia por retrospectiva quando o rei dos Gregos explica que já havia perdido um filho: “[...] que vida solitária terei agora! Seu infeliz irmão, pelo poder de uma bruxa malvada, continua longe de nós, e agora você é levada de mim em

minha velhice!” (JACOBS, 2002, p.132); o que também serve como preparação ao final do conto, quando a raposa revela ser o próprio filho do rei metamorfoseado.

Alguns termos irlandeses são preservados no texto, mantendo um efeito de estranhamento ao leitor nacional: *cooramuch*, *musha*, *Morôco* (JACOBS, 2002, p.123, 124, 127); sendo também citada a região irlandesa de Munfin (Id. Ibid., p. 123). Além disso, o conto menciona a Espanha, o Marrocos e a Grécia como regiões pertencentes ao Outro Mundo, o que na maioria dos contos europeus não ocorre, já que o estilo evita identificar lugares específicos, para preservar o efeito de uma história que ocorre fora do mundo conhecido (JOLLES, s.d, p. 202).

Com relação ao herói, percebe-se que sua bondade e caráter comedido opõem-se à arrogância, maldade e fanfarronice dos irmãos. As características dos jovens são apontadas já no início do conto, de forma direta, por meio de comentários do narrador. Por exemplo, com relação ao herói, o narrador informa sobre a opinião do rei relativa à vigia das frutas: “Bem, ele tinha alguma esperança no mais jovem, pois este era corajoso, um rapaz diligente e elogiado por todos.” (JACOBS, 2002, p. 123).

Neste conto, os candidatos a herói (dois irmãos), embora cobicem aquilo que só pode ser obtido pelo caçula, não chegam a ser antagonistas do mesmo e, portanto, são levemente castigados ao permanecerem na vila indicada pela raposa, chegando à condição de mendigos, os quais são resgatados pelo irmão mais novo no final.

Apesar de inerentemente bondoso, o herói também traz características de um *trickster*, ao pregar peças nos reis, fingindo entregar-lhes os objetos desejados, mas fugindo com eles. Sua cobiça também é evidente ao tentar roubar a gaiola e a sela de ouro, sendo corroborada pelo narrador, que comenta sobre sua tentativa de se apossar da gaiola: “[...] Talvez tenha pensado no dinheiro que ela valia; de qualquer forma, fez a troca e teve logo boas razões para lamentar tê-lo feito.”(JACOBS, 2002, p. 126). O fato é que no final, o herói não é repreendido por suas ações traiçoeiras, ficando com todos os objetos valiosos almejados. Segundo Lüthi (1986, p.86), no padrão dos contos, os objetos valiosos encontrados pelo herói servem ao seu objetivo final, e não ao valor intrínseco que possuem, por isso o herói normalmente se desfaz deles após não terem mais serventia. Entretanto, não é o que se verifica nesta narrativa.

É interessante notar que, embora estivesse implicitamente comprometido com a primeira princesa ao aceitar cumprir a tarefa imposta pelo rei das maçãs, o jovem se casa com a segunda princesa encontrada, o que segundo Propp (2002, p. 150) não é comum nos contos, que normalmente refletem o traço social tardio de o herói casar-se com quem se comprometeu

primeiro. Porém, em se tratando de um herói com características de *trickster*, sua atitude de trocar de noiva não é exatamente surpreendente.

4.4.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “The Greek princess and the young gardener”

4.4.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica

O conto se inicia com os três irmãos tentando capturar o pássaro dourado que rouba as maçãs do rei. O tema da maçã dourada roubada de um rei por um pássaro é comum aos contos europeus. Segundo Propp (2002, p. 344-49), a cor dourada da ave remete imediatamente a um ser pertencente ao Outro Mundo de culturas com concepções religiosas solares, não tendo uma relação direta com o pássaro de fogo, comum à mitologia clássica, como se poderia pensar. Já, o atributo milagroso das maçãs, bem como sua cor dourada, é conhecido em diversas mitologias. Temos como exemplo clássico, o jardim de Hespérides, onde crescem as maçãs douradas da imortalidade.

Já o fato de os dois irmãos fracassarem na missão de proteger as maçãs e de capturar o pássaro, remete ao fato de que só ao verdadeiro herói é concedida a vitória. Novamente, lembremos que o herói é um iniciado, conhecedor da magia negada aos indivíduos comuns. Portanto, a ele pertence o auxílio do meio mágico (ancestral totêmico) por direito adquirido no rito iniciático (PROPP, 2002, p. 81).

Verifica-se que ao tentarem impedir novos roubos, os dois irmãos mais velhos caem no sono. Segundo Propp (Ibid., p. 85-7), o sono é uma característica inerente aos vivos e não aos mortos. Portanto, nos contos, o sucesso do herói depende de manter-se acordado – o que faz com que se identifique com os habitantes do Outro Mundo (Reino dos Mortos de religiões primitivas) e receba seu auxílio. Assim sendo, a narrativa analisada, já no início, dá indicações implícitas de que apenas o mais jovem teria a possibilidade de ser bem sucedido.

Com relação à obtenção do meio mágico, o caráter do herói é fundamental neste conto. Embora os irmãos recebam as mesmas informações que ele, percebe-se que sua atitude sensata e comedida, ao menos neste episódio, faz com que receba o auxílio da raposa. Ademais, a raposa só ajuda aos irmãos em consideração ao herói: “ ‘Que jogo sujo’, disse a raposa, “ ‘mas respeito seu irmão mais jovem e te darei um conselho.[...]’ ” (JACOBS, 2002, p.124), o que demonstra que o doador/meio mágico já conhece de antemão o caráter do mais

novo. Segundo Propp (2002, p. 84), quando se é considerada a virtude do herói, indica ser um motivo tardio, já que isso só passou a ser levado em conta após o estabelecimento das regras jurídicas na sociedade.

O fato de o herói roubar os objetos de ouro encontrados no Outro Mundo, pode remeter ao direito nato dos jovens iniciados de roubar os pertences de membros não iniciados da tribo a que pertenciam e de outras tribos (PROPP, 2002, p. 135). Essa era uma tradição entre os jovens da casa masculina, que podiam cometer esse delito sem serem punidos.

No final do conto, o jovem fica com a princesa que habita o Outro Mundo e não com a princesa prometida pelo rei das maçãs. Podemos inferir que o caráter exogâmico do matrimônio nas sociedades antigas tenha influenciado no desfecho do conto, sendo mais adequado do que o casamento com a moça que vivia em sua terra natal (a qual, na realidade, pertenceria à mesma tribo que o jovem). Lembremos que o auxiliar mágico era, na verdade, o irmão da princesa Grega, e que o espírito totêmico das tribos que auxiliava o jovem na iniciação pertenceria ao clã da futura esposa (Id. *ibid.*, p. 119-20). Além disso, pode-se considerar que a narrativa traz uma inversão do que ocorria nas tribos primitivas: o herói se casava temporariamente com a moça da casa masculina (durante o período de sua iniciação, que se mantém conectado ao Reino dos Mortos) e, depois, de modo definitivo, com uma segunda moça, ao voltar à tribo. Aqui, embora ele se case com a segunda pretendente (como na tribo) ele não mantém o compromisso com aquela que está em casa, mas sim com a que encontra no Outro Mundo (equivalente ao Reino dos Mortos).

4.4.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia

O pássaro, na mitologia celta, assim como na maioria delas, faz parte das imagens conectadas ao Outro Mundo (Reino dos Mortos), símbolos de divindade e mensageiros dos deuses.⁶ Nas narrativas tradicionais celtas, a captura dos pássaros também serve para comprovar a destreza de um guerreiro. O herói Cuchulain era considerado habilidoso nesta arte, podendo dominar as aves apenas com a própria voz.⁷ A maçã, de ouro ou prata, também é venerada como símbolo da imortalidade, sendo utilizadas pelos druidas, penduradas em suas varinhas mágicas para purificar o ambiente e promover a cura (ELLIS, 2003, p. 287). A tradição do poder de cura das maçãs, bem como a de ser um antídoto contra o mal pode ser detectada na lenda sobre Cormac mac Art, um rei irlandês do séc. III, que possuía um ramo

⁶ Disponível em: <<http://www.encyclopedia.com/doc/1O70-birds.html>>. Acesso em 13/10/2010

⁷ Disponível em: <<http://www-personal.umich.edu/~lars/rel375.html#Ford>>. Acesso em 13/10/2010.

com maçãs douradas, dado a ele pelo deus Manannan Mac Lir, que curava doenças e feridas, além de emitir sons harmoniosos quando chacoalhado.⁸

O fato de o Outro Mundo apresentar localizações como a Grécia e Espanha, fato já mencionado anteriormente, também remete à história mítica dos ancestrais fundadores da Irlanda (BLAMIRE, 2009, p. 81-102). Portanto, quando o herói se casa com a princesa dos Gregos, ele passa a pertencer ao clã dos antigos deuses celtas, advindos da Grécia.

No conto, a utilização de palavras irlandesas remete diretamente a essa sociedade, bem como a referência à Munfin (região irlandesa).

4.4.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “The Greek princess and the young gardener”

As duas princesas, únicas personagens mulheres da história, não têm papel ativo. Elas são apenas mencionadas pelo narrador e servem de prêmios ao jardineiro e ao príncipe da Grécia. A primeira princesa (filha do rei das maçãs), ao ser oferecida junto com a metade do reino, remete à condição social da mulher antes da era moderna, de mero objeto de troca para selar acordos financeiros entre famílias (WARNER, 1999, p. 22); e a segunda, simplesmente se deixa levar pelo herói, como se também fosse um enfeite de ouro, como os outros cobiçados por ele.

O fato de os irmãos do herói falharem em sua missão, não porque a raposa não os tenha aconselhado, mas porque escolheram a diversão, com danças e bebidas, esquecendo-se de perseguir o pássaro, reflete certas idéias cristãs de uma sociedade moralizante, refletindo valores que não combinam com a vida desregrada. Como consequência dessa atitude, os irmãos se transformaram em mendigos, o que podemos entender como uma advertência do que pode advir quando o trabalho e a seriedade são deixados em segundo plano, sendo ideais consistentes com uma sociedade que valoriza o trabalho e a contenção do prazer carnal acima de tudo.

4.4.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)

⁸ Versão da história disponível em: <<http://www.luminarium.org/mythology/ireland/cormacdisappear.htm>>. Acesso em 13/10/2010.

De modo geral, o percurso empreendido pelas personagens principais, o herói e seus dois irmãos é determinado pela busca de um pássaro de ouro, sendo este o objeto de valor visado por eles. Já o rei que ordena a busca (destinador das ações: modalidade do fazer-fazer e do fazer-querer-fazer – por meio de sua autoridade e dos prêmios oferecidos na execução da tarefa difícil), visa primeiro a proteção de suas maçãs e, depois, encanta-se com o próprio pássaro por ele ser extraordinário: tem penas de ouro.

Os três irmãos se caracterizam pela modalidade do querer fazer, mas apenas o caçula, que é o herói, possui também o saber fazer e o poder fazer, por meio do auxílio do meio mágico (F) (raposa). Entre o rei das maçãs e o herói é estabelecido um contrato de troca: o jovem lhe traz o pássaro e o rei lhe dá a mão da filha e metade de seu reino. Entretanto, isso vem como um incentivo à captura do pássaro, pois, antes mesmo da oferta dos prêmios, o herói já estava empenhado em obtê-lo para o monarca, talvez por seu caráter determinado e corajoso. No decorrer do enredo, além do pássaro dourado, outros objetos de valor atraem a atenção do herói: objetos de ouro, uma égua e o casamento com a princesa da Grécia. A fim de obtê-los, o jovem se compromete com os reis do Outro Mundo, mas os engana, não entregando a eles o prometido. O único contrato que cumpre na íntegra é com o rei das maçãs, mas dispensa a mão de sua filha como prêmio, dando-a ao cunhado. Assim, o estatuto do herói é modificado: no início do conto, é o filho de um pobre jardineiro; no final, possui objetos valiosos e contrai matrimônio com a princesa dos Gregos, indo viver, implicitamente, no reino do sogro – transforma-se em um príncipe.

Já a raposa (doador D e meio mágico F) também tem seu objeto de valor: sua libertação do encantamento que a transformou em animal, sendo o irmão da princesa Grega. Ele, de certa forma, estabelece um contrato com o herói: o auxilia, mas depois lhe pede que este lhe corte a cabeça (para que voltasse ao normal). Novamente o herói quebra o contrato, por faltar-lhe coragem para o ato que julga cruel, deixando o irmão cumpri-lo em seu lugar. A raposa não só obtém a antiga aparência, mas também a mão da princesa do rei das maçãs. Seu estatuto assim é transformado definitivamente.

Quanto ao rei das maçãs, ao obter o pássaro de ouro, subentende-se que salva definitivamente suas maçãs milagrosas: seu estatuto de homem angustiado, com a perspectiva de ficar sem seu único remédio, é substituído pela tranqüilidade de ter sua saúde preservada.

4.4.5 Evidenciação de transformações detectadas no conto “The Greek princess and the young gardener”

Grande parte das diferenças encontradas neste conto, com relação ao padrão do gênero, já foi evidenciada por meio de comentários contidos nas análises posteriores; entretanto, neste tópico, faremos uma síntese de todas elas, de forma a torná-las mais claras.

a) Transformações na forma e estilo

Já no início, a partida do herói (↑) não se dá logo após o estabelecimento do roubo das maçãs: carência (a), havendo uma série de eventos complicadores, até a imposição da tarefa difícil (M) pelo rei, que “força” de forma determinante a partida do rapaz.

Alguns episódios similares, ao invés de serem recontados na íntegra, de forma repetida, como o estilo fundamental do gênero pede (LÜTHI, 1986, p. 49), são sumarizados e remetidos ao episódio anterior.

Com relação ao caráter do herói, embora se perceba que suas virtudes apresentadas no início do conto sejam fundamentais para que obtenha o objeto mágico, depois se torna um tipo de *trickster*, enganando os reis do Outro Mundo, levado por sua cobiça. Assim, seu caráter é um tanto contraditório, incomum aos contos que costumam retratar de forma monotípica as personagens: são totalmente íntegros ou totalmente mau caráter (LÜTHI, 1986, p. 37-64). Além disso, quando o herói cumpre uma tarefa difícil, costuma fazê-lo na íntegra, mantendo sua palavra com a contraparte envolvida.

Com relação ao casamento com a princesa, ele deixa a primeira noiva (filha do rei das maçãs) para ficar com a filha do rei da Grécia, a qual conheceu num momento posterior, o que também é incomum.

A narrativa fornece nomes de lugares reais: Munfin, Espanha, Marrocos e Grécia, fato comum aos contos celtas, mas dificilmente encontrado em contos provenientes de outras regiões da Europa. Além disso, preserva certas palavras em língua celta.

b) Transformações nos elementos de origem mítica e ritualística

Ao partir ao Outro Mundo, o herói atravessa uma floresta, sem, entretanto, encontrar nela uma cabana. Isso indica uma redução do padrão original deste motivo (PROPP, 1971, p. 255-6). Além disso, há o acúmulo de funções em um só personagem: a raposa é ao mesmo tempo doador e meio mágico.

O herói deixa de seguir as instruções da raposa sobre como obter o objeto de busca sem ser pego no ato, o que causa confusões e a imposição de novas tarefas difíceis.

Um fato interessante é que o herói mantém consigo objetos preciosos encontrados no Outro Mundo, o que na maioria dos contos não ocorre. A forma como se dá esse motivo remete a tempos primitivos, antes do período agrícola, quando objetos necessários à sobrevivência eram mantidos pelos heróis míticos, como o fogo e armas de caça. Segundo Propp (2002, p. 358), isso deixou de ocorrer após o período agrícola, quando os objetos encontrados eram conectados à abundância eterna. Entretanto, aqui há uma assimilação dos dois períodos: os objetos são tardios, mas o fato de permanecerem com o herói é algo mais antigo.

Certos nomes de locais como Espanha e Grécia remetem à mitologia celta, revelando ser um motivo tardio, sob influências nacionais.

TABELA 4 – “The Greek princess and the young gardener”: Localização das principais transformações na narrativa

Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Entre a função de carência (a) e a partida do herói (↑)	Introdução de vários eventos que prolongam a história; Localização da região celta de Munfin; Uso de termos celtas: <i>musha</i> , <i>cooramush</i> . Eventos repetidos são sumarizados ao invés de descritos na íntegra.
Encontro com doador (D)	Ausência da cabana; Doador acumula função de meio mágico.
Outro Mundo	Localização do reino da Espanha, Marrocos e Grécia; Herói deixa de seguir conselhos da raposa, sendo-lhe impostas de novas tarefas e não cumpre sua parte no trato com os reis, deixando de lhes entregar o prometido: contradições sobre o caráter virtuoso do herói estabelecido no início do conto.
Casamento (W ⁰)	O herói se casa com a segunda princesa, e parte para o reino do sogro (Grécia) Mantém consigo os objetos preciosos encontrados no Outro Mundo.

4.5 Conto 5: “Y Chadee” (ELLIS, 1999, p. 138-50)

4.5.1 Versão resumida

O rei de Ellan Vannin tinha dois filhos: Eshyn, o filho mais velho, era bom e justo; Ny-Eshyn, o caçula, era invejoso e odiava o irmão.

Um dia Ny-Eshyn encontrou um velhote de olhos esquisitos, que lhe presenteou com um cesto contendo uma cobra, informando-lhe de como fazer para enfeitiçar o irmão. Dessa forma, o príncipe Eshyn, que havia saído para caçar, transformou-se em um homem horripilante e, ao adentrar o castelo, foi considerado um estranho. Como ele montava seu cavalo, todos pensaram que ele havia assassinado o príncipe, tendo-lhe roubado a montaria. Sob pena de morte, Eshyn viu-se obrigado a fugir.

Eshyn apenas tomou conhecimento de sua metamorfose ao mirar-se nas águas de um riacho. Ao perceber o homem horripilante em que se transformara, decidiu enviar o cavalo de volta ao castelo, por não julgar-se digno de tão soberbo animal, prosseguindo sua jornada a pé.

Após muito vagar, deparou-se com uma velhinha carregando um pesado fardo de gravetos sobre as costas. O moço, imediatamente, ajudou-a a levar o fardo até a cabana em que habitava, contando-lhe sobre o ocorrido. Ele a ajudou com seus afazeres, acendendo o fogo e cozinhando um peixe. A velha, analisando a posição das estrelas, garantiu-lhe que seu problema seria solucionado; então, ordenou que o jovem descansasse.

Ao amanhecer, a velha disse a Eshyn que procurasse o velhote de olhos esquisitos, indicando-lhe o caminho da fortaleza em que habitava. Ela apenas o instruiu a perguntar-lhe pela solução de seu problema, acrescentando que em hipótese alguma deveria seguir o que lhe fosse dito, mas para fazer justamente o contrário.

O jovem seguiu seu caminho, encontrando o velho diante de um castelo. Ao contar-lhe seu infortúnio, o velho decidiu entrar no castelo para meditar sobre a questão, enquanto Eshyn deveria aguardá-lo onde estava. Foi-lhe também ordenado que, caso encontrasse a rainha das fadas, não falasse com ela em hipótese alguma.

Entretanto, quando a rainha das fadas surgiu com seu séqüito de seres mágicos, Eshyn lembrou-se dos conselhos da velha, e fez justamente o contrário, interpelando-a sobre seu problema. A fada informou-lhe de que, para reverter o encantamento, deveria prosseguir viagem com ela.

Conduzido pela rainha das fadas, Eshyn desliza sobre as ondas do mar e chega a uma praia. A fada mostra-lhe um navio próximo à costa, informando que nele se encontra o povo

de Orion, o Grande Caçador, luz do Outro Mundo. Sua filha Y Chadee, a Pérola Eterna, também está à bordo, e é a única capaz de quebrar seu feitiço. A fada adverte-o de que, por descender do grande deus do oceano, Manannan Mac-y-Leirr, desposaria Y Chadee, com a condição de que mantivesse sua força de caráter. Então, lhe informa que deve entrar na Caverna dos Heróis e obter a Espada da Luz, pertencente a Orion, e a mais bela pérola existente, símbolo da princesa Y Chadee. Eshyn não deve entregá-las a ninguém. Diz-lhe, ainda, que encontraria uma mulher de grande beleza, que se ofereceria a ele em troca de seus tesouros, entretanto, o jovem não deveria permitir que nada nem ninguém o seduzisse. Então, a fada aponta-lhe um caminho para a praia, prevenindo-o de que nada deveria impedir que seguisse adiante.

Eshyn segue a trilha indicada pela fada e depara-se com um portal selado por barras de ferro. Empregando todas as suas forças, esgueira-se entre elas. A seguir, encontra a Caverna dos Heróis e, com grande perspicácia, consegue enganar os guardiões da espada e da pérola, tomando posse desses objetos mágicos. Ao sair da caverna, encontra um palácio na praia, que irradia luz. Nele encontram-se sete donzelas que lhe propõem fazer amor em troca de seus tesouros. Eshyn recusa o convite e segue seu caminho. Novamente na praia, encontra uma dama de grande beleza e, imediatamente, se apaixona por ela. A moça declara que o considera um herói muito corajoso por ter superado todas as dificuldades, conseguindo apossar-se da Espada da Luz e da Pérola Eterna. Então, pergunta a ele qual a sua missão no Outro Mundo. Eshyn responde que deseja recuperar sua masculinidade, sua figura atraente, para poder regressar ao lar. Ela lhe diz que ele é um homem muito atraente e que não havia perdido sua masculinidade. A seguir, oferece a si mesma em troca da espada e da pérola. Eshyn, embora contrariado, recusa a oferta e questiona sobre sua identidade. Ela lhe responde que é Y Chadee, a Pérola Eterna.

Y Chadee pede a Eshyn que descanse. Quando o rapaz desperta, já se encontra novamente na cabana da velha (primeiro doador). Eshyn vê os objetos mágicos que traz consigo e percebe que tudo foi real e não apenas um sonho. Lamenta não ter ficado com Y Chadee, por quem havia se apaixonado, e admira-se pelo fato de a moça ter-lhe dado atenção mesmo sendo horripilante. Ao ouvir isso, a velha mostra-lhe um espelho e ele descobre que o encantamento havia desaparecido. A velha ordena que volte para casa e jogue os objetos mágicos ao mar.

Eshyn obedece e ao chegar ao castelo, é recebido com grande alegria, pois, julgavam-no morto. O príncipe mostra seus tesouros e, contrariando a vontade dos pais, joga-os ao mar, de onde tem a impressão que uma mão surge para apanhá-los. Seu irmão, tomado pela ira,

abandona o castelo, amaldiçoando o povo das fadas. Y Chadee chega ao castelo para casar-se com Eshyn.

4.5.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo

4.5.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na narrativa

α : Situação inicial do conto (antes do surgimento das funções)

O início do conto é bastante elaborado, com longas descrições sobre os dois príncipes, e de como um irmão consegue um meio de causar a metamorfose do outro.

β , θ , A, \uparrow : Afastamento, cumplicidade, partida do herói

Ao sair de casa para caçar (β), o herói contribui involuntariamente (θ) para que o antagonista, seu irmão, possa enfeitiçá-lo, causando sua metamorfose. O rapaz é obrigado a partir, constituindo uma fuga (\uparrow).

D, F, D, F e G: Encontro com primeiro e segundo doadores, recebimento de informações de do meio mágico

O herói encontra uma velha que lhe fornece informações (D e F), não havendo prova do doador de forma direta, mas a bondade de Eshyn para com ela justifica o fato de ela lhe fornecer informações (F). O segundo doador (D), involuntário, é encontrado por meio das informações da velha, sendo ele o mesmo homem que ajudou Ny-Eshyn a prejudicá-lo. O jovem faz o contrário do que o velho manda, conseguindo o meio mágico (F): a rainha das fadas, que o conduz ao Outro Mundo (G).

D, F, M, N, M, N, M, N e K: Doador, recebimentos de informações, tarefa difícil imposta pela rainha das fadas, cumprimento da tarefa e, ao mesmo tempo, o dano é reparado

No Outro Mundo, a fada, que é o meio mágico (F), passa a acumular também a função de doadora (D) ao informar-lhe (F) de como proceder. Ela deixa o herói à própria sorte,

impondo-lhe três tarefas difíceis (M): a obtenção da Espada, da Pérola Eterna, e resistir à tentação de deixar-se seduzir por uma linda mulher. Ao realizar as tarefas (N), Eshyn livra-se do encantamento, voltando a ser belo (K), e conquista a princesa Y Chadee.

↓, Q, U, W⁰: Retorno ao lar, o herói é reconhecido, castigo do antagonista, casamento com princesa

O herói retorna ao palácio do pai (↓), sendo reconhecido por todos (Q). Seu irmão abandona o castelo (U), deixando Eshyn como herdeiro do trono. A princesa chega ao palácio para casar-se com ele (W⁰).

4.5.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo

A sequência das funções apresentada é: β , θ , A, \uparrow , D, F, D, F, G, D, F, M, N, M, N, M, N, K, ↓, Q, U e W⁰, seguindo o proposto por Propp (2006, passim), exceto pela repetição das funções D e F (doador e meio mágico) e pela consequência K (príncipe volta ao normal) que ocorre após a realização das tarefas difíceis (M e N)

A situação inicial (α) apresenta-se de forma um tanto intrincada, se considerarmos que Propp (2006) inicia seu rol de funções com o afastamento (β) de um ou mais membros da família, que levaria a todo o conflito subsequente no conto maravilhoso. Seria, então, o fato de Ny-Eshyn (o irmão malvado) estar afastado de casa, uma função de afastamento (β)? Porém, mais adiante, percebemos que o afastamento (β) – com as consequências previstas: o estabelecimento do dano (A) e a partida do herói (\uparrow) – é realizado mais tarde pelo herói Eshyn.

Outra questão surge pelo fato de o velho informar a Ny-Eshyn como obter o que deseja (causar dano ao irmão, tirando-o de seu caminho). Tal ação corresponde à função de informação (ζ), quando o antagonista obtém por meio de interrogatório o que deseja saber sobre sua vítima. Nesse caso, entretanto, o interrogatório é invertido: Ny-Eshyn, o antagonista, não interroga o velhote, é este último quem faz as perguntas, fazendo com que Ny-Eshyn obtenha o que deseja de forma indireta, sem pedir por isso, mesmo após ter sido rude com o velho. Para complicar, o velhote entrega a Ny-Eshyn um objeto mágico (a cobra no cesto). Poderia, então, o velho ser considerado um doador D, fornecedor do objeto mágico (F)? A definição dada por Propp de que o doador é aquele que fornece um auxiliar mágico ao

herói, após este passar por uma determinada prova, faz com que eliminemos o velho como um doador (D) neste momento, pois ele ajuda o antagonista e não o herói; ademais, o meio mágico fornecido prejudica o herói ao invés de auxiliá-lo. Assim, essa passagem que apresenta o velhote como um doador às avessas, tendendo a causar o mal, auxiliando o antagonista, deve ser compreendida apenas como uma preparação da situação inicial (α) ao nó da intriga, não havendo o estabelecimento de funções propriamente ditas. O fato é que, segundo Propp (2006), as diferentes funções do conto podem ser assimiladas umas pelas outras, gerando variantes deslocadas na narrativa, ou descaracterizando-se completamente devido aos processos transformadores e re-criativos que ocorrem no conto no decorrer dos séculos, o que leva a complicações para determinar sua morfologia de maneira exata.

A análise morfológica complicou-se também pelo fato de o meio mágico (fada), acumular outras funções no decorrer do enredo. Ao chegar ao Outro Mundo, ela não só aconselha o herói, como é comum ao papel do auxiliar mágico nos contos, mas, impõe que cumpra procedimentos que assimilam a forma de tarefas difíceis (M). Ao invés de permanecer com ele, obriga-o a partir sozinho para cumprir seu destino, caracterizando a função do doador (D). Verificamos, aqui, a assimilação e acúmulo de funções que também podem ser atribuídos à explicação de Propp (2006) acima, relativa ao intrincamento incomum da situação inicial (α).

Quanto ao estilo deste conto, a narração é heterodiegética, ulterior, centrada no narrador e segue a ordem cronológica lógica.

A narrativa menciona várias localidades da Ilha de Man e mantém termos e ditados populares manqueses.

As descrições são excessivamente longas, como demonstra essa passagem sobre o caráter do herói:

Ele era também conhecido como um bravo guerreiro, destemido em batalha e justo em seu julgamento. Todas as jovens de Ellan Vannin admiravam Eshyn e muitas tentavam atrair sua atenção, piscando os cílios e corando quando ele passava. Mas Eshyn era um jovem sério que não costumava perder tempo flertando com jovens mulheres. Ele acreditava no verdadeiro amor; que um dia ele encontraria a mulher com quem passaria o resto de sua vida e que, naquele momento, ele a reconheceria (ELLIS, 1999, p. 138).⁹

⁹ Tradução livre do texto em inglês: “*He was also renowned as a brave warrior who was fearless in battle and just in his judgment. All the young women of Ellan Vannin admired Eshyn and many tried to attract his attention, fluttering their eyelids and blushing as he passed by. But Eshyn was a serious young man and not given to spending time flirting with young women. He believed in true love; that one day he would meet the woman he would spend the rest of his life with and, at that moment, he would know who it was*”.

Neste conto, percebe-se uma relação mais estreita entre os dois irmãos. Segundo Bettelheim (1992, p. 91-2), a exemplo do que ocorre na mente infantil com relação a si mesma e às pessoas a sua volta, o caráter das personagens do conto é sempre polarizado: ou a personagem é totalmente boa ou totalmente má, ou é tola ou é esperta, e assim por diante, não havendo um meio termo. Muitas vezes, no conto maravilhoso, características opostas de uma só personalidade são projetadas em personagens diferentes. Essas tendências discordantes são extremamente destrutivas e, por isso, devem ser integradas ou, então, totalmente suprimidas no conto, sendo que a integração ocorre quando a personagem má aprende com as experiências e se torna bondosa, ou então, no caso de vícios e maldades sem solução, a personagem é derrotada: morre ou parte para longe.

Em “Y Chadee” esse fenômeno da polarização ocorre entre o herói Eshyn, repleto de virtudes, e seu irmão Ny-Eshyn, repleto de defeitos morais, sendo o principal deles a inveja. Podemos considerar que Ny-Eshyn seja o próprio “lado negro” de Eshyn: o seu eu mais obscuro, que é suprimido no final, com a partida de Ny-Eshyn. Até mesmo os nomes dessas personagens evocam relações que envolvem uma só personalidade, sendo que na língua celta, Eshyn significa *Ele* e Ny-Eshyn, *Não-Ele* (KELLY, s.d.)¹⁰ ou seja, este último representa a negação do primeiro: para que Eshyn possa existir plenamente, Ny-Eshyn deve ser eliminado (ou sublimado, uma vez que Ny-Eshyn não morreu, apenas partiu).

O fato é que Eshyn vence Ny-Eshyn somente após empreender sua jornada ao Outro Mundo. Afinal, as experiências vivenciadas pelo herói ao deixar o lar é que lhe proporcionam condições de se transformar em um homem pleno, poderoso e sábio.

O narrador mantém-se neutro em todo o conto, a não ser no final, quando se utiliza da função testemunhal, para demonstrar incerteza sobre o ocorrido no episódio em que a Espada de Luz e a pérola são jogadas ao mar pelo herói: “Talvez tenha sido um truque de luz, talvez não; talvez apenas Eshyn tenha visto isto. Parecia que uma grande mão de Manannan Mac - Lir, o Deus do Oceano em pessoa, saiu das ondas e agarrou a espada e a pérola antes de afundar nas profundezas do Outro Mundo.” (ELLIS, 1999, p. 150).¹¹ Essa intervenção do narrador serve para aumentar a sensação de mistério que envolve os acontecimentos do conto, demonstrando que fatos sobrenaturais presentes no conto seriam intangíveis até mesmo para sua própria onisciência.

¹⁰ Disponível em: <<http://www.gaelg.iofm.net/Dictionary/Dictionaryes.html>>. Acessado em 20/12/07

¹¹ Tradução livre do texto em inglês: “Perhaps it was a trick of the light, perhaps not; perhaps it was only Eshyn that saw it. It seemed that a great hand of Manannan Mac y Leirr, the Ocean God himself, came out of the waves and caught the sword and the pearl before sinking into the Otherworld depths.”

4.5.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “Y Chadee”

4.5.3.1 Elementos de origem primitiva e mitológica

O afastamento (β) do herói se dá quando este sai para caçar. É importante notar que a caça é um dos motivos mais arcaicos presentes no conto maravilhoso, uma vez que reflete o meio de subsistência pertencente a um regime tribal anterior ao advento da produção agrícola (PROPP, 2002, p.8).

A seguir, o herói vai à cabana da velha, o que remete diretamente à cabana onde os jovens tribais eram iniciados. A velha representa o sacerdote, guardião do Reino dos Mortos da sociedade tribal, pois é ela quem possibilita ao herói encontrar o segundo doador (o velho) e o meio mágico (fada), para realizar a travessia ao Outro Mundo.

Um fator-padrão no conto maravilhoso é o fato de o herói receber alimento da velha. Isso engloba concepções religiosas mais desenvolvidas, como as do Antigo Egito, em que alimentos especiais eram oferecidos ao morto (ou a um sacerdote que representava o morto) para que ele pudesse seguir sua jornada à outra vida (Id. *ibid.*, p.68). O fato de o herói aceitar o alimento oferecido, sem temê-lo, significa que ele sabe que tem direito a esse alimento, que é o que vai integrá-lo ao Outro Mundo e dar-lhe forças para enfrentar os obstáculos lá encontrados. A ação de ele comer significa que ele é o “escolhido” para essa jornada, e que a velha deve permitir-lhe a passagem ao Outro Mundo.

Neste conto, o outro reino apresenta palácios, alimentos em abundância e objetos valiosos, e a atmosfera criada é um convite ao prazer e à languidez, nem de longe remetendo à labuta diária do mundo dos vivos. Segundo Propp (2002, p. 356), essas características são comuns à representação do Outro Mundo após o período agrícola.

O fato de o jovem ter que realizar suas tarefas (N) no Outro Mundo sozinho, após receber instruções da fada, remete a um tempo em que se acreditava que o espírito do morto transformava-se no animal totêmico para realizar seus trabalhos no Reino dos Mortos. Assim, ele não contava com o espírito auxiliar (elemento posterior), mas transformava-se no próprio espírito ancestral, com o conhecimento necessário para superar os obstáculos (PROPP, 2002, p. 242). Neste conto, parece haver a assimilação das duas situações, relativas a épocas diferentes.

Com relação aos objetos roubados por Eshyn, estes são descritos como jóias valiosas, sendo que a espada é de ouro e prata, e a pérola, que emana luz, é encontrada sobre um castiçal de ouro; quanto ao palácio, embora a matéria de que é feito não nos seja informada, é

descrito como sendo bastante reluzente. Isso nos revela uma conexão desse conto com a concepção solar originária de sociedades com concepções religiosas mais evoluídas, como a do Egito, cuja predominância da cor dourada é característica de tudo o que pertence ao mundo pós-morte (Id. *ibid.*, p. 358-9).

Ainda com relação a tais objetos, embora possa nos parecer moralmente inadequado que Eshyn os roube, pode-se encontrar uma explicação para essa atitude ao analisar-se informações fornecidas por Propp (2002, p.135) sobre os costumes relativos aos jovens iniciados. A tais jovens, que por vezes formavam uma confraria, era permitido roubar os pertences de membros não iniciados da sociedade a que pertenciam e de outras tribos, sem qualquer punição, já que se subentendia que essa ação era um direito adquirido por esses jovens ao passarem pela iniciação. Portanto, em “Y Chadee”, o fato de a tarefa (M) imposta ao herói ser a obtenção de certos objetos que não lhe pertencem, não faz dele menos merecedor do título de herói: ao contrário, na verdade, demonstra que, por o herói representar o jovem iniciado, ele tem direito a esse tipo de roubo.

Com relação ao palácio do Outro Mundo, Propp (2002, p. 127-8; 138) o remete à casa masculina da tribo, onde os iniciados viviam por um período, em companhia das esposas temporárias. Muitos contos maravilhosos essa situação, geralmente omitindo a função sexual das moças, representando a relação entre elas e os rapazes como se fosse apenas fraternal. A personagem feminina cuidaria dos afazeres domésticos e os homens a respeitariam como se fosse uma irmã (como exemplo, podemos citar a história de “Branca de Neve e os sete anões”). Porém, em outros contos, as relações conjugais podem aparecer de formas mais explícitas, como no exemplo que nos é dado por Propp (2002, p. 140), sobre um conto mongol em que sete príncipes encontram uma jovem muito bela e lhe propõem que se torne a esposa de todos eles. A jovem aceita e passam a viver todos juntos. Considera-se, então, que os contos em que a relação entre uma jovem e vários homens é sublimada, seja uma forma mais tardia de retratar essa união, refletindo que a sociedade na qual esse elemento foi assim modificado, rechaçava a poliandria, tendo adotado outras formas de casamento (Id. *ibid.*, p.150).

Em “Y Chadee”, Eshyn encontra o palácio pouco antes do final de sua jornada pelo Outro Mundo, e o local encontra-se habitado por mulheres que lhe oferecem frutas em abundância e sexo. Nesse conto parece existir uma inversão do que ocorria nas casas masculinas, pois Eshyn é um homem que é convidado a dividir sua atenção com várias mulheres. Porém, segundo Propp (*Ibid.*, p. 140), fontes históricas demonstram haver existido

versões femininas mais tardias dessas casas masculinas, cujos resquícios podem estar refletidos nesse motivo do conto.

Outro fato curioso é que embora exista uma fartura de frutas de todas as espécies no palácio, o herói não as prova. Vimos anteriormente que para se incorporar ao mundo dos mortos, o morto deve comer certos alimentos especiais antes de sua jornada. Mas existia, também, a crença de que uma vez no reino dos mortos, o visitante não deveria consumir nenhum alimento ali, sob pena de não poder mais voltar para casa, integrando-se definitivamente à morada dos mortos. Quanto a isso, Propp (Ibid., p. 70) cita o exemplo de Perséfone, que por ter comido uma romã, passou a pertencer ao Hades, e de Ulisses, que é tentado por Calipso com néctar e ambrosia, para que permanecesse em seu poder.

Em “Y Chadee”, o herói retorna (↓) ao reino do pai, ali permanecendo. Segundo Propp (Ibid., p. 410-13), isso ocorre em contos que refletem formas mais tardias de sucessão ao trono. O fato de no final o jovem jogar os objetos do Outro Mundo ao mar, remete à crença formada após a evolução agrícola, quando passou a se considerar que tais objetos trariam desgraças ao seu possuidor (Id. ibid., p. 358).

4.5.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia

Já no início do conto, o reino é localizado em Ellan Vannin, nome celta da Ilha de Man, segundo Radcliffe (1895)¹². O próprio nome do conto, “Y Chadee”, indica o nome manquês de uma planta comum na ilha, o qual significa “pérola eterna” (ELLIS, 1999, p. 128).

No decorrer do enredo, são mencionadas regiões da ilha, como South Barrule (onde Ny-Eshyn encontra o velho), Slieau Meahyll (onde Eshyn vai caçar veados) e Slieau Dhoo (onde fica a cabana da velha). Os locais apontados chamam a atenção para a topografia da ilha, que é repleta de elevações.

A cabana da velha encontra-se no alto da Montanha Negra, um local escuro, sombrio e afastado. Na maioria dos contos maravilhosos, a floresta possui essa mesma atmosfera obscura e misteriosa, mas aqui há influências regionais.

Verificamos também, por todo o conto, formas de cumprimentos e expressões na língua manquesa, que são traduzidos logo em seguida pelo narrador. São citados também alguns ditados tradicionais, entre eles: “*Cha nee eshyn ta red beg echey ta boght agh eshyn*

¹² Disponível em: <<http://www.isle-of-man.com/manxnotebook/fulltext/ev/folklore/index.htm>>. Acesso em 22/11/07.

ta gearree ny smoo” (ELLIS, 1999, p. 139), sendo traduzido, aproximadamente como: “Pobre não é quem tem pouco, mas aquele que deseja mais”.¹³

Alguns nomes de deuses celtas estão presentes, como o deus Orion, e Mannan Mac Lir, sendo o primeiro identificado como o ancestral da princesa Y Chadee e o último, como o ancestral do herói. Orion é identificado na mitologia celta com o herói Cuchulainn (CONWAY, 2000, p. 192) – um dos personagens míticos, entre deuses e heróis, que tinham em seu poder a Espada de Luz, e também com o deus Cernunnos, o grande caçador, Entretanto, neste conto, seu nome permanece como conhecido na mitologia grega. Já Manannan Mac Lir, é o deus do oceano na mitologia celta, e considerado o fundador mítico da Ilha de Man. Dessa forma, o conto remete o herói e à princesa a mais nobre descendência celta.

Em “Y Chadee” observamos a figura da fada no papel de auxiliar mágico, que é uma criatura inerente ao folclore celta, que, assim como os anjos, possui a leveza característica dos seres alados, além de servir como intermediária entre os mundos terreno e espiritual – estando, portanto, apta a conduzir o herói Eshyn em sua travessia entre os dois mundos. O Outro Mundo localiza-se no além mar; sendo que nele o herói deve passar por cavernas e praias, o que é bem característico das representações celtas desse local.

Outro aspecto característico que remete às crenças populares é o fato de o velho que causara o encantamento do herói possuir olhos estranhos: no folclore celta, o olho gordo, chamado em inglês de *evil eye* (literalmente olho mau) é constante nas narrativas. Como exemplo mitológico celta, temos o deus Balor, que tinha o poder de matar a quem mirasse com seu único olho (ELLIS, 1999, p. 28; 139). Essa qualidade é atribuída às bruxas, magos e seres perversos, sendo que no próprio conto, Ny Eshyn, ao observar o velho, se lembra de que os espíritos malignos tinham aquele tipo de olhos (estranhos).

Já a velha da cabana (primeira doadora), ao observar o céu noturno, diz a Eshyn que ele conseguiria realizar seu desejo. Os druidas e druidesas do mundo celta eram versados em astronomia e teriam o dom de prever o futuro ao interpretar a posição das estrelas (ELLIS, 2003, p. 262-3; 2007, p.178).

4.5.3.3 Aspectos socioculturais gerais e a representação feminina em “Y Chadee”

¹³ Tradução livre do texto em inglês: “*It is not he who has little that’s poor, but he who desires more.*”

O fato de Eshyn também ter recusado o carinho das mulheres, indica que essa forma de comportamento não seria bem vista pela sociedade em que o conto se originou. Porém, com relação a isso, o comportamento esperado do herói já está bem definido no início do conto, quando o seu recato ao evitar flertar com as garotas é ressaltado como uma de suas qualidades. Podemos, então, inferir que esse motivo do palácio, onde as jovens se oferecem a ele de forma explicitamente sexual, seja bem mais antigo que o início do conto, onde um excesso de pudor é demonstrado como virtude do herói e marca a influência do cristianismo em narrativas originalmente pagãs. Podemos notar também algumas características que remetem aos ideais dos romances e contos de cavalaria, com grande repercussão na cultura celta e em todo o mundo, como atestam as lendas e contos arturianos. Ele era nobre, honrado, corajoso, modesto, manteve-se sexualmente puro e acreditava no amor ideal e eterno.

Neste conto, a primeira doadora e também o meio mágico são personagens femininas, ambas com conexões no mundo espiritual, característica comum à representação feminina nos contos: a velha doadora, porque guardiã do Reino dos Mortos, e a fada, por excelência um ser etéreo, intermediário entre dois mundos. Ambas têm participação ativa limitada no conto, assim como a princesa Y Chadee, que habita o Outro Mundo. Todas elas contribuem para o bem-estar e sucesso do herói, caracterizando o estereótipo da idealização da mulher-anjo (WOLLSTONECRAFT, s.d., p. 119-29).

A princesa, embora sem grande participação, no final mostra-se astuta, ao testar a fibra de caráter do herói, tentando-o com seus favores sexuais. Essa astúcia remete a um tempo em que a mulher na sociedade utilizava de seus atributos para obter do marido o que desejasse, de modo sutil (WOLLSTONECRAFT, *ibid.*). A princesa também tem a iniciativa de ir ao palácio de Eshyn para se casar com ele, sem a mínima dúvida de que esta seria também sua vontade, o que indica determinação e iniciativa.

Segundo Warner (1999, p. 263), o fato de o herói ser bondoso com a velhinha encontrada no caminho, remete a um tempo em que as velhas viúvas da sociedade necessitavam de ajuda, devido à vida miserável que levavam – nos contos, a bondade para com elas sempre traz recompensas (mesmo porque elas normalmente são as doadoras do meio mágico e o herói deve passar no teste para recebê-lo).

4.5.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)

O herói é motivado a partir (\uparrow) por que deve fugir da morte certa no palácio, após ter sua aparência transformada por obra do irmão. O antagonista é levado a agir pela cobiça, destinador de seus atos, enquanto que seu querer fazer negativo (maldoso) é complementado pelo velho de olhos esquisitos, que lhe proporciona o saber fazer e o poder fazer. Por meio disto, temporariamente, entra em conjunção com o objeto de valor visado: todo o reino para si, enquanto filho único, já que o herói encontra-se ausente.

Quanto ao herói, seu objeto de valor é a recuperação de sua antiga aparência. O destinador de seus atos é, portanto, seu próprio desejo de voltar ao normal, traduzindo-se na modalidade do fazer querer fazer. Posteriormente, outras personagens influenciam em seu agir, como co-destinadores: a velha da cabana, o velho de olhos esquisitos e a fada, os quais lhe dizem o que deve fazer (possuem a modalidade do saber fazer, passando-a ao herói, que, a partir disso, obtém também o poder fazer). Com a fada, o herói estabelece um contrato de troca: ele faz o que ela determina (realização das tarefas difíceis M e N) e ele consegue sucesso naquilo que busca (objeto de valor).

No final, após conseguir o que deseja, estando em conjunção com sua antiga aparência, seu objeto de valor passa a ser a princesa Y Chadee. Após realizar todas as tarefas impostas, o jovem já está munido com a modalidade do poder fazer (casamento com a moça), mas ainda não sabe disso: não possui o saber fazer, modalidade que fica por conta da princesa.

A princesa, por sua vez, deseja casar-se com o herói (objeto de valor), mas, para tanto, espera prudentemente que este prove seu valor para ser digno do casamento (\underline{W}^0). Dessa forma, o fazer transformador do herói (que o sanciona enquanto tal) transforma também o estatuto da princesa: ela vai a seu encontro, porque junto com as modalidades do saber fazer e do querer fazer, agora ela possui também a do poder fazer. O destinador das ações da moça é subentendido como a importância social do matrimônio entre pessoas de linhagem nobre, e ela tem consciência de que seu marido deve ser portador de todos os atributos que o fazem digno desse papel.

No final, o herói altera seu estatuto de homem horripilante, voltando ao normal, de homem solteiro, casando-se com a princesa, além de livrar-se do irmão, passando a ser o único herdeiro ao trono.

4.5.5 Evidenciação de transformações detectadas no conto “Y Chadee”

Grande parte das diferenças encontradas neste conto, com relação ao padrão do gênero, já foi evidenciada por meio de comentários contidos nas análises posteriores; entretanto, neste tópico, faremos uma síntese de todas elas, de forma a torná-las mais claras.

a) Transformações na forma e estilo

O conto apresenta várias indicações de localidades reais da Ilha de Man, além de exibir termos e ditados na língua manquesa. Os nomes dos personagens também são de origem celta. O cenário também remete à topologia da ilha, com regiões elevadas em lugar da floresta.

As descrições são bastante longas, existindo um deslocamento de certas funções de forma invertida e descaracterizada na situação inicial do conto: o velho auxilia o herói (antagonista), como se fosse um doador (D) às avessas, fornecendo-lhe o meio mágico (cesto com cobra) que prejudica o herói. Já, a fada, tem primeiro a função de meio mágico (F), para depois acumular a função de doador (D) – nos contos esse acúmulo não é incomum, mas normalmente, primeiro vem a função D e depois a F, sendo aqui apresentado o inverso – e impõe ao herói tarefas difíceis (M) (e não provas do doador D, como seria de se esperar) para que ele as cumpra sem sua ajuda. Sabemos que são tarefas difíceis e não provas do doador pela consequência apresentada: ao realizar o que lhe é imposto, ao invés de o herói receber auxílio mágico, ele adquire o objeto de busca.

A caracterização dos atributos do herói remetem a uma sociedade cristianizada, de acordo com os ideais da cavalaria – o que obviamente é um acréscimo posterior ao conto.

b) Transformações nos elementos de origem mítica e ritualística

O deus Orion, da mitologia grega é mencionado, assimilando atributos do herói Cuchulain da mitologia celta, enquanto o herói descende do deus Manannan Mac Lir, o que demonstra assimilação com personagens típicas de mitos nacionais e, portanto, tardios.

A fada enquanto meio mágico, habitante do Outro Mundo, remete às crenças populares celtas, bem como a caracterização do Outro Mundo no conto: no além mar, com cavernas e praias. Os objetos lá encontrados pelo herói também são parte da sociedade celta: a Espada de Luz e a pérola eterna (nome de uma planta comum na Ilha de Man, utilizado como nome da princesa).

As mulheres do conto possuem a sabedoria e o dom de profetizar, comum aos druidas e druidesas celtas. A princesa, possuidora da modalidade do querer fazer, poder fazer e, de forma incomum, segundo Courtés (1979, p. 166), do saber fazer, vai ao encontro do herói, uma independência que também remete às mulheres guerreiras e druidesas desses povos.

TABELA 5 – “Y Chadee”: Localização das principais transformações na narrativa

Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Situação inicial (α)	Assimilação de funções de forma descaracterizada; Localização da Ilha de Man e outras localidades manquesas; Uso de expressões e ditados na língua celta; Topologia similar a da Ilha de Man; Herói com características de cavaleiro medieval (ideais da cavalaria/cristianismo).
Encontro com doador (\underline{D})	Ausência da floresta; Meio mágico: fada (ser do folclore celta).
Outro Mundo	Localização no além-mar, com praias e cavernas (crença celta); Meio mágico (fada) acumula função de doador (\underline{D}); Herói cumpre tarefas (\underline{M}) sem ajuda. São citados deuses como ancestrais do herói e da princesa; Objetos: Espada de Luz e pérola eterna (nome de planta manquesa).
Casamento (\underline{W}^0)	Princesa segue ao encontro do herói (independência): modalidade do saber fazer; Herói permanece no reino do pai (motivo tardio).

4.6 Conto 6: “The Lossyr-ny-keylley” (ELLIS, 1999, p. 169-80)

4.6.1 Versão resumida de “The Lossyr-ny-keylley”

O rei Ascon, de Ellan Vannin governava sabiamente e, apesar da pobreza, vivia satisfeito. O que mais apreciava era a visita de um pintassilgo dourado, que cantava em sua janela. Mas o pássaro ficava por pouco tempo e partia para o Oeste.

O rei tinha três filhos: Bris, Cane, Gil, e não sabia a qual deles deveria entregar o trono, pois só havia uma coroa. Portanto, foi-lhes imposta uma tarefa: aquele que lhe trouxesse o pintassilgo dourado seria coroado. Gil, o caçula, não se importava em ser rei, mesmo assim partiu com os irmãos, pois desejava recomeçar a vida em outro lugar.

Os três partiram num pequeno barco e rumaram para o Oeste. Ao cair da noite avistaram uma ilha. Ali encontraram uma estalagem, cuja estalajadeira já os conhecia e sabia o que desejavam. Ela os informou de como proceder para encontrar o pássaro.

Os jovens seguiram sua orientação e navegaram até encontrar terra novamente. Numa pequena estrada, encontram um velho chamado Yn Oallagh. Ele lhes indicou uma carruagem de ouro com cavalos brancos. Instruiu Bris a apanhar as rédeas, Cane deveria ficar do lado esquerdo da carruagem e Gil do lado direito. Deveriam seguir até uma grande rocha, e dar-lhe uma pancada com uma lança. Assim os jovens fizeram. Gil apanhou a lança e bateu na rocha; nela surgiu uma abertura, revelando um buraco que parecia não ter fundo. Miraculosamente, o velho já se encontrava ao lado deles, entregando-lhes uma corda para que descessem por dentro da rocha, até à Terra do Pintassilgo. Bris, o mais velho, era cheio de si e quis ir primeiro, mas a corda começou a bater contra as pedras na escuridão do buraco, o que fez com que o rapaz desejasse ser puxado de volta.

Cane riu cruelmente do fracasso do irmão e quis fazer sua tentativa. O velho abaixou-o, mas ele também ficou assustado e pediu para ser içado.

Gil preparou-se para voltar para casa com os irmãos, mas o velho convenceu-o a também tentar. Os irmãos concordaram, pensando que, se Gil tivesse sucesso, daria-lhes o pássaro, já que não desejava o trono.

O jovem desceu até o final, chegando a uma terra maravilhosa e brilhante. Seguiu por uma estrada, até um palácio. Uma jovem que se encontrava nos portões lhe deu as boas vindas e disse que sabia tudo sobre ele, advertindo-o de que levaria sete anos para chegar à Terra do Pintassilgo, e mais sete para voltar. Como solução, a moça disse que a viagem duraria menos de um dia se montasse certo cavalo. Ela o levou a um estábulo repleto de cavalos e o rapaz escolheu uma égua que parecia necessitar de cuidados. Após alimentá-la e escová-la, montou e partiu. Logo a égua lhe disse que se ele fosse o verdadeiro herdeiro do trono, conseguiriam cruzar o mar sem problemas. A égua galopou sobre a água e encontraram três ilhas, nas quais quis descansar. Gil aceitou prontamente. Finalmente, chegaram a uma praia, onde havia um esplêndido palácio. Lá vivia o rei da Terra do Pintassilgo.

A égua disse a Gil que o pássaro ali habitava, mas haveria dificuldades para encontrá-lo. Atrás do palácio, o jovem encontraria treze estábulos, devendo passar pelos doze primeiros

com ela. Os cavaleiros tentariam levá-la a pretexto de cuidar dela, mas ele não deveria permitir até que chegasse ao último. Assim ele fez.

O rei foi a seu encontro e estava muito zangado porque o jovem recusou os cuidados com a égua. Disse-lhe que teria que realizar duas tarefas diferentes, três vezes cada. A primeira tarefa seria encontrá-lo, uma vez que se esconderia por três dias seguidos. Se não o fizesse até o final de cada dia, seria morto.

A égua orientou o jovem em como agir e, no primeiro dia, o moço encontrou o rei dentro de uma maçã. No segundo, dentro de uma cebola. No terceiro dia, o rei estava dentro de um ovo de pata.

A seguir, a segunda tarefa foi-lhe imposta: agora, ele deveria se esconder do rei, que caso o encontrasse, cortaria sua cabeça. A égua transformou o jovem em uma pulga, escondendo-o em seu pelo. No primeiro dia o rei não pôde encontrá-lo. No segundo dia, transformou-o em uma abelha e tampouco foi encontrado. No terceiro dia, foi transformado nos cílios da égua, permanecendo incógnito.

A égua informou ao jovem de que o rei havia dormido apenas uma vez em sete anos e que estava tão cansado pelo jogo de esconde-esconde que adormeceria e, com ele, toda a corte.

Quando isso ocorreu, a égua ordenou que fosse à câmara real e apanhasse o pássaro. Gil assim obedeceu e, depois, fugiu montado na égua, que levantou vôo feito um pássaro. Após escaparem de três armadas, chegaram aos portões do palácio onde a jovem ainda os aguardava.

Ao vê-lo com o pintassilgo, a moça não coube em si de contentamento. Disse-lhe que se chamava Kikil e que a égua e o pintassilgo eram suas irmãs, a princesa Ysbal e a princesa Vorgell. Elas eram filhas de Urmen, rei da Terra do Pintassilgo, o qual as havia enfeitado porque, segundo um velho druida, um dia elas o deixariam para viver com os filhos de Ellan Vannin. Kikil, utilizando-se de sua varinha mágica, transformou-se também em princesa e restabeleceu a forma humana das irmãs. A seguir, as três moças decidiram partir com Gil.

Foram todos para a abertura da rocha e gritaram pela corda. Lá fora, apenas alguns minutos haviam se passado. Os dois irmãos armaram um plano terrível: mataram o velho e pegaram a corda. A primeira a sair foi Kikil, a qual Bris tomou por noiva. A segunda foi Ysbal, tornando-se a noiva de Cane. A princesa Vorgell pressentiu algo errado e, ao invés de sair, prendeu uma pedra na corda. Quando a corda estava a meio caminho da abertura, os dois irmãos cortaram-na, deixando-a cair. Acreditando que Gil e Vorgell estavam mortos ou perdidos para sempre no Outro Mundo, os rapazes e as moças partiram para Ellan Vannin.

O irmão mais velho lembrou-se de que o pai esperava pelo pintassilgo, assim, Ysbal, utilizando-se novamente da varinha mágica, transformou-se num pássaro. Ao chegarem ao palácio, o rei perguntou-lhes sobre Gil, sendo informado de que o caçula havia morrido no caminho. Mas quando Bris mostrou o pássaro ao rei, este logo percebeu não se tratar do pintassilgo.

Cane, então, roubou a varinha mágica do irmão e transformou Kikil num pássaro, mas o rei não se deixou enganar. Recolheu-se para lamentar a perda do caçula e não deu o trono a nenhum dos dois.

Enquanto isso, a princesa Vorgell, que estava com Gil, transformou-se no pintassilgo e voou pela abertura da rocha; a seguir, adquiriu a forma de uma mulher poderosa, jogou a corda e puxou o rapaz para fora. Ao ver o velho morto, Gil lamentou-se com sinceridade, e isso o trouxe de volta à vida. O velho conjurou uma carruagem para que pudessem retornar a Ellan Vannin. Assim que chegaram à ilha, a princesa Vorgell transformou-se no pintassilgo, voou até o palácio e adentrou os aposentos do rei pela janela. Ali retomou a forma de princesa e contou ao rei que o filho caçula estava chegando e que este a havia livrado do encantamento.

Bris e Cane foram banidos do reino por sete anos, junto com Ysbal e Kikil. Após esse tempo, todos se reuniram novamente, sabendo que Gil e Vorgell, que haviam se casado, seriam os herdeiros do trono. Toda tarde Vorgell transformava-se no pintassilgo para alegrar o rei, que viveu por longos anos.

4.6.2 Análise morfológica baseada em Propp (2006) e breves observações sobre forma e estilo

4.6.2.1 Sequência apresentação das funções proppianas presentes na narrativa

α : Situação inicial (antes do surgimento das funções)

O rei deseja escolher um herdeiro entre os três filhos, pois é pobre e não há como dividir o reino.

a, B, M e[↑]: Carência (de dinheiro), a carência é divulgada, tarefa difícil e partida

O rei estabelece uma tarefa difícil (M): quem encontrar o pintassilgo dourado será seu herdeiro. Os três rapazes partem (↑) em busca do pássaro.

D e F: Encontro com primeiro doador, recebimento de informações

A primeira doadora (D), uma estalajadeira, é encontrada em uma ilha, ela é onisciente, sabe o que desejam e lhes fornece informações (F) sem exigir prova do doador.

L, D, E, F e G: Pretensões infundadas dos antagonistas, prova do doador, reação do herói à prova do doador, recebimento do meio mágico, deslocamento entre dois reinos

O segundo doador (D), um velho, é encontrado por meio das informações do primeiro, que por sua vez, lhes diz onde encontrar o local de conexão com o Outro Mundo, além de fornecer-lhes o meio mágico. Os irmãos do herói tentam chegar ao Outro Mundo, fracassando. A prova do doador ocorre de forma sublimada quando o velho persuade o caçula a tentar descer pela corda até o Outro Mundo, e este aceita o desafio (E). Desta vez o meio mágico (F), que não funcionou com os dois irmãos, é utilizado pelo herói de forma adequada, fazendo a travessia (G) ao outro reino.

D, E, F, M e N (triplicados), M e N (triplicados): Encontro com o terceiro doador, reação à prova do doador, recebimento de novo meio mágico, imposição de duas tarefas difíceis triplicadas pelo rei da Terra do Pintassilgo e realização bem-sucedida das mesmas

Chegando ao Outro Reino, o herói encontra o terceiro doador (D), a moça diante dos portões do palácio, a qual lhe fornece as informações de onde encontrar o pássaro dourado e o meio mágico (F). Dessa vez é imposta ao herói uma prova de modo direto: a de escolher o cavalo mágico entre vários outros. O rapaz escolhe (E) uma égua que parece necessitar de seus cuidados, sendo bem sucedido, pois ela é o meio mágico (F).

Na Terra do Pintassilgo, o rei impõe ao herói duas tarefas difíceis (M), cada uma devendo ser realizada três vezes. Com a magia da égua, o herói é bem sucedido (N). Como consequência, sua vida é preservada, obtém o pintassilgo e, ao mesmo tempo, quebra o encantamento da égua e do pássaro, os quais se transformam em princesas, obtendo, também, uma noiva para si e para os irmãos.

Pr, Rs e η : Perseguição triplicada, salvamento triplicado da perseguição, ardil acarretado pelos antagonistas para se apoderarem dos bens do herói

O jovem é perseguido (Pr) por três armadas em seu retorno ao primeiro palácio do Outro Mundo, escapando (Rs) com o auxílio da égua. As três princesas do Outro Mundo decidem seguir com o rapaz, mas quando chega a vez de ele e a princesa Vorgell subirem pela corda, seus irmãos a cortam, caracterizando o ardil (η).

L, η e Ex: Novas pretensões infundadas dos falsos-heróis, novo ardil e desmascaramento dos antagonistas

Os irmãos mais velhos, pretendendo herdar o trono no lugar do herói (L), tentam enganar o rei apresentando-lhe as princesas metamorfoseadas em pássaro no lugar do verdadeiro pintassilgo (princesa Vorgell), a fim de obter o trono em detrimento do herói (η). Entretanto, o rei percebe o engodo (Ex).

\downarrow , N, Q, U e W⁰: Regresso do herói, cumprimento da tarefa difícil, reconhecimento do herói, castigo dos antagonistas, casamento do herói com a princesa

Auxiliado pela magia da princesa Vorgell, o herói escapa do Outro Mundo e retorna ao lar (\downarrow) com a moça, que é o verdadeiro pássaro dourado, realizando com sucesso a tarefa difícil (N) imposta pelo rei no início do conto. O moço é reconhecido (Q) como o verdadeiro herdeiro do trono. Os irmãos são expulsos do reino (U) por sete anos, junto com suas noivas. Herói e princesa se casam (W⁰).

4.6.2.2 Considerações gerais sobre a análise morfológica, forma e estilo

A sequência das funções neste conto é a seguinte: a, B, M, \uparrow D, F, L, D, E, F, G, D, E, F, M e N (triplicados), M e N (triplicados) Pr, Rs, η , L, η , Ex, \downarrow , N, Q, U, W⁰.

A tarefa difícil M imposta pelo rei, embora esteja deslocada do meio para o início do conto, é comum como condicionadora da partida do herói. Aqui, as funções que se apresentam fora da ordem são: L (pretensões infundadas dos falsos-heróis), que ocorre duas vezes em diferentes episódios da narrativa e η (ardil), também apresentado duas vezes, o qual,

normalmente deveria surgir logo no início da narrativa. As demais alterações na ordem da sequência padrão ocorrem apenas no caso de repetição de algumas funções ao longo do enredo (D, E, F, M e N), o que não se constitui em nenhuma anomalia, sendo comum devido ao estilo repetitivo do gênero (PROPP, 2006, passim; LÜTHI, 1986, p. 46). Esse conto em especial é todo composto de fórmulas triplicadas (três irmãos, três princesas, três doadores, três ilhas no Outro Mundo, duas tarefas difíceis que ocorrem três vezes cada, perseguição por três armadas), havendo várias formas de expressão recorrentes, como por exemplo, a cada tarefa imposta ao herói no Outro Mundo, o rei lhe diz, com pequenas variações: “Se você não me encontrar antes do pôr-do-sol, sua cabeça será cortada” (ELLIS, 1999, p.174-75)¹⁴, sendo repetida na variante: “ [...] se eu encontrá-lo antes do pôr-do-sol, terei sua cabeça” (Id. ibid., p. 176-77)¹⁵.

Além disso, muitas vezes o prolongamento da narrativa dá-se pela repetição de descrições do que foi dito anteriormente em diálogo e vice-versa. Por exemplo, quando a égua orienta Gil:

– Agora, Gil, você deve ir ao jardim do palácio. Lá haverá lindas donzelas e cada uma delas o cobrirá de elogios, lhe oferecerá flores espetaculares, e o convidará para um passeio. Não lhes dê atenção, mas vá diretamente ao fundo do jardim. Lá encontrará uma macieira. Nela haverá uma única maçã vermelho-rosada. Apanhe-a, partindo-a ao meio. É na maçã que o rei se esconde¹⁶ (ELLIS, 1999, p.174-75).

A seguir, é o episódio é descrito:

Como a égua havia dito, quando Gil entrou no jardim do palácio, belas donzelas vieram até ele e tentaram dar-lhe flores magníficas, e convidaram-no a passear. Ele manteve os olhos baixos e nem mesmo olhou para elas. Seguiu seu caminho diretamente para a macieira e apanhou a maçã¹⁷ (Id. ibid., p.175).

¹⁴ Tradução livre do texto: “*If you do not find me before sunset, your head will be cut off.*”

¹⁵ Tradução livre do texto: “[...] *if I find you before sunset, I will have your head*”.

¹⁶ Tradução livre do texto: “*Now, Gil, you must go into the palace garden. There will be many beautiful maidens there and each one will shower praise on you and give you spectacular blooms and invite you to talk with her. Do not pay any attention to them, but go straight to the end of the garden. There you will find an apple tree. On it a single rosy-red apple will be growing. Pluck it and break it in half. It is in the apple that the King will be hiding.*”

¹⁷ Tradução livre do texto: “*As the mare had said, when Gil went into the palace garden, beautiful maidens came to him and tried to give him magnificent flowers and invited him to walk with them. He kept his eyes lowered and did not even look on them. He made his way straight to the apple tree and plucked the apple*”.

Neste conto, também fica evidenciado que as virtudes do filho caçula o qualificam como herói, pois, dentre os irmãos, é o único que não se mostra ambicioso por herdar o trono, além de algumas de suas ações serem motivadas pela compaixão que lhe é inerente.

Com relação aos antagonistas, os irmãos mais velhos, são punidos de forma sublimada, já que perdem o trono, mas obtêm princesas como noivas, sendo expulsos do reino apenas por um período de sete anos.

A narração é heterodiegética, ulterior, centrada no narrador, seguindo a ordem lógico-cronológica.

O narrador opta por deixar algumas expressões e ditados na língua manquesa, traduzindo-os, na sequência, para o inglês (língua em que o conto foi compilado). Desta forma, o narrador intensifica a sensação de estranhamento do público com relação a uma língua estrangeira, da qual o conto se origina.

A ordem cronológica da narrativa não se altera até os irmãos retornarem ao palácio. Após o episódio em que o rei percebe o engodo dos filhos, a narrativa retorna ao ponto em que o herói e a princesa Vorgell ficaram presos no Outro Mundo, para esclarecer o que ocorreu com eles (são dois episódios diferentes que ocorrem ao mesmo tempo, portanto, na textualização, é apresentado um após o outro, caracterizando uma analepse). A fim de orientar o narratário, o narrador se utiliza de uma metalepse: “Agora, o que aconteceu a Gil e Vorgell após a pedra cair?”¹⁸ (ELLIS, 1999, p. 179). A partir daí, relata como o herói e a princesa conseguem sair do Outro Mundo e seguem também ao palácio. Com a chegada do casal ao lar, reunindo-se aos irmãos, a narrativa retoma a ordem cronológico-lógica.

4.6.3 Análise da origem sociocultural dos elementos constituintes de “The Lossyr-ny-keylley”

4.6.3.1 Elementos de origens primitivas e mitológicas

O rei deseja escolher seu herdeiro, impondo uma tarefa difícil (**M**) aos filhos: a de trazer o pintassilgo dourado para o palácio: é estabelecido que a ave é oriunda do Outro Mundo, por sua cor dourada (PROPP, 2002, p. 359).

¹⁸ Tradução livre do texto: “*Now what had happened to Gil and Vorgell after the rock had fallen?*”.

O fato de o herói ter sido escolhido por suas virtudes indica que este seja no conto um elemento tardio, pois a virtude não era algo importante aos heróis primitivos, apenas sua força mágica (Id. *ibid.*, p. 84).

O velho (doador do meio mágico) não impõe provas aos dois irmãos mais velhos, e deixa-os tentar sua sorte. Ele sabe de antemão que o auxiliar mágico só poderia ser utilizado pelo herói: é o caçula quem bate a lança na pedra, fazendo-a abrir e, depois, só ele tem a capacidade de descer pela corda até o final.

Isso remete aos ritos de iniciação, pois se considerava que o espírito totêmico poderia escolher entre aceitar auxiliar o jovem ou não, de acordo com seu merecimento (força mágica) (Id. *ibid.*). Assim sendo, não havia o risco de os falsos-heróis usurparem o direito do herói, mesmo que tentassem. A primeira doadora é encontrada em uma estalagem – que representa a original cabana da velha, tendo sido assim modificada para se tornar algo mais próximo da realidade social em questão (PROPP, 1971, p. 255).

Já no Outro Mundo, o herói recebe uma égua mágica como seu auxiliar, a qual assimila o poder de vôo do pássaro (mais antiga forma de animal totêmico relacionado ao Outro Mundo) (PROPP, 2002, p. 248). A associação entre a égua e o pássaro está explicitada no texto: “[...]. Lá estava a égua e para sua sela saltou Gil. A égua alçou vôo como se ela mesma fosse um pássaro”¹⁹ (ELLIS, 1999, p. 177)

Então, o herói é obrigado a realizar várias tarefas difíceis (M e N), o que corresponderia às provações enfrentadas pelo morto no Reino dos Mortos, ou pelo neófito que temporariamente viajaria por esse reino.

O herói encontra no Outro Mundo a sua princesa, indicando a exogamia de tempos remotos, mas retorna à casa de seu pai, o que caracteriza um regime tardio de sucessão ao trono, pois, primitivamente, a sucessão seria ao trono do sogro (PROPP, 2002, p. 410-18.).

4.6.3.2 Elementos de origem celta: sociedade e mitologia

O conto situa-se em Ellan Vannin, nome celta da Ilha de Man (RADCLIFFE, 1895)²⁰. O rei chama-se Ascon e seus filhos, Bris, Cane e Gil: nomes de origem celta²¹. O próprio

¹⁹ Tradução livre do texto: “*There was the mare and into the saddle went Gil. The mare took off like a bird herself.*”

²⁰ Disponível em: <<http://www.isle-of-man.com/manxnotebook/fulltext/ev/folklore/index.htm>>. Acesso em 22 nov. 2007.

título do conto “The Lossyr-ny-Keylley” é como o pintassilgo é chamado nessa língua celta (ELLIS, 1999, p. 169).

Há também vários ditados populares, como por exemplo, quando o narrador menciona: “O ditado manquês diz: *gyn skeddan, gyn bannish!* Sem arenque, sem casamento”²² (Id. *ibid.*). Esse em questão, remete à sociedade pesqueira da época, em que os arenques faziam parte da economia manquesa. A abundância desse peixe significava boa situação econômica²³.

Quanto ao fato de o rei não saber para qual dos filhos conceder o governo de seu reino, na sociedade celta, o trono não pertenceria necessariamente ao filho mais velho do rei, mas sim a quem fosse considerado mais capaz de governar. A monarquia celta poderia possuir dois reis (normalmente dois irmãos), que governariam em conjunto. No conto, há indícios deste costume quando o filho mais velho, Bris, diz que o melhor seria dividir o reino em três (ELLIS, 1999, p.170). A história celta é repleta de exemplos da divisão do trono: Fergus e Domnall, filhos de Muirchertaig, ano 566; e Cellach e Conall Cáel, filhos de Máele Cobo, ano 654., Diarmait e Blathmac, filhos de Aedo Sláine, ano 665. O rei poderia ser eleito por membros de certas famílias aristocráticas, podendo assumir o trono um filho mais novo, um tio ou outro parente que fosse considerado mais capacitado à posição (ELLIS, 2007, p. 32-3).

O Outro Mundo é no subterrâneo, sob uma rocha, comum nas lendas e contos celtas. O fato de o pássaro voar para o Oeste indica, além de sua cor dourada, que pertence ao Outro Mundo, pois é comum nos contos celtas a indicação da região Oeste quando se quer referir a ele (EVANS-WENTZ, 1911, p. 333).

As moças ali encontradas refletem, de certa forma, ao druidismo celta, pois, possuem uma varinha mágica e têm o poder de se transformarem em animais. Além disso, a princesa Vorgell, com quem o herói se casa, possui a modalidade do saber fazer, demonstrada ao retirar o herói do Outro Mundo, o que também remete às druidesas e fadas da sociedade celta.

4.6.3.3 Aspectos socioculturais gerais presentes em “The Lossyr-ny-kelley”

Neste conto, os fatores socioculturais se traduzem mais por preceitos morais do que por práticas da sociedade. Todo o tempo a narrativa dá indícios de ser o caráter do herói

²¹ Disponível em: < <http://www.amethyst-night.com/names/manxmale.html>>. Acesso em 18/10/2010.

²² Tradução livre do texto: “The Manx saying goes: *gyn skeddan, gyn bannish!* No herring, no wedding”.

²³ Disponível em:< <http://www.isle-of-man.com/manxnotebook/manxsoc/msvol21/p015c.htm>>. Acesso em 18/10/2010.

crucial para que este seja merecedor das recompensas que obtém, remetendo à ética moral imposta pela sociedade ocidental, principalmente após o advento do cristianismo. Segundo Propp (2002, p. 84), o acesso ao meio mágico, bem como a entronização do jovem não teria nada a ver com as virtudes do mesmo, mas apenas com sua capacidade de portar a magia necessária à sobrevivência do clã. Portanto, a virtude do herói é um elemento tardio, remetendo à ideologia cristã de que os bons são recompensados e os maus, punidos. Esse tipo de herói surgiu principalmente sob a influência dos ideais da cavalaria, em que a honra e a virtude eram características inerentes a ele. Como sinal disso, temos a passagem em que o velho (doador) elogia sutilmente seu caráter por meio de um ditado, o qual o jovem não compreende, devido a sua modéstia e ingenuidade:

[...] – Por que não tenta sua sorte? Há ainda outro ditado em seu país – *ta cree doie ny share na kione croutagh*. – Ora, esse ditado o jovem Gil não pôde compreender, pois significava que um coração gentil era melhor que uma mente ardilosa²⁴ (ELLIS, 1999, p.172).

Outro indício dos ideais da cavalaria é que o jovem não se deixa seduzir pelos prazeres carnavais, mantendo-se puro para a amada. Duas passagens do conto que possuem conotação sexual demonstram o recato do jovem: quando cada bela donzela no jardim do palácio lhe oferece uma flor, e o convida a passear – uma metáfora do oferecimento de sua virgindade –, e ele não aceita, mantendo os olhos baixos e, também, quando na cozinha do palácio as donzelas o importunam, oferecendo-lhe alimento (Id. *ibid.*, p.175). Em inglês, o termo utilizado para “importunar” é *tease*, o qual também significa “excitar sexualmente”, mas o rapaz não se deixa influenciar por elas.

O valor do casamento para as mulheres da sociedade anterior à moderna também se reflete no conto. As três moças partem imediatamente com o herói para se casarem com ele e seus irmãos. As irmãs parecem preocupar-se umas com as outras quando introduzidas no conto, mas depois, quando os dois irmãos mais velhos tentam prejudicar (e até assassinar) o herói e uma das princesas, elas ficam do lado dos noivos, não fazendo nada para ajudar a irmã, e tentam até mesmo enganar o futuro sogro, seja para agradar aos noivos, ou por sua própria ambição de herdar o reino.

²⁴ Tradução livre do texto: “[...]. ‘Why not try your luck? There is yet another saying in your country – *ta cree doie ny share na kione croutagh*.’ Now that saying young Gil could not see the meaning of, for it meant that a kind heart was better than a crafty head”.

O caráter financeiro dos contratos matrimoniais também é ilustrado pela preocupação do rei com os filhos. Ele se pergunta como se casariam sem uma herança, sendo introduzido no texto o ditado manquês: “Sem arenque, sem casamento”²⁵ (Id. *ibid.*, p. 169), demonstrando quanto o dinheiro e a posição social eram importantes para futuras alianças.

4.6.4 Análise do percurso dos personagens principais sob uma perspectiva actancial (COURTÉS, 1979)

A princípio, objeto de valor do caçula, ao contrário dos irmãos, não é o pássaro dourado, nem o reino do pai, mas a liberdade de viver como deseja. No decorrer do enredo, ao atravessar o Outro Mundo, o objeto de valor passa a ser o pássaro dourado (e, implicitamente, o trono). Seu estatuto de moço desinteressado vai sendo alterado quando o velho mágico (doador) incute nele o querer-fazer, sendo o primeiro destinador do percurso do herói, assim como seu pai (o qual podemos interpretar como um co-destinador, já que foi quem impôs a tarefa M de encontrar o pintassilgo). Neste instante, o jovem aceita o contrato de troca com o pai, até então ignorado.

Já no Outro Mundo, a moça que se encontra nos portões do palácio passa a ser também o destinador das ações do rapaz, incutindo o saber-fazer e o poder-fazer, ao dar-lhe instruções de como agir e o meio mágico. Como justificativa para isso, encontramos o valor axiológico de sociedades primitivas: prova do iniciado, transferida ao herói que deve provar seu valor.

Ao entrar em conjunção com o objeto (pássaro), o herói adquire o estatuto de futuro rei e marido da princesa.

Já os objetos de valor das princesas são dois: livrar-se do encantamento e casar-se com “filhos de Ellan Vannin”. Por meio das ações do herói elas obtêm o primeiro objeto visado, depois, por seu próprio querer fazer e poder fazer, decidem partir com o herói, entrando em conjunção com o casamento.

4.6.5 Evidenciação de transformações detectadas no conto “The lossyr-ny-keylley”

²⁵ Tradução livre de: “*No herring no wedding*”.

Grande parte das diferenças encontradas neste conto, com relação ao padrão do gênero, já foi evidenciada por meio de comentários contidos nas análises posteriores; entretanto, neste tópico, faremos uma síntese de todas elas, de forma a torná-las mais claras.

a) Transformações na forma e estilo

O conto situa o reino do herói na Ilha de Man, além de exibir expressões e ditados na língua manquesa. Os nomes dos personagens também são de origem celta.

Num dado momento, a narrativa apresenta uma anacronia por retrospectção, incomum nas narrativas de forma simples.

A caracterização dos atributos do herói remetem a uma sociedade cristianizada, de acordo com os ideais da cavalaria – o que caracteriza influências sociais tardias.

b) Transformações nos elementos de origem mítica e ritualística

O fato de o pássaro advir do Oeste demonstra a influência de crenças populares celtas, que localizam o Outro Mundo nesta direção. Além disso, no percurso ao Outro Mundo, não existe a floresta nem a cabana da velha, havendo, em seu lugar, como obstáculo à jornada do herói, uma estalagem e ilhas, o que segundo Propp (1971, p.255), constitui uma aproximação ao que é conhecido no ambiente em que o conto foi engendrado. A presença de praias e ilhas revela ser este um motivo tardio, já que fazem parte de uma tradição celta específica.

As mulheres do conto possuem a magia e o dom de se metamorfosearem em animais (além da utilização da varinha mágica), comum às druidesas e fadas celtas. A princesa, possuidora da modalidade do querer fazer, poder fazer e, de forma incomum, segundo Courtés (1979, p. 166), do saber fazer, é quem salva o herói, retirando-o do Outro Mundo. Percebem-se também influências cristãs e ideais da cavalaria na caracterização do herói.

TABELA 6 – “The Lossyr-ny-keylley”: Localização das principais transformações

Funções e outras formas de localização	Alterações da forma fundamental
Situação inicial (α)	Localização da Ilha de Man e outras localidades manquesas; Uso de expressões e ditados na língua celta; Herói com características de cavaleiro medieval (ideais da cavalaria/cristianismo).

Encontro com doador (<u>D</u>)	Ausência da floresta e da cabana; presença de uma estalagem. A velha foi substituída pela estalajadeira.
Outro Mundo	Praias e ilhas (crença celta); Princesas que portam a varinha mágica e se metamorfoseiam em animais (druidesas e fadas).
Casamento (<u>W</u> ⁰)	Príncipe herda trono do pai

4.7 Resultados preliminares em consideração a todos os contos analisados

4.7.1 Início dos contos: situação inicial (α) até momento do deslocamento do herói/heroína ao Outro Reino (G)

4.7.1.1 Sequência das funções e estilo

Com relação ao estilo dos contos maravilhosos aqui estudados, observa-se na maioria deles, um intrincamento inicial, com acontecimentos e descrições nem sempre necessários ao enredo, além da repetição de episódios e falas fixas, como preparação à realização das funções de dano (A) e partida (\uparrow), pela introdução de funções diversas que deveriam surgir mais tarde, o mesmo ocorrendo antes da travessia ao Outro Reino (G). Por exemplo, a função de afastamento (β) no Conto 1 e no Conto 2 (sequência narrativa principal) apareceu de forma repetitiva (cinco vezes no primeiro conto e quatro vezes no segundo), até que acarretasse o dano/carência e, conseqüentemente, a partida (\uparrow) do herói/heroína. Verifica-se também a presença de motivos cegos, que parecem deslocados do todo, podendo ter sido acrescentados posteriormente. Esse prolongamento excessivo, foi detectado também no Conto 4, Conto 5 e Conto 6. A exceção dá-se no Conto 3, com a introdução do doador do meio mágico já nas primeiras linhas, praticamente sem descrições, as quais só tomam corpo a partir da chegada do herói ao Outro Reino.

Outra característica apresentada nos Contos 1, 2, 4, 5 e 6, é a presença de elementos que remetem de modo mais ou menos direto à sociedade e cultura celtas.

4.7.1.2 Doadores e auxiliares mágicos

Com relação aos doadores, apenas o Conto 5 tem como primeiro doador (D) a canônica velhinha que vive em uma cabana. Nos outros contos, os estilos se misturam: alguns possuem formas tardias, como por exemplo, a mãe morta (Conto 1), a esposa (Conto 2), a estalajadeira (Conto 5) e o cavaleiro (Conto 3).

Os meios mágicos, que nos mitos eram animais da floresta, em quatro dos contos são animais domésticos, advindos de modificações socioculturais: gatinho (Conto 1), cavalo (Conto 2, Conto 3, Conto 4). As exceções são a raposa do Conto 4 (animal da floresta, comum na Irlanda), a fada do Conto 5 (inerente ao folclore celta) e a corda no Conto 6.

4.7.1.3 Floresta e cabana

O Conto 4 é o único que apresenta a forma canônica da floresta como obstáculo ao Outro Reino, embora a cabana esteja ausente. Os outros contos apresentam como substitutos à floresta regiões montanhosas (Conto 1), e mares e ilhas nos demais.

É curioso observar que dois contos apresentam uma espécie de assimilação “invertida” (para o mal) das funções de doador e fornecimento do meio mágico: no Conto 2 (sequência de encaixe), a esposa do herói Niall bate nele com um ramo mágico, metamorfoseando em animais, até que ele é obrigado a fugir. O mesmo se dá no Conto 5, quando o irmão do herói (antagonista) recebe de um velho um meio mágico para metamorfosear o herói, causando-lhe dano.

Há também a presença doadores involuntários nos Contos 1 (segunda sequência: bruxa), no Conto 2 (sequência de encaixe: criança), Conto 5 (velho de olhos estranhos), que beneficiam o herói/heroína sem que tenham a intenção de fazê-lo.

4.7.1.4 Tarefas difíceis

Os Contos 1, 2, 4 e 6 apresentam a imposição de tarefas difíceis (M) logo no início, sendo que no Conto 4 é imposta pelo rei em troca da mão de sua filha e metade de seu reino, embora, após o cumprimento da mesma, o herói não se casa com a princesa prometida, mas com outra encontrada no Outro Reino. No Conto 5, a tarefa é imposta em troca da sucessão ao trono do pai (e não do sogro).

No Conto 1, as duas tarefas impostas são descaracterizadas: a primeira não oferece recompensas, apenas castigo em caso de fracasso; a segunda é feita na forma sublimada de

um pedido, e no Conto 2, ela é imposta como consequência ao dano A: o antagonista exige que o herói parta em busca de objetos do Outro Reino.

4.7.1.5 Elementos oriundos de influências sociais tardias

Nos Contos 4, 5 e 6, os heróis apresentam atributos virtuosos: no Conto 4, o herói evita diversão com música, bebidas e mulheres; no Conto 5, evita jogos e flertes, não se deixando seduzir pelas mulheres; no Conto 6, não tem ambição de riquezas materiais (o trono) e tem como característica a modéstia e piedade.

Nos Contos 1, 3, 4, 5 e 6 as personagens mulheres apresentam a modalidade do saber-fazer, o que pode advir do papel atribuído às mulheres na sociedade celta, onde desempenhavam funções consideradas predominantemente masculinas pelas outras sociedades da Antiguidade (ELLIS, 2007, p. 81-95).

4.7. 2 Estada do herói/heroína no Outro Reino até seu retorno ao lar (↓)

4.7.2.1 Sequência das funções e estilo

Normalmente, há maior estabilidade na sequência das funções a partir do meio do conto, ou seja, quando o herói se desloca ao Outro Reino (PROPP, 2002, p.191). Entretanto, o Conto 1, em sua segunda sequência narrativa, apresenta embaralhamento devido às funções de perseguição (Pr), salvamento (Rs) e castigo do antagonista (U) antes da realização de tarefas difíceis (M e N); enquanto que o Conto 2, em sua sequência narrativa principal, tem as funções interrompidas devido ao encontro com novo doador e recebimento meio mágico (D e F) e devido ao encaixe de uma nova sequência narrativa, enquanto que em sua sequência de encaixe, as funções permanecem em ordem, exceto pela inclusão de nova tarefa difícil (M) logo na chegada do herói ao Outro Reino, embaralhando-se bastante quando este retorna ao lar sem ter cumprido sua missão, tendo que retornar ao Outro Reino, quando elas se tornam novamente estáveis. O Conto 5 também apresenta embaralhamento das funções devido à repetição da função de doador e recebimento do meio mágico (D e F) e a recuperação de sua antiga aparência (K) após a realização das tarefas difíceis. No Conto 6, há a introdução das funções de doador e recebimento do meio mágico (D e F), ardil (η) e pretensões infundadas dos falsos heróis (L). Assim, apenas os Contos 3 e 4 não apresentam alterações no padrão da sequência das funções no Outro Mundo. Essas alterações podem ter ocorrido como parte do

próprio estilo do conto, que é afeito às repetições constantes (principalmente nos casos de D, E, M e N), e as outras, como (η) e (L) podem servir para dar colorido ao enredo, criando um efeito de maior expectativa no público. Além disso, os Contos 1, 2 e 3 apresentam motivos cegos, desconectados do todo, dando a impressão de terem sido absorvidos de outro conto.

Alguns dos contos analisados apresentam o Outro Reino como um local desconhecido, mas outros mencionam regiões históricas: o Conto 1 (segunda sequência narrativa) cita Munster, Ulster e Connacht; o Conto 2 (sequência narrativa principal) cita a França; o Conto 3 cita o reino dos Gregos; o Conto 4, a Grécia, Marrocos e Espanha. Essa inovação é devida às influências regionais e, portanto, tardias, de onde os contos foram engendrados. O mesmo se dá com relação a elementos inerentes à mitologia celta, como no Conto 1, Conto 2 e Conto 5, em que é mencionada a Espada de Luz como objeto de valor obtido pelo herói no Outro Reino.

4.7.2.2 Características do Outro Reino

Com exceção do Conto 1, todos os outros apresentam o Outro Reino como possuindo mar, ilhas ou praias, seja ele localizado no além mar, no subterrâneo ou sob a água: característicos da cultura mitológica celta (MOORE, 1891, p. 4).

4.7.3 Final dos contos: do retorno do herói ao lar (\downarrow) ao casamento (W⁰)

Aqui a sequência das funções se torna bem mais estável, sendo quebrada nos Contos 1, 2 e 4 apenas pela realização da tarefa difícil (N), significando que o herói teve sucesso em sua jornada, não constituindo, portanto, uma anomalia, principalmente no caso do Conto 2 em que os heróis (Morraha e Niall) já são casados desde o início.

Os objetos obtidos pelos heróis, como a Espada de Luz, não permanecem com eles nos Contos 2 e 5, remetendo a uma época tardia em que os objetos de abundância eterna eram considerados prejudiciais ao valor do trabalho na sociedade (PROPP, 2002, p. 358). No Conto 1, em que a heroína possui um livro de magias roubado da bruxa, há indicações de que ela o mantém consigo, bem como no Conto 4, evidenciando motivos de origem mais antiga em sua forma.

CONCLUSÃO

Os resultados obtidos nas diversas análises empreendidas demonstram que no início dos contos, onde há um excesso de descrições e elaborações artísticas, a narrativa acaba por se afastar do genuíno estilo do conto popular, uma vez que segundo Lüthi (1986, p. 25-6), a brevidade e economia nos atributos e nas descrições são essenciais para que a natureza fundamental do gênero seja resguardada. O autor diz que nessa forma narrativa apenas o essencial deve ser mencionado, nada deve ser ampliado: apenas um atributo deve acompanhar cada nome, apenas o que é importante ao desenvolvimento do enredo deve ser retratado. Portanto, embora as repetições de episódios e falas fixas sejam uma característica natural aos contos maravilhosos, as longas descrições acabam por descaracterizar o gênero, sendo tais transformações mormente atribuídas à criatividade do narrador, que introduz na obra sua marca pessoal, interferindo no estilo de linguagem inerente a esse tipo de conto.

Com relação aos doadores do meio mágico, suas origens dividem-se entre o período da caça e o da agricultura, sendo a estalajadeira (Conto 5) uma racionalização advinda já das sociedades mais desenvolvidas (PROPP, 1971, p. 255-6). A maioria deles não remete diretamente aos rituais de iniciação das tribos primitivas, mas ainda apresentam indícios de uma origem comum: a concepção de peregrinação dos mortos no Outro Mundo. Por exemplo, a mãe morta do Conto 1 é habitante do mundo espiritual; no Conto 2, o Campeão Ruivo advindo do Outro Reino igualmente remete ao morto que volta do além; a raposa do Conto 4, animal comum na fauna irlandesa, remete aos animais da floresta, lembrando os espíritos ancestrais totêmicos. Quanto aos doadores que remetem à Senhora ou Senhor dos Animais das tribos primitivas, além da velha da cabana do Conto 5, temos a bruxa na segunda sequência do Conto 1, e o segundo doador, o velho, do Conto 6. Alguns doadores, como a mãe morta (Conto 1), esposa (Conto 2), e auxiliares mágicos, como o cavalo (cunhado metamorfoseado do herói) (Conto 3) e a raposa (cunhado metamorfoseado do herói) (Conto 4) têm parentesco com o herói pela linhagem feminina, o que remete ao fato de o neófito da tribo primitiva receber o espírito ancestral da tribo da futura esposa (PROPP, 2002, p. 119).

Os meios mágicos, embora tenham sido adaptados às formas mais corriqueiras presentes no cotidiano ou imaginário celta após o advento da sociedade de classes, ainda apresentam os atributos do pássaro, animal totêmico das culturas primitivas: nos Contos 2 e 3, essa personagem é um cavalo com habilidade de voar; no Conto 4, temos a raposa caracterizada por sua leveza e rapidez, e a fada do Conto 5, ser intermediário entre o mundo visível e o invisível.

O desenvolvimento social também é responsável pela redução da floresta e da cabanas nessas contos. Essas formas, oriundas do rito de iniciação foram substituídas por elementos mais comuns ao cotidiano do público: no Conto 1, a cabana da bruxa na floresta é substituída por uma casa, sem menção da floresta, e para se chegar ao reino longínquo, uma ponte deve ser atravessada. No Conto 2, não há nenhuma menção à cabana ou floresta: o herói recebe o meio mágico em casa, da própria esposa. No Conto 3, não há qualquer descrição do cenário em questão, podendo, neste caso, ser esquecimento do narrador ou falha na transmissão oral. O Conto 5 é o único a apresentar a cabana como morada da velha doadora, embora a floresta tenha sido substituída por uma montanha.

Já os elementos que remetem às regiões da Irlanda e Ilha de Man, como nome ou epíteto do herói e nomes de localidades históricas, afetam em certa medida a natureza fundamental do gênero, uma vez que o conto evita especificações devido a seu estilo isolado e abstrato (LÜTHI, p. 90-1). Assim, identificamos essa característica como tendo sido acrescentada posteriormente, por influências regionais adicionadas pelo narrador. Além disso, as virtudes do herói/heroína na maioria dos contos remetem ao cristianismo e ideais da cavalaria, demonstrando influências sociais e literárias tardias, que ganharam força no mundo celta no início da Idade Média.

Quanto à modalidade do saber-fazer característica das personagens femininas, pode remeter à visão desses povos com relação ao papel social de suas mulheres, as quais, segundo Ellis (2007, p. 81-95) gozavam de maior prestígio que as mulheres na Roma e Grécia Antigas. Segundo o autor, elas tinham o direito à propriedade e, como druidesas, podiam exercer papéis normalmente atribuídos aos homens em outras sociedades, como a função de conselheiras, juízas, sacerdotisas e outras funções eruditas. Há também registros de desempenharem a função de guerreiras e de grandes rainhas, que ficaram famosas por governarem com pulso de ferro, escolhendo seus maridos e tendo também maior liberdade sexual – embora nos contos aqui estudados isso seja retratado de forma branda, prevalecendo a representação feminina internacional (mais antigo) comum aos contos em geral.

O embaralhamento das funções no meio do conto (Outro Mundo) dá-se principalmente pela repetição de funções que já haviam ocorrido anteriormente. O estilo do conto contribui para isso, pois é comum que o herói tenha a contribuição de um doador e auxiliar mágico para realizar a travessia ao Outro Reino, e depois, ali ser ajudado por outros doadores e outros meios mágicos. Se desconsiderarmos a presença dessas funções repetitivas, as demais se mantêm na ordem estabelecida por Propp (2006, *passim*). Entretanto, há casos em que funções que pertencem ao início do conto, como o ardil (η), ou ao final do conto,

como a perseguição e salvamento da perseguição (Pr e Rs) são assimiladas no meio do conto, como uma alteração interna da própria narrativa, para o enriquecimento do enredo.

Todos os contos analisados apresentaram o Outro Mundo com elementos que, de forma direta ou indireta, remetem à sociedade celta e/ou aspectos de sua mitologia, sendo marcante a presença de praias e ilhas, conforme a crença de que o Reino dos Mortos celta se situa no além-mar. A Espada da Luz, objeto mitológico, é citada nos Contos 1, 2 e 5, e há a menção do herói Manannan Mac-Lir nos dois contos provenientes da Ilha de Man (Contos 5 e 6), que tem essa figura mítica como sendo seu fundador ancestral.

As transformações de estilo detectadas incluem, em sua maioria, a marca do poeta: há episódios que remetem a acontecimentos similares anteriores, sem que se preserve de modo rígido o isolamento natural do gênero e, por outro lado, episódios repetidos nem sempre são narrados na íntegra, havendo uma espécie de abreviação do mesmo por já ser conhecido.

O final dos Contos 1, 2, 5 e 6 caracteriza-se pelo casamento do príncipe, que herda o reino do pai ao invés do reino do sogro, remetendo a um regime de sucessão ao trono diverso dos motivos mais antigos, como uma consequência da influência de instituições sociais tardias. Nos Contos 3 e 4, o herói implicitamente herda o reino do sogro, que se localiza na Grécia, o que remete tanto a um elemento social primitivo, quando o rei era substituído por um genro estrangeiro, como também a um elemento social celta, que tem a Grécia como o local de origem de seus ancestrais mitológicos (BLAMIRE, 2009, p. 81-100). Assim, nesses contos, ao mesmo tempo em que um motivo antigo é preservado, reforça-se a linhagem nobre e divina do herói: ele estaria retornando a um reino que pertenceria, pseudo-historicamente, a seus próprios antepassados, o que implicitamente lhe confere um direito natural tardio à sua herança.

As funções são estáveis com relação a sua ordenação, havendo inversões principalmente no caso do cumprimento de tarefas difíceis (N), o qual pode ser considerado um desfecho comum ao gênero, com a vitória final do herói sobre as adversidades.

Grosso modo, observamos que os seis contos aqui apresentados, em sua essência, seguem de forma bastante precisa o trajeto do jovem púbere da sociedade tribal em seu rito de iniciação: os heróis de todos os contos deixaram o lar, seguiram para o reino distante (Reino dos Mortos da iniciação), enfrentaram os obstáculos com o auxílio de um meio mágico (espírito ancestral totêmico da tribo), retornaram do Outro Reino vitoriosos (retorno à vida após a morte temporária), sendo que, com exceção do Conto 2, em que o herói já era casado, se casaram ou herdaram o trono (jovem apto a exercer vida social na tribo).

Dessa forma, evidenciamos que os rituais primitivos, juntamente com a concepção de peregrinação do morto no além, compõem a base fundamental desses contos, como já havia atestado Propp (2002, p. 437-9). Entretanto, ao núcleo inicial do conto, que guarda registros dos mitos outrora sagrados, foram incorporados elementos de uma nova realidade, que começou a ser instituída a partir do advento da agricultura e dos meios de produção, quando a “religião da floresta” foi-se deteriorando e os sacerdotes e feiticeiros transformaram-se em personagens maus, e a Senhora da Floresta transformou-se na bruxa das narrativas. Assim, o que antes era sagrado, tornou-se abominável, grotesco, ou cômico e, por meio de uma inversão de valores, os sacerdotes e feiticeiros tribais, agentes dos sofrimentos infligidos ao jovem neófito da tribo, passaram a sofrer nos contos, enquanto antagonistas, as sevícias dos rituais iniciáticos (PROPP, 2002, p.124).

Observamos nos seis contos a sobreposição em camadas de elementos advindos de diferentes épocas e culturas, os quais geraram substituições e reinterpretções dos componentes mais antigos, na medida em que estes se tornam incompreensíveis ou chocantes ao público. Além disso, motivações antes inexistentes, como para a proibição de se afastar de casa (Conto 1 e sequência narrativa principal do Conto 2), para não se contar segredos mágicos (sequência narrativa de encaixe do Conto 2) foram acrescentadas pelo narrador; bem como a motivação do recebimento do meio mágico pelo herói, atribuída ao seu caráter virtuoso, acentuada nos Contos 1, 4, 5 e 6.

Concluimos, dessa forma, que os contos celtas aqui analisados trazem muitas transformações características aos contos compostos em outras sociedades, que em contato com as alterações da realidade social, acabam por ter seus motivos também modificados, principalmente para a satisfação das exigências do público. Um fator marcante aos contos celtas foi a introdução de referências geográficas reais de onde se passaria a história narrada, o que normalmente não ocorre nos contos maravilhosos mais conhecidos de outras partes do mundo. Foram também detectadas alterações provocadas pelo narrador, que introduz seu próprio estilo à narrativa, mesclando-o com o estilo fundamental do gênero. Percebe-se que após o advento da escrita, quando os contos passaram a ser registrados, o risco da marca individual do poeta mostrar-se no texto se eleva, já que a linguagem do mesmo, adequada à transmissão oral, com suas repetições na íntegra favorecendo a memória do contador de histórias, bem como a do público, se torna desnecessária quando o conto é fixado na forma escrita. Isso se evidencia com relação aos ditados populares e termos mantidos na língua céltica pelos autores do registro na língua inglesa, o que não teria sido possível na transmissão

oral. Entretanto, nestes seis contos, tais transformações não chegaram a afetar sua forma simples, monotípica, nem interferiram na preservação de sua estrutura fundamental.

Considerações finais

Por meio das investigações formais e históricas da análise crítica aqui empreendida, retomamos o fio da meada da arte literária enquanto parte intrínseca de nossa existência desde os primórdios da civilização. Ao detectarmos as transformações na composição dos contos analisados, tendo sido condicionadas em grande parte por transformações na superestrutura da própria sociedade, percebemos que a história do conto maravilhoso se confunde com a história da própria humanidade e se adéqua aos anseios coletivos, preservando, contudo, parte de um passado obscuro que ainda pode ser desvendado pelo discurso da crítica literária, o qual vem à tona para ampliar os sentidos da leitura e o próprio significado da literatura em nossas vidas.

Podemos inferir que a função do mito enquanto instrumento de coesão social, de compreensão do mundo externo e de mantenedor dos arquétipos do inconsciente coletivo se renova em certo grau no gênero maravilhoso, no sentido de que este traz em suas entranhas memórias primordiais, experiências vividas num passado remoto, que sendo transmitidas por símbolos e imagens, ainda têm o poder de dialogar com a alma humana no que diz respeito a nossos temores, crenças e desejos mais profundos. Assim, o conto reatualiza-se a cada geração, com a promessa do restabelecimento do equilíbrio, fortalecendo-nos enquanto heróis de nossa aventura pessoal, seja em nossa própria jornada interior, ou diante das adversidades impostas pelo mundo externo.

REFERÊNCIAS

- BERTRAND, Denis. **Caminhos da Semiótica Literária**. Tradução do Grupo Casa. Bauru: Edusc, 2003. 442p.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada**. Tradução de Arlene Caetano. 9.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1992. 366 p.
- BLAMIRE, S. **Magic of the Celtic Otherworld: Irish history, lore and rituals**. Woodbury: Llewellyn Publications, 2009. 329p.
- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1972. p.109-135.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. 25.ed. Palas Athenas: São Paulo, 2007. 250 p.
- CAMPBELL, J.F. **Popular tales of the West Highlands**. Vol.1. London: Alexander Gardener of Paislay and London, 1890.
- CANDIDO, Antonio. **Literatura e Sociedade**. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.
- CIXOUS, Hélène. **The Laugh of the Medusa**. Versão abreviada disponível em: <<http://www.drama21c.net/feminism/articles/Medusa1.htm>>. Acesso em 22/02/2010.
- COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas: símbolos mitos arquétipos**. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2003. 155 p.
- CORNWAY, D.J. **Advanced Celtic shamanism**. Berkeley: The Crossing Press, 2000. p. 192.
- COURTÉS, J. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Tradução de Norma B. Tasca. Coimbra: Livraria Almedina, 1979. 190p.
- DUNN, Joseph. **The ancient Irish epic tale táin bó cúalnge: The cualnge cattle-raid**. Londres: David Nutt, 1914. 367p.
- ELIADE, Mircea. **Mito do Eterno Retorno**. Tradução de José Antonio Ceschin. São Paulo: Mercury, 1992a. 170p.
- _____. **Mito y realidad**. Tradução de Luís Gil. Barcelona: Labor, 1991. 99p. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/7163909/Eliade-Mircea-Mito-y-Realidad#fullscreen:on>>. Acesso em 23/10/2010.
- _____. **O sagrado e o profano**. Tradução de Rogério Fernandes São Paulo: Martins Fontes, 1992b. 109p.

ELLIS, Peter Berresford. **Druidas**: el espíritu del mundo celta. Tradução de Javier A. Lopez. Madrid: Oberon, 2003. 347p.

_____. **The Celts**: a history. New York: Carroll & Graf Publishers, 2007. 235p.

_____. **The chronicles of the Celts**: new telling of their myths and legends. Fland: Robinson Publishing Ltd, 1999. p.1-30; 138-150.

EVANS-WENTZ, W.Y. **The fairy faith in celtic countries**. Londres: H. Froude, 1911. p.332-57.

FLANAGAN, L. **Ancient Ireland**: Life before the celts. Nova York: St. Martin Press, 1998. 267 p.

FRAZER, James G. **O ramo de ouro**. Tradução de Waltensir Dutra. São Paulo: Circulo do Livro, s.d. p. 32-3; 50-7; 78-80.

FRYE, Northrop. **Fábulas de Identidade**. Tradução de Sandra Vasconcelos. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.288p.

GOTLIB, Nádia Battella. **Teoria do conto**. 11.ed. São Paulo: Ática, 2006. 95 p.

JABOUILLE, Victor. **Iniciação à Ciência dos mitos**. Mem-Martins: Inquérito. 114p.

JACOBS, Joseph. **Irish Fairy Tales**. Ware, Hertfordshire: Wordsworth Classics, 2001. p. 167-180; 189-217.

_____. **Mais contos de fadas celtas**. Tradução de Vilma Maria da Silva. São Paulo: Landy, 2002. p. 67-76; 89-106; 121-134; 145-168.

_____. **More Celtic fairy tales**. 1894. Disponível em:
<<http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft/index.htm>>. Acesso em 10/10/2010

JAKOBSON, R. Linguistics and Poetics. In: **Selected Writings**. New York: Mouton Publishers, 1981. Vol. III. p.18-51.

JOLLES, André. **Formas simples**. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, s.d. p.181-204.

KELLY, Phil. **English-Manx dictionary**. Disponível em:
< <http://www.gaelg.iofm.net/DICTIONARY/DICTIONARIES.html> >. Acesso em 20/12/2007.

LÜTHI, Max. **Once upon a time**: on the nature of fairy tales. Bloomington: Indiana University Press, 1976. 179p.

_____. **The European folktale**: form and nature. Indiana university press, 1986. 173p.

MACALISTER, R. A. S. **Lebor Gabála Éirenn**: Book of the TaKing of Ireland Part 1-5. Dublin: Irish Texts Society, 1941.

Disponível em: <<http://www.maryjones.us/ctexts/leborgabala.html>>. Acesso em 05 out. 2010.

MATOS, Cláudia Neiva de. Popular. In: JOBIM, José Luis, (Org.). **Palavras da crítica:** Tendências e conceitos no estudo da literatura. Rio de Janeiro: Imago, 1992. p. 307-341.

MELETÍNSKI, E. M. **Os arquétipos literários.** Tradução Aurora Feroni Bernardini, Homero Freitas de Andrade e Arlete Cavaliere Cotia: Ateliê Editorial, 1998. 315p.

_____. **The Poetics of the myth.** Nova York: Routledge, 1998. 494p.

MOORE E, A.W. **The folk-lore of the Isle of Man:** Brings an account of its myths, legends, superstitions, customs & proverbs. London: D. Nutt, 1891. p.i - 51. Disponível em: <<http://www.isle-of-man.com/manxnotebook/fulltext/folklore/index.htm>>. Acesso em 22/11/2007.

PROPP, Vladimir I. **As raízes históricas do conto maravilhoso.** Tradução de Rosemary Abílio e Paulo Bezerra. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 471 p.

_____. **Morfologia do Conto Maravilhoso.** Tradução de Jasna P. Sarhan. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. 257 p.

_____. Transformações do conto fantástico. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira. **Teoria da Literatura: formalistas russos.** Porto Alegre, Editora Globo, 1971.p. 245-67.

RADCLIFFE, W.T. **Ellan Vannin:** sketches of the history, the people, the language and scenery of the Isle of Man. London: Charles H. Kelly, 1895. p.39-40. Disponível em: <<http://www.isle-of-man.com/manxnotebook/fulltext/ev/folklore/index.htm>>. Acesso em 22/11 / 2007.

REUTER, Yves. **Introdução à análise do romance.** Tradução de Anglea Bergamini, Milton Arruda, Neide Sette e Clemence Jouët-Pastré. São Paulo: Martins Fontes, 2004. 187 p.

SIMONSEN, Michèle. **O conto popular.** Tradução de Luís Cláudio de C. e Costa. São Paulo: Martins Fontes, 1987. 179p.

TODOROV. T. A demanda da narrativa. In: **As estruturas narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 1970.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A sombra e o mal nos contos de fada.** Tradução de Maria Christina P. Kujawski. São Paulo: Paulus, 2002. 347 p.

_____. **The feminine in fairy tales.** Boston: Shambala Publications, 1993.224 p.

WALTER, Henriette. **A aventura das línguas no ocidente:** origem, história e geografia. São Paulo: Mandarim, 1997. p. 53-83

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

WOLLSTONECRAFT, Mary. **A vindication of the rights of woman**. Disponível em: <http://manybooks_pdf.s3.amazonaws.com/wollstonetext02vorow10?AWSAccessKeyId=17359FS6G622SA3TH7R2&Expires=1300014471&Signature=wnuGtfPsdsilvp%2BXmVNDzA9dmyM%3D>. Acesso em: 13 de março 2011.

ANEXOS

ANEXO A – LISTA DE FUNÇÕES DE VLADÍMIR PROPP

- α: Situação inicial
- β: Afastamento de um dos membros da família sai de casa
- γ: Proibição imposta ao herói
- δ: Transgressão da proibição
- ε: Interrogatório – o antagonista procura obter uma informação
- ζ: Informação – o antagonista se informa sobre a vítima
- η: Ardil – o antagonista tenta ludibriar a vítima para apoderar-se dela ou de seus bens
- θ: Cumplicidade – a vítima deixa-se enganar e ajuda involuntariamente seu inimigo
- A: Dano – o antagonista causa dano a um membro da família
- A: Carência – falta algo a um membro da família
- B: Mediação (momento da conexão) – é divulgado o dano; faz-se um pedido/ordem ao herói; mandam-no embora ou deixam-no ir.
- C: Início da reação – o herói-buscador aceita ou decide reagir
- ↑: Partida – o herói parte (deixa o lar).
- D: Primeira função do doador – o herói é submetido a uma prova, questionário (para receber auxiliar mágico).
- E: Reação do herói – ele reage diante das ações do futuro doador.
- F: Fornecimento/recepção do meio mágico – passa às mãos do herói.
- G: deslocamento no espaço entre 2 reinos – o herói é conduzido ao local do objeto que busca.
- H: Combate – herói x antagonista em confronto direto.
- I: Marca – o herói é marcado
- J: Vitória – o antagonista é vencido
- K: Dano reparado
- ↓: Regresso do herói
- Pr: Perseguição - herói sofre perseguição
- Rs: Salvamento – o herói é salvo da perseguição
- O: Chegada incógnito – o herói chega em casa, país sem ser reconhecido
- L: Pretensões infundadas – por parte do falso-herói
- M: Tarefa difícil
- N: Realização da tarefa difícil
- Q: Reconhecimento do herói
- Ex: Desmascaramento do falso-herói ou antagonista
- T: Transfiguração – herói recebe nova aparência
- U: Castigo – inimigo é punido
- W⁰: casamento/subida ao trono

ANEXO B – VERSÃO INTEGRAL DOS CONTOS ANALISADOS

Conto 1: “Smallhead and the king’s sons”²⁶

A LONG ago there lived in Erin a woman who married a man of high degree and had one daughter. Soon after the birth of the daughter the husband died.

The woman was not long a widow when she married a second time, and had two daughters. These two daughters hated their half-sister, thought she was not so wise as another, and nicknamed her Smallhead. When the elder of the two sisters was fourteen years old their father died. The mother was in great grief then, and began to pine away. She used to sit at home in the corner and never left the house. Smallhead was kind to her mother, and the mother was fonder of her eldest daughter than of the other two, who were ashamed of her.

At last the two sisters made up in their minds to kill their mother. One day, while their half-sister was gone, they put the mother in a pot, boiled her, and threw the bones outside. When Smallhead came home there was no sign of the mother.

"Where is my mother?" asked she of the other two.

"She went out somewhere. How should we know where she is?"

"Oh! wicked girls! you have killed my mother," said Smallhead.

Smallhead wouldn't leave the house now at all, and the sisters were very angry.

"No man will marry either one of us," said they, "if he sees our fool of a sister."

Since they could not drive Smallhead from the house they made up their minds to go away themselves. One fine morning they left home unknown to their half-sister and travelled on many miles. When Smallhead discovered that her sisters were gone she hurried after them and never stopped till she came up with the two. They had to go home with her that day, but they scolded her bitterly.

The two settled then to kill Smallhead, so one day they took twenty needles and scattered them outside in a pile of straw. "We are going to that hill beyond," said they, "to stay till evening, and if you have not all the needles that are in that straw outside gathered and on the tables before us, we'll have your life."

Away they went to the hill. Smallhead sat down, and was crying bitterly when a short grey cat walked in and spoke to her.

"Why do you cry and lament so?" asked the cat.

"My sisters abuse me and beat me," answered Smallhead. "This morning they said they would kill me in the evening unless I had all the needles in the straw outside gathered before them."

"Sit down here," said the cat, "and dry your tears."

The cat soon found the twenty needles and brought them to Smallhead. "Stop there now," said the cat, "and listen to what I tell you. I am your mother; your sisters killed me and destroyed my body, but don't harm them; do them good, do the best you can for them, save them obey my words and it will be better for you in the end."

The cat went away for herself, and the sisters came home in the evening. The needles were on the table before them. Oh, but they were vexed and angry when they saw the twenty needles, and they said some one was helping their sister.

One night when Smallhead was in bed and asleep they started away again, resolved this time never to return. Smallhead slept till morning. When she saw that the sisters were gone she followed, traced them from place to place, inquired here and there day after day, till one evening some person told her that they were in the house of an old hag, a terrible enchantress, who had one son and three daughters that the house was a bad place to be in, for the old hag had more power of witchcraft than any one and was very wicked.

²⁶ Jacobs (1894). Disponível em: < <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft/mcft13.htm>>. Acesso em 25/10/2010

Smallhead hurried away to save her sisters, and facing the house knocked at the door, and asked lodgings for God's sake.

"Oh, then," said the hag, "it is hard to refuse any one lodgings, and besides on such a wild, stormy night. I wonder if you are anything to the young ladies who came the way this evening?"

The two sisters heard this and were angry enough that Smallhead was in it, but they said nothing, not wishing the old hag to know their relationship. After supper the hag told the three strangers to sleep in a room on the right side of the house. When her own daughters were going to bed Smallhead saw her tie a ribbon around the neck of each one of them, and heard her say: "Do you sleep in the left-hand bed." Smallhead hurried and said to her sisters: "Come quickly, or I'll tell the woman who you are."

They took the bed in the left-hand room and were in it before the hag's daughters came.

"Oh," said the daughters, "the other bed is as good." So they took the bed in the right-hand room. When Smallhead knew that the hag's daughters were asleep she rose, took the ribbons off their necks, and put them on her sister's necks and on her own. She lay awake and watched them. After a while she heard the hag say to her son:

"Go, now, and kill the three girls; they have the clothes and money."

"You have killed enough in your life and so let these go," said the son.

But the old woman would not listen. The boy rose up, fearing his mother, and taking a long knife, went to the right-hand room and cut the throats of the three girls without ribbons. He went to bed then for himself, and when Smallhead found that the old hag was asleep she roused her sisters, told what had happened, made them dress quickly and follow her. Believe me, they were willing and glad to follow her this time.

The three travelled briskly and came soon to a bridge called at that time "The Bridge of Blood." Whoever had killed a person could not cross the bridge. When the three girls came to the bridge the two sisters stopped they could not go a step further. Smallhead ran across and went back again.

"If I did not know that you killed our mother," said she, "I might know it now, for this is the Bridge of Blood."

She carried one sister over the bridge on her back and then the other. Hardly was this done when the hag was at the bridge.

Bad luck to you, Smallhead "said she, "I did not know that it was you that was in it last evening. You have killed my three daughters."

"It wasn't I that killed them, but yourself," said Smallhead.

The old hag could not cross the bridge, so she began to curse, and she put every curse on Smallhead that she could remember. The sisters travelled on till they came to a King's castle. They heard that two servants were needed in the castle.

"Go now," said Smallhead to the two sisters, "and ask for service. Be faithful and do well. You can never go back by the road you came."

The two found employment at the King's castle. Smallhead took lodgings in the house of a blacksmith nearby.

"I should be glad to find a place as kitchen-maid in the castle," said Smallhead to the blacksmith's wife.

"I will go to the castle and find a place for you if I can," said the woman.

The blacksmith's wife found a place for Smallhead as kitchen-maid in the castle, and she went there next day.

"I must be careful," thought Smallhead, "and do my best. I am in a strange place. My two sisters are here in the King's castle. Who knows, we may have great fortune yet."

She dressed neatly and was cheerful. Everyone liked her, liked her better than her sisters, though they were beautiful. The King had two sons, one at home and the other abroad.

Smallhead thought to herself one day: "It is time for the son who is here in the castle to marry. I will speak to him the first time I can." One day she saw him alone in the garden, went up to him, and said:

"Why are you not getting married, it is high time for you?"

He only laughed and thought she was too bold, but then thinking that she was a simple-minded girl who wished to be pleasant, he said:

"I will tell you the reason: My grandfather bound my father by an oath never to let his oldest son marry until he could get the Sword of Light, and I am afraid that I shall be long without marrying."

"Do you know where the Sword of Light is, or who has it?" asked Smallhead.

"I do," said the King's son, "an old hag who has great power and enchantment, and she lives a long distance from this beyond the Bridge of Blood. I cannot go there myself, I cannot cross the bridge, for I have killed men in battle. Even if I could cross the bridge I would not go, for many is the king's son that hag has destroyed or enchanted."

"Suppose some person were to bring the Sword of Light, and that person a woman, would you marry her?"

"I would, indeed," said the king's son.

"If you promise to marry my elder sister I will strive to bring the Sword of Light."

"I will promise most willingly," said the king's son.

Next morning early, Smallhead set out on her journey. Calling at the first shop she bought a stone weight of salt, and went on her way, never stopping or resting till she reached the hag's house at nightfall. She climbed to the gable, looked down, and saw the son making a great pot of stirabout for his mother, and she hurrying him, "I am as hungry as a hawk !" cried she.

Whenever the boy looked away, Smallhead dropped salt down, dropped it when he was not looking, dropped it till she had the whole stone of salt in the stirabout. The old hag waited and waited till at last she cried out: "Bring the stirabout. I am starving! Bring the pot. I will eat from the pot. Give the milk here as well."

The boy brought the stirabout and the milk, the old woman began to eat, but the first taste she got she spat out and screamed "You put salt in the pot in place of meal!"

"I did not, mother."

"You did, and it's a mean trick that you played on me. Throw this stirabout to the pig outside and go for water to the well in the field."

"I cannot go," said the boy, "the night is too dark; I might fall into the well."

"You must go and bring the water; I cannot live till morning without eating."

"I am as hungry as yourself," said the boy, "but how can I go to the well without a light? I will not go unless you give me a light."

"If I give you the Sword of Light there is no knowing who may follow you; maybe that devil of a Smallhead is outside."

But sooner than fast till morning the old hag gave the Sword of Light to her son, warning him to take good care of it. He took the Sword of Light and went out. As he saw no one when he came to the well he left the sword on the top of the steps going down to the water, so as to have good light. He had not gone down many steps when Smallhead had the sword, and away she ran over hills, dales, and valleys towards the Bridge of Blood.

The boy shouted and screamed with all his might. Out ran the hag. "Where is the sword?" cried she.

"Someone took it from the step."

Off rushed the hag, following the light, but she didn't come near Smallhead till she was over the bridge.

"Give me the Sword of Light, or bad luck to you," cried the hag.

"Indeed, then, I will not; I will keep it, and bad luck to yourself," answered Smallhead.

On the following morning she walked up to the king's son and said:

"I have the Sword of Light; now will you marry my sister?"

"I will," said he.

The King's son married Smallhead's sister and got the Sword of Light. Smallhead stayed no longer in the kitchen - the sister didn't care to have her in kitchen or parlor.

The King's second son came home. He was not long in the castle when Smallhead said to herself, "Maybe he will marry my second sister."

She saw him one day in the garden, went toward him he said something, she answered, then asked: "Is it not time for you to be getting married like your brother?"

"When my grandfather was dying," said the young man, "he bound my father not to let his second son marry till he had the Black Book. This book used to shine and give brighter light than ever the Sword of Light did, and I suppose it does yet. The old hag beyond the Bridge of Blood has the book, and no one dares to go near her, for many is the king's son killed or enchanted by that woman."

"Would you marry my second sister if you were to get the Black Book?"

"I would, indeed; I would marry any woman if I got the Black Book with her. The Sword of Light and the Black Book were in our family till my grandfather's time, then they were stolen by that cursed old hag."

"I will have the book," said Smallhead, "or die in the trial to get it."

Knowing that stirabout was the main food of the hag, Smallhead settled in her mind to play another trick. Taking a bag she scraped the chimney, gathered about a stone of soot, and took it with her. The night was dark and rainy. When she reached the hag's house, she climbed up the gable to the chimney and found that the son was making stirabout for his mother. She dropped the soot down by degrees till at last the whole stone of soot was in the pot; then she scraped around the top of the chimney till a lump of soot fell on the boy's hand.

"Oh, mother," said he, "the night is wet and soft, the soot is falling."

"Cover the pot," said the hag. "Be quick with that stirabout, I am starving."

The boy took the pot to his mother.

"Bad luck to you," cried the hag the moment she tasted the stirabout, "this is full of soot; throw it out to the pig."

"If I throw it out there is no water inside to make more, and I'll not go in the dark and rain to the well."

"You must go!" screamed she.

"I'll not stir a foot out of this unless I get a light," said the boy.

"Is it the book you are thinking of, you fool, to take it and lose it as you did the sword? Smallhead is watching you."

"How could Smallhead, the creature, be outside all the time? If you have no use for the water you can do without it."

Sooner than stop fasting till morning, the hag gave her son the book, saying: "Do not put this down or let it from your hand till you come in, or I'll have your life."

The boy took the book and went to the well. Smallhead followed him carefully. He took the book down into the well with him, and when he was stooping to dip water she snatched the book and pushed him into the well, where he came very near drowning.

Smallhead was far away when the boy recovered, and began to scream and shout to his mother. She came in a hurry, and finding that the book was gone, fell into such a rage that she thrust a knife into her son's heart and ran after Smallhead, who had crossed the bridge before the hag could come up with her.

When the old woman saw Smallhead on the other side of the bridge facing her and dancing with delight, she screamed:

"You took the Sword of Light and the Black Book, and your two sisters are married. Oh, then, bad luck to you. I will put my curse on you wherever you go. You have all my children killed, and I a poor, feeble, old woman."

"Bad luck to yourself," said Smallhead. "I am not afraid of a curse from the like of you. If you had lived an honest life you wouldn't be as you are to-day."

"Now, Smallhead," said the old hag, "you have me robbed of everything, and my children destroyed. Your two sisters are well married. Your fortune began with my ruin. Come, now, and take care of me in my old age. I'll take my curse from you, and you will have good luck. I bind myself never to harm a hair of your head."

Smallhead thought awhile, promised to do this, and said "If you harm me, or try to harm me, it will be the worse for yourself."

The old hag was satisfied and went home. Smallhead went to the castle and was received with great joy. Next morning she found the king's son in the garden, and said:

"If you marry my sister to-morrow, you will have the Black Book."

"I will marry her gladly," said the king's son.

Next day the marriage was celebrated and the King's son got the book. Smallhead remained in the castle about a week, then she left good health with her sisters and went to the hag's house. The old woman was glad to see her and showed the girl her work. All Smallhead had to do was to wait on the hag and feed a large pig that she had.

"I am fattening that pig," said the hag; "he is seven years old now, and the longer you keep a pig the harder his meat is: we'll keep this pig a while longer, and then we'll kill and eat him."

Smallhead did her work; the old hag taught her some things, and Smallhead learned herself far more than the hag dreamt of. The girl fed the pig three times a day, never thinking that he could be anything but a pig. The hag had sent word to a sister that she had in the Eastern World, bidding her come and they would kill the pig and have a great feast. The sister came, and one day when the hag was going to walk with her sister she said to Smallhead:

"Give the pig plenty of meal to-day; this is the last food he'll have; give him his fill."

The pig had his own mind and knew what was coming. He put his nose under the pot and threw it on Smallhead's toes, and she barefoot. With that she ran into the house for a stick, and seeing a rod on the edge of the loft, snatched it and hit the pig.

That moment the pig was a splendid young man.

"Never fear," said the young man, "I am a young man".

Smallhead was amazed. He was the son of a king that the old hag hated, the King of Munster. She stole me from my father seven years ago and enchanted me-made a pig of me."

Smallhead told the King's son, then, how the hag had treated her. "I must make a pig of you again," said she, "for the hag is coming. Be patient and I'll save you, if you promise to marry me."

"I promise you," said the king's son.

With that she struck him, and he was a pig again. She put the switch in its place and was at her work when the two sisters came. The pig ate his meal now with a good heart, for he felt sure of rescue.

"Who is that girl you have in the house, and where did you find her?" asked the sister.

"All my children died of the plague, and I took this girl to help me. She is a very good servant."

At night the hag slept in one room, her sister in another, and Smallhead in a third. When the two sisters were sleeping soundly Smallhead rose, stole the hag's magic book, and then took the rod. She went next to where the pig was, and with one blow of the rod made a man of him. With the help of the magic book Smallhead made two doves of herself and the King's son, and they took flight through the air and flew on without stopping. Next morning the hag called

Smallhead, but she did not come. She hurried out to see the pig. The pig was gone. She ran to her book. Not a sign of it.

"Oh I" cried she, "that villain of a Smallhead has robbed me. She has stolen my book, made a man of the pig, and taken him away with her."

What could she do but tell her whole story to the sister. "Go you," said she, "and follow them. You have more enchantment than Smallhead has."

"How am I to know them?" asked the sister.

"Bring the first two strange things that you find; they will turn themselves into something wonderful."

The sister then made a hawk of herself and flew away as swiftly as any March wind.

"Look behind," said Smallhead to the King's son some hours later; "see what is coming."

"I see nothing" said he, "but a hawk coming swiftly."

"That is the hag's sister. She has three times more enchantment than the hag herself. But fly down on the ditch and be picking yourself as doves do in rainy weather, and maybe she'll pass without seeing us."

The hawk saw the doves, but thinking them nothing wonderful, flew on till evening, and then went back to her sister.

"Did you see anything wonderful?"

"I did not; I saw only two doves, and they picking themselves."

"You fool, those doves were Smallhead and the King's son. Off with you in the morning and don't let me see you again without the two with you."

Away went the hawk a second time, and swiftly as Smallhead and the King's son flew, the hawk was gaining on them. Seeing this Smallhead and the King's son dropped down into a large village, and, it being market-day, they made two heather brooms of themselves. The two brooms began to sweep the road without any one holding them, and swept toward each other. This was a great wonder. Crowds gathered at once around the two brooms.

The old hag flying over in the form of a hawk saw this and thinking that it must be Smallhead and the King's son were in it, came down, turned into a woman, and said to herself:

"I'll have those two brooms."

She pushed forward so quickly through the crowd that she came near knocking down a man standing before her. The man was vexed.

"You cursed old hag!" cried he, "do you want to knock us down?" With that he gave her a blow and drove her against another man, that man gave her a push that sent her spinning against a third man, and so on till between them all they came near putting the life out of her, and pushed her away from the brooms. A woman 'n the crowd called out then:

"It would be nothing but right to knock the head off that old hag, and she trying to push us away from the mercy of God, for it was God who sent the brooms to sweep the road for us."

"True for you," said another woman. With that the people were as angry as angry could be, and were ready to kill the hag. They were going to take the head off the hag when she made a hawk of herself and flew away, vowing never to do another stroke of work for her sister. She might do her own work or let it alone.

When the hawk disappeared the two heather brooms rose and turned into doves. The people felt sure when they saw the doves that the brooms were a blessing from heaven, and it was the old hag that drove them away.

On the following day Smallhead and the King's son saw his father's castle, and the two came down not too far from it in their own forms. Smallhead was a very beautiful woman now, and why not? She had the magic and didn't spare it. She made herself as beautiful as ever she could: the like of her was not to be seen in that Kingdom or the next one.

The King's son was in love with her that minute, and did not wish to part with her, but she would not go with him.

"When you are at your father's castle," said Smallhead, "all will be overjoyed to see you, and the King will give a great feast in your honor. If you kiss any one or let any living thing kiss you, you'll forget me forever."

"I will not let even my own mother kiss me," said he.

The King's son went to the castle. All were overjoyed; they had thought him dead, had not seen him for seven years. He would let no one come near to kiss him. "I am bound by oath to kiss no one," said he to his mother. At that moment an old grey hound came in, and with one spring was on his shoulder licking his face: all that the King's son had gone through in seven years was forgotten in one moment.

Smallhead went toward a forge near the castle. The smith had a wife far younger than himself, and a stepdaughter. They were no beauties. In the rear of the forge there was a well and a tree growing over it. "I will go up in that tree," thought Smallhead. "and spend the night in it." She went up and sat just over the well. She was not long in the tree when the moon came out high above the hill tops and shone on the well. The blacksmith's stepdaughter, coming for water, looked down in the well, saw the face of the woman above in the tree, thought it her own face, and cried:

"Oh, then, to have me bringing water to a smith, and I such a beauty. I'll never bring another drop to him." With that she cast the pail in the ditch and ran off to find a King's son to marry.

When she was not coming with the water, and the blacksmith waiting to wash after his day's work in the forge, he sent the mother. The mother had nothing but a pot to get the water in, so off she went with that, and coming to the well saw the beautiful face in the water.

"Oh, you black, swarthy villain of a smith," cried she, "bad luck to the hour that I met you, and I such a beauty. I'll never draw another drop of water for the life of you.

She threw the pot down, broke it, and hurried away to find some King's son.

When neither mother nor daughter came back with water the smith himself went to see what was keeping them. He saw the pail in the ditch, and, catching it, went to the well; looking down, he saw the beautiful face of a woman in the water. Being a man, he knew that it was not his own face that was in it, so he looked up, and there in the tree saw a woman. He spoke to her and said:

"I know now why my wife and her daughter did not bring water. They saw your face in the well, and, thinking themselves too good for me, ran away. You must come now and keep the house till I find them."

"I will help you," said Smallhead. She came down, went to the smith's house, and showed the road that the women took. The smith hurried after them, and found the two in a village ten miles away. He explained their own folly to them, and they came home.

The mother and daughter washed fine linen for the castle, Smallhead saw them ironing one day, and said:

"Sit down: I will iron for you."

She caught the iron, and in an hour had the work of the day done.

The women were delighted. In the evening the daughter took the linen to the housekeeper at the castle.

"Who ironed this linen?" asked the housekeeper.

" My mother and I."

"Indeed, then, you did not. You can't do the like of that work, and tell me who did it."

The girl was in dread now and answered:

"It is a woman who is stopping with us who did the ironing."

The housekeeper went to the Queen and showed her the linen.

"Send that woman to the castle," said the Queen.

Smallhead went: the Queen welcomed her, wondered at her beauty; put her over all the maids in the castle. Smallhead could do anything; everybody was fond of her. The King's son never

knew that he had seen her before, and she lived in the castle a year; what the Queen told her she did.

The King had made a match for his son with the daughter of the King of Ulster. There was a great feast in the castle in honor of the young couple, the marriage, was to be a week later. The bride's father brought many of his people who were versed in all kinds of tricks and enchantment.

The King knew that Smallhead could do many things, for neither the Queen nor himself had asked her to do a thing that she did not do in a twinkle.

"Now," said the King to the Queen, "I think she can do something that his people cannot do." He summoned Smallhead and asked:

"Can you amuse the strangers?"

"I can if you wish me to do so."

When the time came and the Ulster men had shown their best tricks, Smallhead came forward and raised the window, which was forty feet from the ground. She had a small ball of thread in her hand ; she tied one end of the thread to the window, threw the ball out and over a wall near the castle; then she passed out the window, walked on the thread and kept time to music from players that no man could see. She came in; all cheered her and were greatly delighted.

"I can do that," said the King of Ulster's daughter, and sprang out on the string; but if she did she fell and broke her neck on the stones below. There were cries, there was lamentation, and, in place of a marriage, a funeral.

The King's son was angry and grieved and wanted to drive Smallhead from the castle in some way.

"She is not to blame," said the King of Munster, who did nothing but praise her.

Another year passed the King got the daughter of the King of Connacht for his son.

There was a great feast before the wedding day, and as the Connacht people are full of enchantment and witchcraft, the King of Munster called Smallhead and said:

"Now show the best trick of any."

"I will," said Smallhead.

When the feast was over and the Connacht men had shown their tricks the King of Munster called Smallhead.

She stood before the company, threw two grains of wheat on the floor, and spoke some magic words. There was a hen and a cock there before her of beautiful plumage; she threw a grain of wheat between them; the hen sprang to eat the wheat, the cock gave her a blow of his bill, the hen drew back, looked at him, and said:

"Bad luck to you, you wouldn't do the like of that when I was serving the old hag and you her pig, and I made a man of you and gave you back your own form."

The King's son looked at her and thought, "There must be something in this."

Smallhead threw a second grain. The cock pecked the hen again. "Oh," said the hen, "you would not do that the day the hag's sister was hunting us, and we two doves."

The King's son was still more astonished.

She threw a third grain. The cock struck the hen, and she said, "You would not do that to me the day I made two heather brooms out of you and myself." She threw a fourth grain. The cock pecked the hen a fourth time. "You would not do that the day you promised not to let any living thing kiss you or kiss any one yourself but me - you let the hound kiss you and you forgot me."

The King's son made one bound forward, embraced and kissed Smallhead, and told the King his whole story from beginning to end.

"This is my wife," said he ; "I'll marry no other woman."

"Whose wife will my daughter be?" asked the King of Connacht.

"Oh, she will be the wife of the man who will marry her," said the King of Munster, "my son gave his word to this woman before he saw your daughter, and he must keep it."
So Smallhead married the King of Munster's son.

Conto 2: "Morraha"²⁷

MORRAHA rose in the morning and washed his hands and face, and said his prayers, and ate his food; and he asked God to prosper the day for him. So he went down to the brink of the sea, and he saw a currach, short and green, coming towards him; and in it there was but one youthful champion, and he was playing hurl from prow to stern of the currach. He had a hurl of gold and a ball of silver; and he stopped not till the currach was in on the shore; and he drew her up on the green grass, and put fastenings on her for a year and a day, whether he should be there all that time or should only be on land for an hour by the clock. And Morraha saluted the young man courteously; and the other saluted him in the same fashion, and asked him would he play a game of cards with him; and Morraha said that he had not the wherewithal; and the other answered that he was never without a candle or the making of it; and he put his hand in his pocket and drew out a table and two chairs and a pack of cards, and they sat down on the chairs and went to card-playing. The first game Morraha won, and the Slender Red Champion bade him make his claim; and he asked that the land above him should be filled with stock of sheep in the morning. It was well; and he played no second game, but home he went.

The next day Morraha went to the brink of the sea, and the young man came in the currach and asked him would he play cards; they played, and Morraha won. The young man bade him make his claim; and he asked that the land above should be filled with cattle in the morning. It was well; and he played no other game, but went home.

On the third morning Morraha went to the brink of the sea, and he saw the young man coming. He drew up his boat on the shore and asked him would he play cards. They played, and Morraha won the game; and the young man bade him give his claim. And he said he would have a castle and a wife, the finest and fairest in the world; and they were his. It was well; and the Red Champion went away.

On the fourth day his wife asked him how he had found her. And he told her. "And I am going out," said he, "to play again today."

"I forbid you to go again to him. If you have won so much, you will lose more; have no more to do with him."

But he went against her will, and he saw the currach coming; and the Red Champion was driving his balls from end to end of the currach; he had bails of silver and a hurl of gold, and he stopped not till he drew his boat on the shore, and made her fast for a year and a day. Morraha and he saluted each other; and he asked Morraha if he would play a game of cards, and they played, and he won. Morraha said to him, "Give your claim now."

Said he, "You will hear it too soon. I lay on you bonds of the art of the Druid, not to sleep two nights in one house, nor finish a second meal at the one table, till you bring me the sword of light and news of the death of Anshgayliacht."

He went home to his wife and sat down in a chair, and gave a groan, and the chair broke in pieces.

"That is the groan of the son of a King under spells," said his wife; "and you had better have taken my counsel than that the spells should be on you."

He told her he had to bring news of the death of Anshgayliacht and the sword of light to the Slender Red Champion.

²⁷ Jacobs (1894). Disponível em: < <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft/mcft08.htm> >. Acesso em 25/10/2010

"Go out," said she, "in the morning of the morrow, and take the bridle in the window. and shake it; and whatever beast, handsome or ugly, puts its head in it, take that one with you. Do not speak a word to her till she speaks to you ; and take with you three pint bottles of ale and three sixpenny loaves, and do the thing she tells you; and when she runs to my father's land, on a height above the castle, she will shake herself, and the bells will ring, and my father will say, ' Brown Allree is in the land. And if the son of a King or queen is there, bring him to me on your shoulders; but if it is the son of a poor man, let him come no further.' "

He rose in the morning, and took the bridle that was in the window, and went out and shook it; and Brown Allree came and put her head in it. He took the three loaves and three bottles of ale, and went riding; and when he was riding she bent her head down to take hold of her feet with her mouth, in hopes he would speak in ignorance; but he spoke not a word during the time, and the mare at last spoke to him, and told him to dismount and give her her dinner. He gave her the sixpenny loaf toasted, and a bottle of ale to drink.

"Sit up now riding, and take good heed of yourself: there are three miles of fire I have to clear at a leap."

She cleared the three miles of fire at a leap, and asked if he were still riding, and he said he was. Then they went on, and she told him to dismount and give her a meal; and he did so, and gave her a sixpenny loaf and a bottle; she consumed them and said to him there were before them three miles of hill covered with steel thistles, and that she must clear it. She cleared the hill with a leap, and she asked him if he were still riding, and he said he was. They went on, and she went not far before she told him to give her a meal, and he gave her the bread and the bottleful. She went over three miles of sea with a leap, and she came then to the land of the King of France; she went up on a height above the castle, and she shook herself and neighed, and the bells rang; and the King said that it was Brown Allree was in the land.

"Go out," said he; "and if it is the son of a King or queen, carry him in on your shoulders; if it is not, leave him there."

They went out; and the stars of the son of a King were on his breast; they lifted him high on their shoulders and bore him in to the King. They passed the night cheerfully, playing and drinking, with sport and with diversion, till the whiteness of the day came upon the morrow morning.

Then the young king told the cause of his journey, and he asked the queen to give him counsel and good luck, and she told him everything he was to do.

"Go now," said she, "and take with you the best mare in the stable, and go to the door of Rough Niall of the Speckled Rock, and knock, and call on him to give you news of the death of Anshgayliacht and the sword of light: and let the horse's back be to the door, and apply the spurs, and away with you."

In the morning he did so, and he took the best horse from the stable and rode to the door of Niall, and turned the horse's back to the door, and demanded news of the death of Anshgayliacht and the sword of light; then he applied the spurs, and away with him. Niall followed him hard, and, as he was passing the gate, cut the horse in two. His wife was there with a dish of puddings and flesh, and she threw it in his eyes and blinded him, and said, "Fool ! Whatever kind of man it is that's mocking you, isn't that a fine condition you have got your father's horse into?"

On the morning of the next day Morraha rose, and took another horse from the stable, and went again to the door of Niall, and knocked and demanded news of the death of Anshgayliacht and the sword of light, and applied the spurs to the horse and away with him. Niall followed, and as Morraha was passing, the gate cut the horse in two and took half the saddle with him ; but his wife met him and threw flesh in his eyes and blinded him.

On the third day, Morraha went again to the door of Niall; and Niall followed him, and as he was passing the gate cut away the saddle from under him and the clothes from his back, then

his wife said to Niall: "The fool that's mocking you, is out yonder in the little currach, going home; and take good heed to yourself; and don't sleep one wink for three days."

For three days the little currach kept in sight, but then Niall's wife came to him and said :
"Sleep as much as you want now. He is gone."

He went to sleep, and there was heavy sleep on him, and Morraha went in and took hold of the sword that was on the bed at his head. And the sword thought to draw itself out of the hand of Morraha ; but it failed. Then it gave a cry, and it wakened Niall, and Niall said it was a rude and rough thing to come into his house like that ; and said Morraha to him :

"Leave your much talking, or I will cut the head off you. Tell me the news of the death of Anshgayliacht."

"Oh, you can have my head."

"But your head is no good to me; tell me the story."

"Oh," said Niall's wife, "you must get the story."

"Well," said Niall, "let us sit down together till I tell the story. I thought no one would ever get it; but now it will be heard by all."

THE STORY.

When I was growing up, my mother taught me the language of the birds ; and when I got married, I used to be listening to their conversation ; and I would be laughing; and my wife would be asking me what was the reason of my laughing, but I did not like to tell her, as women are always asking questions. We went out walking one fine morning, and the birds were arguing with one another. One of them said to another:

"Why should you be comparing yourself with me, when there is not a king nor knight that does not come to look at my tree?"

"What advantage has your tree over mine, on which there are three rods of magic mastery growing ?"

When I heard them arguing, and knew that the rods were there, I began to laugh.

"Oh," asked my wife, " why are you always laughing? I believe it is at myself you are jesting, and I'll walk with you no more."

"Oh, it is not about you I am laughing. It is because I understand the language of the birds."

Then I had to tell her what the birds were saying to one another; and she was greatly delighted, and she asked me to go home, and she gave orders to the cook to have breakfast ready at six o'clock in the morning. I did not know why she was going out early, and breakfast was ready in the morning at the hour she appointed. She asked me to go out walking. I went with her. She went to the tree, and asked me to cut a rod for her.

"Oh, I will not cut it. Are we not better without it?"

"I will not leave this until I get the rod, to see if there is any good in it."

I cut the rod and gave it to her. She turned from me and struck a blow on a stone, and changed it; and she struck a second blow on me, and made of me a black raven, and she went home and left me after her. I thought she would come back; she did not come, and I had to go into a tree till morning. In the morning, at six o'clock, there was a bellman out, proclaiming that everyone who killed a raven would get a fourpenny-bit.

At last you could not find man or boy without a gun, nor, if you were to walk three miles, a raven that was not killed. I had to make a nest in the top of the parlor chimney, and hide myself all day till night came, and go out to pick up a bit to support me, till I spent a month. Here she is herself to say if it is a lie I am telling.

"It is not," said she.

Then I saw her out walking. I went up to her, and I thought she would turn me back to my own shape, and she struck me with the rod and made of me an old white horse, and she

ordered me to be put to a cart with a man, to draw stones from morning till night. I was worse off then. She spread abroad a report that I had died suddenly in my bed, and prepared a coffin, and waked and buried me. Then she had no trouble. But when I got tired I began to kill everyone who came near me, and I used to go into the haggard every night and destroy the stacks of corn; and when a man came near me in the morning I would follow him till I broke his bones. Everyone got afraid of me. When she saw I was doing mischief she came to meet me, and I thought she would change me.

And she did change me, and made a fox of me. When I saw she was doing me every sort of damage I went away from her. I knew there was a badger's hole in the garden, and I went there till night came, and I made great slaughter among the geese and ducks. There she is herself to say if I am telling a lie.

"Oh ! you are telling nothing but the truth, only less than the truth."

When she had enough of my killing the fowl she came out into the garden, for she knew I was in the badger's hole. She came to me and made me a wolf. I had to be off, and go to an island, where no one at all would see me, and now and then I used to be killing sheep, for there were not many of them, and I was afraid of being seer and hunted; and so I passed a year, till a shepherd saw me among the sheep and a pursuit was made after me. And when the dogs came near me there was no place for me to escape to from them; but I recognized the sign of the King among the men, and I made for him, and the King cried out to stop the hounds. I took a leap upon the front of the King's saddle, and the woman behind cried out,

"My King and my lord, kill him, or he will kill you!"

"Oh he will not kill me, He knew me; he must be pardoned."

The King took me home with him, and gave orders I should be well cared for. I was so wise, when I got food, I would not eat one morsel until I got a knife and fork. The man told the King, and the King came to see if it was true, and I got a knife and fork, and I took the knife in one paw and the fork in the other, and I bowed to the King. The King gave orders to bring him drink, and it came; and the King filled a glass of wine and gave it to me.

I took hold of it in my paw and drank it, and thanked the King.

"On my honor," said he, "it is some King or other has lost him, when he came on the island; and I will keep him, as he is trained ; and perhaps he will serve us yet."

And this is the sort of King he was, - a King who had not a child living. Eight sons were born to him and three daughters and they were stolen the same night they were born. No matter what guard was placed over them, the child would be gone in the morning. A twelfth child now came to the Queen, and the King took me with him to watch the baby.

The women were not satisfied with me.

"Oh," said the King, "what was all your watching ever good for? One that was born to me I have not I will leave this one in the dog's care, and he will not let it go."

A coupling was put between me and the cradle, and when everyone went to sleep I was watching till the person woke who attended in the daytime; but I was there only two nights; when it was near the day, I saw a hand coming down through the chimney, and the hand was so big that it took round the child altogether, and thought to take him away. I caught hold of the hand above the wrist, and as I was fastened to the cradle, I did not let go my hold till I cut the hand from the wrist, and there was a howl from the person without. I laid the hand in the cradle with the child, and as I was tired I fell asleep; and when I awoke, I had neither child nor hand; and I began to howl, and the King heard me, and he cried out that something was wrong with me, and he sent servants to see what was the matter with me, and when the messenger came he saw me covered with blood, and he could not see the child; and he went to the King and told him the child was not to be got. The King came and saw the cradle colored with the blood, and he cried out "where was the child gone?" and every one said it was the dog had eaten it.

The King said: "It is not: loose him, and he will get the pursuit himself."

When I was loosed, I found the scent of the blood till I came to a door of the room in which the child was. I went back to the King and took hold of him, and went back again and began to tear at the door. The King followed me and asked for the key. The servant said it was in the room of the stranger woman. The King caused search to be made for her, and she was not to be found. "I will break the door," said the King, "as I can't get the key." The King broke the door, and I went in, and went to the trunk, and the King asked for a key to unlock it. He got no key, and he broke the lock. When he opened the trunk, the child and the hand were stretched side by side, and the child was asleep. The King took the hand and ordered a woman to come for the child, and he showed the hand to everyone in the house. But the stranger woman was gone, and she did not see the King ; - and here she is herself to say if I am telling lies of her.

"Oh, it's nothing but the truth you have!"

The King did not allow me to be tied any more. He said there was nothing so much to wonder at as that I cut the hand off, as I was tied.

The child was growing till he was a year old. He was beginning to walk, and no one cared for him more than I did. He was growing till he was three, and he was running out every minute ; so the King ordered a silver chain to be put between me and the child, that he might not go away from me. I was out with him in the garden every day, and the King was as proud as the world of the child. He would be watching him everywhere we went, till the child grew so wise that he would loose the chain and get off. But one day that he loosed it I failed to find him; and I ran into the house and searched the house, but there was no getting him for me. The King cried to go out and find the child, that had got loose from the dog. They went searching for him, but could not find him. When they failed altogether to find him, there remained no more favor with the King towards me, and every one disliked me, and I grew weak, for I did not get a morsel to eat half the time. When summer came, I said I would try and go home to my own country. I went away one fine morning, and I went swimming, and God helped me till I came home. I went into the garden, for I knew there was a place in the garden where I could hide myself, for fear my wife should see me. In the morning I saw her out walking, and the child with her, held by the hand. I pushed out to see the child, and as he was looking about him everywhere, he saw me and called out, "I see my shaggy papa. Oh !" said he; "oh, my heart's love, my shaggy papa, come here till I see you !"

I was afraid the woman would see me, as she was asking the child where he saw me, and he said I was up in a tree; and the more the child called me, the more I hid myself.

The woman took the child home with her, but I knew he would be up early in the morning.

I went to the parlor-window, and the child was within, and he playing. When he saw me he cried out, "Oh ! my heart's love, come here till I see you, shaggy papa." I broke the window and went in, and he began to kiss me. I saw the rod in front of the chimney, and I jumped up at the rod and knocked it down. "Oh ! my heart's love, no one would give me the pretty rod," said he. I hoped he would strike me with the rod, but he did not. When I saw the time was short I raised my paw, and I gave him a scratch below the knee. "Oh ! you naughty, dirty, shaggy papa, you have hurt me so much, I'll give you a blow of the rod." He struck me a light blow, and so I came back to my own shape again. When he saw a man standing before him he gave a cry, and I took him up in my arms. The servants heard the child. A maid came in to see what was the matter with him. When she saw me she gave a cry out of her, and she said, "Oh, if the master isn't come to life again!"

Another came in, and said it was he really. When the mistress heard of it, she came to see with her own eyes, for she would not believe I was there; and when she saw me she said she'd drown herself. But I said to her, "If you yourself will keep the secret, no living man will ever get the story from me until I lose my head." Here she is herself to say if I am telling the truth.

"Oh, it's nothing but truth you are telling."

When I saw I was in a man's shape, I said I would take the child back to his father and mother, as I knew the grief they were in after him. I got a ship, and took the child with me; and as I journeyed I came to land, on an island, and I saw not a living soul on it, only a castle dark and gloomy. I went in to see was there any one in it. There was no one but an old hag, tall and frightful, and she asked me, "What sort of person are you.?" I heard someone groaning in another room, and I said I was a doctor, and I asked her what ailed the person who was groaning.

"Oh," said she, "it is my son, whose hand has been bitten from his wrist by a dog."

I knew then that it was he who had taken the child from me, and I said I would cure him if I got a good reward.

"I have nothing; but there are eight young lads and three young women, as handsome as anyone ever laid eyes on, and if you cure him I will give you them."

"Tell me first in what place his hand was cut from him?"

"Oh, it was out in another country, twelve years ago."

"Show me the way, that I may see him."

She brought me into a room, so that I saw him, and his arm was swelled up to the shoulder. He asked me if I would cure him; and I said I would cure him if he would give me the reward his mother promised.

"Oh, I will give it; but cure me." "Well, bring them out to me."

The hag brought them out of the room. I said I should burn the flesh that was on his arm. When I looked on him he was howling with pain. I said that I would not leave him in pain long. The wretch had only one eye in his forehead. I took a bar of iron, and put it in the fire till it was red, and I said to the hag, "He will be howling at first, but will fall asleep presently, and do not wake him till he has slept as much as he wants. I will close the door when I am going out." I took the bar with me, and I stood over him, and I turned it across through his eye as far as I could. He began to bellow, and tried to catch me, but I was out and away, having closed the door. The hag asked me, "Why is he bellowing?"

"Oh, he will be quiet presently, and will sleep for a good while, and I'll come again to have a look at him ; but bring me out the young men and the young women."

I took them with me, and I said to her, "Tell me where you got them."

"My son brought them with him, and they are all the children of one King."

I was well satisfied, and I had no wish for delay to get myself free from the hag, so I took them on board the ship, and the child I had myself. I thought the King might leave me the child I nursed myself; but when I came to land, and all those young people with me, the King and queen were out walking. The King was very aged, and the queen aged likewise. When I came to converse with them, and the twelve with me, the King and queen began to cry. I asked, "Why are you crying?"

"It is for good cause I am crying. As many children as these I should have, and now I am withered, grey, at the end of my life, and I have not one at all."

I told him all I went through, and I gave him the child in his hand, and "These are your other children who were stolen from you, whom I am giving to you safe. They are gently reared."

When the King heard who they were he smothered them with kisses and drowned them with tears, and dried them with fine cloths silken and the hair of his own head, and so also did their mother, and great was his welcome for me, as it was I who found them all. The King said to me, "I will give you the last child, as it is you who have earned him best; but you must come to my court every year, and the child with you, and I will share with you my possessions.

"I have enough of my own, and after my death I will leave it to the child."

I spent a time, till my visit was over, and I told the King all the troubles I went through, only I said nothing about my wife. And now you have the story.

And now when you go home, and the Slender Red Champion asks you for news of the death of Anshgayliacht and for the sword of light, tell him the way in which his brother was killed, and say you have the sword ; and he will ask the sword from you. Say you to him, "If I promised to bring it to you, I did not promise to bring it for you ;" and then throw the sword into the air and it will come back to me.

He went home, and he told the story of the death of Anshgayliacht to the Slender Red Champion, "And here," said he, "is the sword." The Slender Red Champion asked for the sword ; but he said: "If I promised to bring it to you, I did not promise to bring it for you;" and he threw it into the air and it returned to Blue Niall.

Conto 3: "The black horse"²⁸

ONCE there was a King and he had three sons, and when the King died, they did not give a shade of anything to the youngest son, but an old white limping garron.

"If I get but this," quoth he, "it seems that I had best go with this same.

He was going with it right before him, sometimes walking, sometimes riding. When he had been riding a good while he thought that the garron would need a while of eating, so he came down to earth, and what should he see coming out of the heart of the western airt towards him but a rider riding high, well, and right well.

"All I hail, my lad," said he.

"Hail, King's son," said the other.

"What's your news?" said the King's son.

"I have got that," said the lad who came. "I am after breaking my heart riding this ass of a horse ; but will you give me the limping white garron for him?"

"No," said the prince; "it would be a bad business for me."

"You need not fear," said the man that came, "there is no saying but that you might make better use of him than I. He has one value, there is no single place that you can think of in the four parts of the wheel of the world that the black horse will not take you there."

So the King's son got the black horse, and he gave the limping white garron.

Where should he think of being when he mounted but in the Realm Underwaves. He went, and before sunrise on the morrow he was there. What should he find when he got there but the son of the King Underwaves holding a Court, and the people of the realm gathered to see if there was anyone who would undertake to go to seek the daughter of the King of the Greeks to be the prince's wife. No one came forward, when who should come up but the rider of the black horse.

"You, rider of the black horse," said the prince, "I lay you under crosses and under spells to have the daughter of the King of the Greeks here before the sun rises to-morrow."

He went out and he reached the black horse and leaned his elbow on his mane, and he heaved a sigh.

"Sigh of a King's son under spells I". said the horse; but have no care; we shall do the thing that was set before you." And so off they went.

"Now," said the horse, "when we get near the great town of the Greeks, you will notice that the four feet of a horse never went to the town before. The King's daughter will see me from the top of the castle looking out of a window, and she will not be content without a turn of a ride upon me. Say that she may have that, but the horse will suffer no man but you to ride before a woman on him."

²⁸ Jacobs (1894). Disponível em <<http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft/mcft05.htm>>. Acesso em 25/10/2010.

They came near the big town, and he fell to horsemanship; and the princess was looking out of the windows, and noticed the horse. The horsemanship pleased her, and she came out just as the horse had come.

"Give me a ride on the horse," said she.

"You shall have that," said he, "but the horse will let no man ride him before a woman but me."

"I have a horseman of my own," said she.

"If so, set him in front," said he.

Before the horseman mounted at all, when he tried to get up, the horse lifted his legs and kicked him off.

"Come then yourself and mount before me," said she; "I won't leave the matter so."

He mounted the horse and she behind him, and before she glanced from her she was nearer sky than earth. He was in Realm Underwaves with her before sunrise.

"You are come," said Prince Underwaves.

"I am come," said he.

"There you are, my hero," said the prince. "You are the son of a King, but I am a son of success. Anyhow, we shall have no delay or neglect now, but a wedding."

"Just gently," said the princess; "your wedding is not so short a way off as you suppose. Till I get the silver cup that my grandmother had at her wedding, and that my mother had as well, I will not marry, for I need to have it at my own wedding."

"You, rider of the black horse," said the Prince Underwaves, "I set you under spells and under crosses unless the silver cup is here before dawn to-morrow."

Out he went and reached the horse and leaned his elbow on his mane, and he heaved a sigh.

"Sigh of a King's son under spells !" said the horse; "mount and you shall get the silver cup. The people of the realm are gathered about the King tonight, for he has missed his daughter, and when you get to the palace go in and leave me without; they will have the cup there going round the company. Go in and sit in their midst. Say nothing, and seem to be as one of the people of the place. But when the cup comes round to you, take it under your oxter, and come out to me with it, and we'll go."

Away they went and they got to Greece, and he went in to the palace and did as the black horse bade. He took the cup and came out and mounted, and before sunrise he was in the Realm Underwaves.

"You are come," said Prince Underwaves.

"I am come," said he.

"We had better get married now," said the prince to the Greek princess.

"Slowly and softly," said she. "I will not marry till I get the silver ring that my grandmother and my mother wore when they were wedded."

"You, rider of the black horse," said the Prince Underwaves, "do that. Let's have that ring here to-morrow at sunrise."

The lad went to the black horse and put his elbow on his crest and told him how it was.

"There never was a matter set before me harder than this matter which has now been set in front of me," said the horse, "but there is no help for it at any rate. Mount me. There is a snow mountain and an ice mountain and a mountain of fire between us and the winning of that ring. It is right hard for us to pass them."

Thus they went as they were, and about a mile from the snow mountain they were in a bad case with cold. As they came near it he struck the horse, and with the bound he gave the black horse was on the top of the snow mountain; at the next bound he was on the top of the ice mountain; at the third bound he went through the mountain of fire. When he had passed the mountains he was dragging at the horse's neck, as though he were about to lose himself. He went on before him down to a town below.

"Go down," said the black horse, "to a smithy; make an iron spike for every bone end in me." Down he went as the horse desired, and he got the spikes made, and back he came with them. "Stick them into me," said the horse, "every spike of them in every bone end that I have." That he did ; he stuck the spikes into the horse.

"There is a loch here," said the horse, "four miles long and four miles wide, and when I go out into it the loch will take fire and blaze. If you see the Loch of Fire going out before the sun rises, expect me, and if not, go your way."

Out went the black horse into the lake, and the lake became flame. Long was he stretched about the lake, beating his palms and roaring. Day came, and the loch did not go out.

But at the hour when the sun was rising out of the water the lake went out.

And the black horse rose in the middle of the water with one single spike in him, and the ring upon its end.

He came on shore, and down he fell beside the loch.

Then down went the rider. He got the ring, and he dragged the horse down to the side of a hill. He fell to sheltering him with his arms about him, and as the sun was rising he got better and better, till about midday, when he rose on his feet.

"Mount," said the horse, "and let us begone."

He mounted on the black horse, and away they went. He reached the mountains, and he leaped the horse at the fire mountain and was on the top. From the mountain of fire he leaped to the mountain of ice, and from the mountain of ice to the mountain of snow. He put the mountains past him, and by morning he was in realm under the waves.

"You are come," said the prince.

"I am," said he.

"That's true," said Prince Underwaves. "A King's son are you, but a son of success am I. We shall have no more mistakes and delays, but a wedding this time."

"Go easy," said the Princess of the Greeks. "Your wedding is not so near as you think yet. Till you make a castle, I won't marry you. Not to your father's castle nor to your mother's will I go to dwell; but make me a castle for which your father's castle will not make washing water."

"You, rider of the black horse, make that," said Prince Underwaves, "before the morrow's sun rises."

The lad went out to the horse and leaned his elbow on his neck and sighed, thinking that this castle never could be made for ever.

"There never came a turn in my road yet that is easier for me to pass than this," said the black horse.

Glance that the lad gave from him he saw all that there were, and ever so many wrights and stone masons at work, and the castle was ready before the sun rose.

He shouted at the Prince Underwaves, and he saw the castle. He tried to pluck out his eye, thinking that it was a false sight.

"Son of King Underwaves," said the rider of the black horse, "don't think that you have a false sight ; this is a true sight."

"That's true," said the prince. "You are a son of success, but I am a son of success too. There will be no more mistakes and delays, but a wedding now."

"No," said she. The time is come. Should we not go to look at the castle? There's time enough to get married before the night comes."

They went to the castle and the castle was without a "but " ----

"I see one," said the prince. "One wants at least to be made good. A well to be made inside, so that water may not be far to fetch when there is a feast or a wedding in the castle."

"That won't be long undone," said the rider of the black horse.

The well was made, and it was seven fathoms deep and two or three fathoms wide, and they looked at the well on the way to the wedding.

"It is very well made," said she, "but for one little fault yonder."

"Where is it?" said Prince Underwaves.

"There," said she.

He bent him down to look. She came out, and she put her two hands at his back, and cast him in.

"Be thou there," said she. "If I go to be married, thou art not the man; but the man who did each exploit that has been done, and, if he chooses, him will I have."

Away she went with the rider of the little black horse to the wedding.

And at the end of three years after that so it was that he first remembered the black horse or where he left him.

He got up and went out, and he was very sorry for his neglect of the black horse. He found him just where he left him.

"Good luck to you, gentleman," said the horse. "You seem as if you had got something that you like better than me."

"I have not got that, and I won't; but it came over me to forget you," said he.

"I don't mind," said the horse, "it will make no difference. Raise your sword and smite off my head."

"Fortune will now allow that I should do that," said he.

"Do it instantly, or I will do it to you," said the horse.

So the lad drew his sword and smote off the horse's head; then he lifted his two palms and uttered a doleful cry.

What should he hear behind him but "All hail, my brother-in-law."

He looked behind him, and there was the finest man he ever set eyes upon.

"What set you weeping for the black horse?" said he.

"This," said the lad, "that there never was born of man or beast a creature in this world that I was fonder of."

"Would you take me for him?" said the stranger.

"If I could think you the horse, I would; but if not, I would rather the horse," said the rider.

"I am the black horse," said the lad, "and if I were not, how should you have all these things that you went to seek in my father's house. Since I went under spells, many a man have I ran at before you met me. They had but one word amongst them: they could not keep me, nor manage me, and they never kept me a couple of days. But when I fell in with you, you kept me till the time ran out that was to come from the spells. And now you shall go home with me, and we will make a wedding in my father's house."

Conto 4: "The Greek Princess and the Young Gardener"²⁹

THERE was once a King, but I didn't hear what country he was over, and he had one very beautiful daughter. Well, he was getting old and sickly, and the doctors found out that the finest medicine in the world for him was the apples of a tree that grew in the orchard just under his window. So you may be sure he had the tree well minded, and used to get the apples counted from the time they were the size of small marbles. One harvest, just as they were beginning to turn ripe, the King was awakened one night by the flapping of wings outside in the orchard; and when he looked out, what did he see but a bird among the branches of his tree. Its feathers were so bright that they made a light all round them, and the minute it saw the King in his night-cap and night-shirt it picked off an apple, and flew away "Oh,

²⁹ Jacobs (1894). Disponível em: < <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft/mcft11.htm>>. Acesso em 25/10/2010.

botheration to that thief of a gardener! " says the King, "this is a nice way he's watching my precious fruit."

He didn't sleep a wink the rest of the night and as soon as any one was stirring in the palace, he sent for the gardener, and abused him for his neglect.

"Please your Majesty!" says he, " not another apple you shall lose. My three sons are the best shots at the bow and arrow in the Kingdom, and they and myself will watch in turn every night."

When the night came, the gardener's eldest son took his post in the garden, with his bow strung and his arrow between his fingers, and watched, and watched. But at the dead hour, the King, that was wide awake, heard the flapping of wings, and ran to the window. There was the bright bird in the tree, and the boy fast asleep, sitting with his back to the wall, and his bow on his lap.

"Rise, you lazy thief! " says the King, " there's the bird again, botheration to her !"

Up jumped the poor fellow; but while he was fumbling with the arrow and the string, away was the bird with the nicest apple on the tree. Well, to be sure, how the King fumed and fretted, and how he abused the gardener and the boy, and what a twenty-four hours he spent till midnight came again!

He had his eye this time on the second son of the gardener; but though he was up and lively enough when the clock began to strike twelve, it wasn't done with the last bang when he saw him stretched like one dead on the long grass, and saw the bright bird again, and heard the flap of her wings, and saw her carry away the third apple. The poor fellow woke with the roar the King let at him, and even was in time enough to let fly an arrow after the bird. He did not hit her, you may depend; and though the King was mad enough, he saw the poor fellows were under ' *pishtroques*, and could not help it.

Well, he had some hopes out of the youngest, for he was a brave, active young fellow, that had everybody's good word. There he was ready, and there was the King watching him, and talking to him at the first stroke of twelve. At the last clang, the brightness coming before the bird lighted up the wall and the trees, and the rushing of the wings was heard as it flew into the branches ; but at the same instant the crack of the arrow on her side might be heard a quarter of a mile off. Down came the arrow and a large bright feather along with it, and away was the bird, with a screech that was enough to break the drum of your ear. She hadn't time to carry off an apple; and bedad, when the feather was thrown up into the King's room it was heavier than lead, and turned out to be the finest beaten gold.

Well, there was great *cooramuch* made about the youngest boy next day, and he watched night after night for a week, but not a mite of a bird or bird's feather was to be seen, and then the King told him to go home and sleep. Every one admired the beauty of the gold feather beyond anything, but the King was fairly bewitched. He was turning it round and round, and rubbing it against his forehead and his nose the live-long day; and at last he proclaimed that he'd give his daughter and half his Kingdom to whoever would bring him the bird with the gold feathers, dead or alive.

The gardener's eldest son had great conceit of himself and away he went to look for the bird. In the afternoon he sat down under a tree to rest himself; and eat a bit of bread and cold meat that he had in his wallet, when up comes as fine a looking fox as you'd see in the burrow of Munfin. " Musha, sir," says he, " would you spare a bit of that meat to a poor body that's hungry?"

" Well," says the other, " you must have the devil's own assurance, you common robber, to ask me such a question. Here's the answer," and he let fly at the *moddhereen rua*.

The arrow scraped from his side up over his back, as if he was made of hammered iron, and stuck in a tree a couple of perches off.

"Foul play," says the fox ; but I respect your young brother, and will give a bit of advice. At nightfall you'll come into a village. One side of the street you'll see a large room lighted up, and filled with young men and women, dancing and drinking. The other side you'll see a house with no light, only from the fire in the front room, and no one near it but a man and his wife, and their child. Take a fool's advice, and get lodging there." With that he curled his tail over his crupper, and trotted off.

The boy found things as the fox said, but *begonies* he chose the dancing and drinking, and there we'll leave him. In a week's time, when they got tired at home waiting for him, the second son said he'd try his fortune, and off he set. He was just as ill-natured and foolish as his brother, and the same thing happened to him. Well, when a week was over, away went the youngest of all, and as sure as the hearth-money, he sat under the same tree, and pulled out his bread and meat, and the same fox came up and saluted him. Well, the young fellow shared his dinner with the *moddhereen*, and he wasn't long beating about the bush, but told the other he knew all about his business.

"I'll help you," says he, "if I find you're biddable. So just at nightfall you'll come into a village ... Good-bye till to-morrow."

It was just as the fox said, but the boy took care not to go near dancer, drinker, fiddler, or piper. He got welcome in the quiet house to supper and bed, and was on his journey next morning before the sun was the height of the trees.

He wasn't gone a quarter of a mile when he saw the fox coming out of a wood that was by the roadside.

"Good-morrow, fox," says one.

"Good-morrow, sir," says the other.

"Have you any notion how far you have to travel till you find the garden bird?"

"Dickens a notion have I ; - how could I ?"

"Well, I have. She's in the King of Spain's palace, and that's a good two hundred miles off."

"Oh, dear! we'll be a week going."

"No, we won't. Sit down on my tail, and we'll soon make the road short."

"Tail, indeed ! that 'ud be the droll saddle, my poor *moddhereen*."

"Do as I tell you, or I'll leave you to yourself."

Well, rather than vex him he sat down on the tail that was spread out level like a wing, and away they went like thought. They overtook the wind that was before them, and the wind that came after didn't overtake them. In the afternoon, they stopped in a wood near the King of Spain's palace, and there they stayed till nightfall.

"Now," says the fox, "I'll go before you to make the minds of the guards easy, and you'll have nothing to do but go from lighted hall to another lighted hall till you find the golden bird in the last. If you have a head on you, you'll bring himself and his cage outside the door, and no one then can lay hands on him or you. If you haven't a head I can't help you, nor no one else." So he went over to the gates.

In a quarter of an hour the boy followed, and in the first hall he passed he saw a score of armed guards standing upright, but all dead asleep. In the next he saw a dozen, and in the next half a dozen, and in the next three, and in the room beyond that there was no guard at all, nor lamp, nor candle, but it was as bright as day; for there was the golden bird in a common wood and wire cage, and on the table were the three apples turned into solid gold.

On the same table was the most lovely golden cage eye ever beheld, and it entered the boy's head that it would be a thousand pities not to put the precious bird into it, the common cage was so unfit for her. Maybe he thought of the money it was worth ; anyhow he made the exchange, and he had soon good reason to be sorry for it. The instant the shoulder of the bird's wing touched the golden wires, he let such *asquawk* out of him as was enough to break all the panes of glass in the windows, and at the same minute the three men, and the half-dozen, and

the dozen, and the score men, woke up and clattered their swords and spears, and surrounded the poor boy, and jibed, and cursed, and swore at home, till he didn't know whether it's his foot or head he was standing on. They called the King, and told him what happened, and he put on a very grim face. "It's on a gibbet you ought to be this moment," says he, " but I'll give you a chance of your life, and of the golden bird, too. I lay you under prohibitions, and restrictions, and death, and destruction, to go and bring me the King of *Moroco's* bay filly that outruns the wind, and leaps over the walls of castle-bawns. When you fetch it her into the bawn of this palace, you must get the golden bird, and liberty to go where you please."

Out passed the boy, very down-hearted, but as he went along, who should come out of a brake but the fox again.

"Ah, my friend," says he, " I was right when I suspected you hadn't a head on you; but I won't rub your hair again' the grain. Get on my tail again, and when we come to the King of *Moroco's* palace, we'll see what we can do."

So away they went like thought. The wind that was before them they would overtake the wind that was behind them would not overtake them.

Well, the nightfall came on them in a wood near the palace, and says the fox, ' I'll go and make things easy for you at the stables, and when you are leading out the filly, don't let her touch the door, nor doorposts, nor anything but the ground, and that with her hoofs and if you haven't a head on you once you are in the stable, you'll be worse off than before."

So the boy delayed for a quarter of an hour, and then he went into the big bawn of the palace. There were two rows of armed men reaching from the gate to the stable, and every man was in the depth of deep sleep, and through them went the boy till he got into the stable. There was the filly, as handsome a beast as ever stretched leg, and there was one stable-boy with a currycomb in his hand, and another with a bridle, and another with a sieve of oats, and another with an armful of hay, and all as if they were cut out of stone. The filly was the only live thing in the place except himself. She had a common wood and leather saddle on her back, but a golden saddle with the nicest work on it was hung from the post, and he thought it the greatest pity not to put it in place of the other. Well, I believe there was some *pishroques* over it for a saddle ; anyhow, he took off the other, and put the gold one in its place.

Out came a squeal from the filly's throat when she felt the strange article, that might be heard from Tombrick to Bunclody, and all as ready were the armed men and the stable-boys to run and surround the *ornadhan* of a boy, and the King of *Moroco* was soon there along with the rest, with a face on him as black as the sole of your foot. After he stood enjoying the abuse the poor boy got from every-body for some time, he says to him, "You deserve high hanging for your impudence, but I'll give you a chance for your life and the filly, too. I lay on you all sorts of prohibitions, and restrictions, and death, and destruction to go bring me Princess Golden Locks, the King of *Greek's* daughter. When you deliver her into my hand, you may have the 'daughter of the wind,' and welcome. Come in and take your supper and your rest, and be off at the flight of night."

The poor boy was down in the mouth, you may suppose, as he was walking away next morning, and very much ashamed when the fox looked up in his face after coming out of the wood.

"What a thing it is," says he, "not to have a head when a body wants it worst ; and here we have a fine long journey before us to the King of *Greek's* palace. The worse luck now, the same always. Here, get on my tail, and we'll be making the road shorter."

So he sat on the fox's tail, and swift as thought they went. The wind that was before them they would overtake it, the wind that was behind them would not overtake them, and in the evening they were eating their bread and cold meat in the wood near the castle.

"Now," says the fox, when they were done, "I'll go before you to make things easy. Follow me in a quarter of an hour. Don't let Princess Golden Locks touch the jambs of the doors with her hands, or hair, or clothes, and if you're asked any favor, mind how you answer. Once she's outside the door, no one can take her from you."

Into the palace walked the boy at the proper time, and there were the score, and the dozen, and the half-dozen, and the three guards all standing up or leaning on their arms, and all dead asleep, and in the farthest room of all was the Princess Golden Locks, as lovely as Venus herself. She was asleep in one chair, and her father, the King of Greece, in another. He stood before her for ever so long with the love sinking deeper into his heart every minute. till at last he went down on one knee, and took her darling white hand in his hand, and kissed it.

When she opened her eyes, she was a little frightened, but I believe not very angry, for the boy, as I call him, was a fine handsome young fellow, and all the respect and love that ever you could think of was in his face. She asked him what he wanted, and he stammered, and blushed, and began his story six times, before she understood it.

"And would you give me up to that ugly black King of Moroco?" says she.

"I am obliged to do so," says he, "by prohibitions, and restrictions, and death, and destruction, but I'll have his life and free you, or lose my own. If I can't get you for my wife, my days on the earth will be short."

"Well," says she, "let me take leave of my father at any rate."

"Ah, I can't do that," says he, "or they'd all waken, and myself would be put to death, or sent to some task worse than any I got yet."

But she asked leave at any rate to kiss the old man; that wouldn't waken him, and then she'd go. How could he refuse her, and his heart tied up in every curl of her hair? But, the moment her lips touched her father's, he let a cry, and every one of the score, the dozen guards woke up, and clashed their arms, and were going to make *gibbets* of the foolish boy.

But the King ordered them to hold their hands, till he'd be *insensed* of what it was all about, and when he heard the boy's story he gave him a chance for his life.

"There is," says he, "a great heap of clay in front of the palace, that won't let the sun shine on the walls in the middle of summer. Every one that ever worked at it found two shovelfuls added to it for every one they threw away. Remove it, and I'll let my daughter go with you. If you're the man I suspect you to be, I think she'll be in no danger of being wife to that yellow *Molott*."

Early next morning was the boy tackled to his work, and for every shovelful he flung away two came back on him, and at last he could hardly get out of the heap that gathered round him. Well, the poor fellow scrambled out some way, and sat down on a sod, and he'd have cried only for the shame of it. He began at it in ever so many places, and one was still worse than the other, and in the heel of the evening, when he was sitting with his head between his hands, who should be standing before him but the fox.

"Well, my poor fellow," says he, "you're low enough. Go in: I won't say anything to add to your trouble. Take your supper and your rest : to-morrow will be a new day."

"How is the work going off?" says the King, when they were at supper.

"Faith, your Majesty," says the poor boy, "it's not going off; but coming on it is. I suppose you'll have the trouble of digging me out at sunset to-morrow, and waking me."

"I hope not," says the princess, with a smile on her kind face; and the boy was as happy as anything the rest of the evening.

He was wakened up next morning with voices shouting, and bugles blowing, and drums beating, and such a hullibullo he never heard in his life before. He ran out to see what was the matter, and there, where the heap of clay was the evening before, were soldiers, and servants, and lords, and ladies, dancing like mad for joy that it was gone.

"Ah, my poor fox !" says he to himself; "this is your work."

Well, there was little delay about his return. The King was going to send a great retinue with the princess and himself; but he wouldn't let him take the trouble.

"I have a friend," says he, "that will bring us both to the King of Moroco's palace in a day, -- fly away with him !"

There was great crying when she was parting from her father.

"Ah ! " says he, "what a lonesome life I'll have now! Your poor brother in the power of that wicked witch, and kept away from us, and now you taken from me in my old age!"

Well, they both were walking on through the wood, and he telling her how much he loved her; out walked the fox from behind a brake, and in a short time he and she were sitting on the brush, and holding one another fast for fear of slipping off; and away they went like thought. The wind that was before them they would overtake it, and in the evening he and she were in the big bawn of the King of Moroco's castle.

"Well," says he to the boy, "you've done your duty well; bring out the bay filly. I'd give the full of the bawn of such fillies, if I had them, for this handsome princess. Get on your steed, and here is a good purse of guineas for the road."

"Thank you," says he. "I suppose you'll let me shake hands with the princess before I start."

"Yes, indeed, and welcome."

Well, he was some little time about the hand-shaking, and before it was over he had her fixed snug behind him; and while you could count three, he, and she, and the filly were through all the guards, and a hundred perches away.; On they went, and next morning they were in the wood near the King of Spain's palace, and there was the fox before them.

"Leave your princess here with me," says he, "and go get the golden bird and the three apples. If you don't bring us back the filly along with the bird, I must carry you both home myself."

Well, when the King of Spain saw the boy and the filly in the bawn, he made the golden bird, and the golden cage, and the golden apples be brought out and handed to him, and was very thankful and very glad of his prize. But the boy could not part with the nice beast without petting it and rubbing it; and while no one was expecting such a thing, he was up on its back, and through the guards, and a hundred perches away, and he wasn't long till he came to where he left his princess and the fox.

They hurried away till they were safe out of the King of Spain's land, and then they went on easier; and if I was to tell you all the loving things they said to one another, the story wouldn't be over till morning. When they were passing the village of the dance house, they found his two brothers begging, and they brought them along. When they came to where the fox appeared first, he begged the young man to cut off his head and his tail.

He would not do it for him ; he shivered at the very thought, but the eldest brother was ready enough. The head and tail vanished with the blows, and the body changed into the finest young man you could see, and who was he but the princess's brother that was bewitched. Whatever joy they had before, they had twice as much now, and when they arrived at the palace bonfires were set blazing, oxes roasting, and puncheons of wine put out in the lawn.

The young Prince of Greece was married to the King's daughter, and the prince's sister to the gardener's son. He and she went a shorter way back to her father's house, with many attendants, and the King was so glad of the golden bird and the golden apples, that he had sent a waggon full of gold and a waggon full of silver along with them.

Conto 5: "Y Chadee"³⁰

³⁰ Ellis (1999, p.138-150).

There were two handsome princes, sons of the ageing King of Ellan Vannin, and their names were Eshyn and Ny-Eshyn.

Eshyn was the elder of the two. He was fair and upright like his father. He was also renowned as a brave warrior who was fearless in battle and just in his judgment. All the young women of Ellan Vannin admired Eshyn and many tried to attract his attention, fluttering their eyelids and blushing as he passed by. But Eshyn was a serious young man and not given to spending time flirting with young women. He believed in true love; that one day he would meet the woman he would spend the rest of his life with and, at that moment, he would know who it was.

His younger brother, Ny-Eshyn, while just as handsome, was of a weak character. He drank too much, had affairs with many women and gambled frequently. He was also of a jealous disposition. He was jealous of his elder brother, and his jealousy made him angry and brooding. His jealousy gnawed like a knife twisting in his stomach.

One evening, Ny-Eshyn was returning across the slopes of South Barrule, on whose peak was a castle. At the castle gate stood a wizened old man who had strange eyes, one blue and one green. They could look east and west and south, but never could they look towards the north.

“*Bannaghtyn, Ny-Eshyn,*” the old man greeted in the language of the island. “*Cre’n-ash ta shiu?*”

“Who are you, who asks me how I am?” returned Ny-Eshyn with discourtesy.

“That is by the by,” replied the old man. “What ails you? I am merely a friend to all who are troubled and who seek joy in this life.”

“I hate my brother,” snapped the prince. “He has everything that makes him happy in life but I have nothing”.

“Is it so?” mused the old man. “There is a proverb in this land – *Cha nee Eshyn beg echey ta boght agh Eshyn ta gearree ny smoo*. It is not he who has little that’s poor, but he who desires more.”

Ny-Eshyn scowled in anger. “How dare you quote proverbs at me, little man? I tell you that my life is made miserable by my brother”.

The old man sighed and shrugged. “Well, that is not anything to fret about.”

“Why so?” Ny-Eshyn was much irritated, and might well have struck the old man down, had he not been intrigued by the movements of the man’s strange eyes and he remembered that it was said that the *ferrishyn*, or evil spirits, had that cast of eye. So he kept his temper in check.

“Because it is a problem that can be solved. Here,” and the old man reached down, for there was a basket at his feet, and picked up the wickerwork. “Here, inside this there is a snake. All you have to do is put the basket under his bed during the day and, by evening, he will become coarse-featured and ugly and women will turn from him and men will revile him.”

“Will it be so?” demanded Ny-Eshyn eagerly.

“I do not lie,” said the wizened creature firmly.

So Ny-Eshyn took the basket, hearing the snake hissing within it, and went home to his father’s great castle at Doolish

That night passed and at dawn, Prince Eshyn, who was a great hunter, rose and went out to seek the red deer on the slopes of Slieau Meayll. As soon as he heard his brother depart from the castle, Ny-Eshyn took his basket and the snake and went to his brother’s room and placed it under the bed.

That evening, a strange apparition appeared at the gates of the castle at Doolish: a bent figure of a man, with coarse gray skin and a protruding nose like the beak of a bird. His eyes were crossed, his hair matted and he had a permanent dribble on his chin.

The warriors on guard frowned and looked at one another, for they did not recognize him, but they saw that the rode Prince Eshyn’s favorite horse.

“Who are you who ride that horse?” demanded one of the warriors. “Where is our handsome prince who owns the steed?”

The stranger stared at the warrior and called him by name.

“Do you jest?” the ugly one demanded, in a strange grating voice, which the man did not recognize. “I am Prince Eshyn.”

The guard burst out laughing.

“You are mad to think you can trick us. We know our prince too well.”

Then one of the warriors, more reflective than the other, said: “If this ugly horror rides Eshyn’s horse, it can only mean that he must have stolen it. If he has stolen it, it means that he has worsted Eshyn in a fight. The only way he could do that would be to murder him, for Eshyn is so great a warrior he would not allow his horse to be stolen while he was alive.”

And so they raised an alarm.

Eshyn began to cry out for his father, the King, as he struggled with the palace guards.

“Father! Father! They are attacking your eldest son!”

But the old King came to the battlements and looked down. “I recognize you not, stranger!”

He turned back into the castle.

Still Eshyn struggled. “Mother! Mother! They are attacking your eldest son!” cried Eshyn.

The queen came and gazed on him in disgust. “Drive this evil one away and find out what has happened to my dear son, Eshyn!” she ordered.

More guards began to converge on him and so the young prince, in the hideous guise, tugged at the reins of his steed and went galloping away.

He reached a stream and stopped for water to refresh himself after the strange experience at the gates of his own castle and, as he did so, he saw his reflection in the water.

He screamed at what he saw.

Now he knew why he had not been recognized at the castle.

His heart was heavy and he sent his horse, with a slap on the rump, back in the direction of the castle. It was not fitting for someone looking like he did to ride the horse of a prince. He turned his laggardly footsteps towards the valley that lies through Beinn-y-Phott and Snaefell and, after wandering a day and a night, he came to the deep black lake which lies in Druidale, under the shadow of the black mountain, Slieau Dhoo.

Here he sat down on a great granite stone and placed his head in his hands. He did not know what had caused his shape to change, nor did he know what he should do.

He heard a sound nearby and looked up. Along the pathway by the grim dark lake, an old woman was coming along, staggering a little under the weight of a great heavy bundle of sticks which she carried on her crooked back. Every so often, she paused to gather a handful of sticks which had fallen from the bundle, but each time she did this, more sticks fell out. But she slowly managed to build up the great bundle, which was apparently so heavy that she was bent double beneath it.

“*Moghrey mie, venainstyr,*” called Eshyn for, although he had troubles, he had always been a polite and sympathetic young man. These words meant: “Good morning, madam. Do you journey far with that bundle?”

The old woman stopped and pointed up Slieau Dhoo. “My cabin is up there, near the summit of the black mountain.”

It was quite a climb, but Eshyn did not even consider the difficulty. “I will carry the bundle there for you,” he said and, without another word, he took the great bundle of sticks from the old woman and slung it on his own back. They started to climb up the steep path and as they did so, Eshyn sighed deeply.

“*Vel shiu ching?* Are you ill?” asked the old woman in concern. “Is it too heavy for you, my son?”

“Not too heavy; the heaviness is in my heart,” replied Eshyn sadly.

“What is it that ails your heart, my son?”

As they climbed, Eshyn told her his story: or, at least, that part of it which he knew. By the time he had finished it, they had reached the little white stone cottage, with its face towards the sun and its back to the summit of the hill.

Put down the sticks and come into my cottage. Rest awhile while I kindle a fire to warm us.”

Eshyn shook his head. “I am a young man, old woman. It is you who should rest, while I kindle the fire.”

He insisted that the old woman sit down while he prepared the fire and she told him, once it was alight, to lace a small kettle on the flames and put some mackerel in to cook.

As he did this, she went to the window and gazed at the sky, for it was now cloudless night and the stars were out. She considered the patterns made by the stars carefully. Then she returned inside and took the fish from the kettle and placed them on the table with bread and newly churned butter.

“Eat and grow strong, young Eshyn,” she told him. “You shall be as comely as you once were and as happy. You will, however, need all your strength. So eat and rest here until morning, and then I shall tell you how you may accomplish that.”

So Eshyn ate and rested, drowsing fitfully in a corner by the fire. In the morning the old woman came to him.

“*Vel shiu er chadley dy-mie?* Have you slept well?” she asked him.

“*Cha nee feer vie.* Not very well,” he replied, for he was always a truthful youth.

“Have some tea; it will refresh you. Then you must be gone. You must walk across the hills to South Barrule. At the top of the mountain is a fairy fortress. At the entrance to the fortress, you will come across a wizened old man, with one eye blue and the other eye green. They are able to look east and west and south but cannot look at the north. He will greet you with these words: ‘*Bannaghtyn, Eshyn!* What ails you? I am a friend to all who are in trouble and who seek joy in this life.’ You can tell him what ails you. But on no account accept his advice. Whatever he tells you to do, do the exact opposite. Do you understand?”

Eshyn shook his head. “I have no understanding of it but I will do exactly what you have told me to.”

So Eshyn set off towards the bald peak of South Barrule. He came to the castle and at the gate he saw the wizened old man with his one eye blue and his other one green.

“*Bannaghtyn, Eshyn!* What ails you? I am a friend to all who are in trouble and who seek joy in this life.”

Eshyn told the old man what troubled him.

“A sorrowful tale, indeed. Let me go into the castle to think on this matter. In the meantime, when I am gone, if the Benrein na Shee, the queen of the fairies, happens to pass, go and hide yourself. Do not try to stop her nor speak to her.”

The wizened old man disappeared into his castle.

As the hour was now late, the stars now shone down on the mountain top and the moon came sneaking up over a distant hill. But the night-sky was full of clouds, dark ominous storm clouds and the light of the moon was hidden behind them. The night was very dark.

Standing there in the darkness, Eshyn suddenly saw a curious sight. There was a bright white pinprick of light bobbing up and down across the mountain. It came nearer and nearer, Eshyn saw a group of tiny sprites, fairy people, and in their middle was a beautiful young woman, dressed in a green cloak with her golden hair held in place by a silver circlet. On her left arm was a basket, out of which the bright light shone, so that everyone in her company was illuminated.

Now Eshyn remembered what the old woman had told him and so he decided to do exactly the opposite of the instruction given to him by the old man, for he now correctly presumed that this was the Benrein na Shee, the queen of the fairies and her entourage.

He stepped forward into the path of the fairies.

“Greetings, Queen of the Fairies,” he called.

“Why do you stop me, Eshyn?” she demanded.

It was no surprise to him that the Queen of the Fairies would know his name. So Eshyn told his sorrowful tale.

“Can you tell me what I must do?” he asked when the tale was finished.

The Queen of the Fairies went forward and examined Eshyn’s appearance.

“It is the *nieu-ny-aarnieu*,” she observed, “It is a serpent’s venom that has wrought this evil change in you. You can be returned to what you were, but to achieve that you must come along with me.”

She led him from the slopes of South Barrule towards the western sea, and it seemed to Eshyn that they had journeyed only a short distance before they were crossing the sea. Eshyn was full of wonder, for the fairy host, and he in their midst, simply continued walking over the waves, as if they were solid ground. Then they came to a sea shore which Eshyn had never seen before, so alien and curious was it.

Along this sea shore were anchored an armada of ships: ships bearing many strange devices on their sails.

The fairy queen halted the group and placed a finger on her lips.

“*Cum dty hengey!*” she instructed in the language of Eshyn’s people. “Keep quiet!”

Then she pointed to a ship approaching the shore. Her voice was no more than a mere whisper. “These are the people of Yn Shelgeyr Mooar, Orion the great hunter, light of the Otherworld.”

“But...?”

“*Bee dty host!*” she snapped again. “Keep quiet! Listen to me carefully. In the approaching ship is Y Chadee, the Everlasting Pearl, daughter of Yn Shelgeyr Mooar, the most beautiful princess beneath the skies of this world and the Otherworld. She is the only one able to restore you to your former self.”

“How can that be...?” began Eshyn.

“*Hysht!*” hissed the Fairy Queen for a third time. “Keep quiet! Y Chadee, the Everlasting Pearl, shall be your wife if you are strong and do not fear. The blood of the great Ocean God, Manannan Mac-y-Leirr, whose name has been given to your island and your Kingdom, flows in your veins as well as the blood of the great Kings of Ellan Bannin. You must follow your destiny.

She paused and, satisfied that he no longer raised any queries, she instructed him in what he must do.

“Firstly, you must enter the cave of heroes and seize the Slatt yn Ree, the Sword of Orion, which you will know by the name Cliweny-Sollys, the Sword of Light. Take it and hold fast to it, no matter what happens, and by that means you will win what you must win.”

She paused a moment and when he made no comment she continued: “Secondly, you will find a pearl of great beauty; this is the symbol of Y Chadee, the Everlasting Pearl. You must seize it and never give it up.

“Thirdly, you will find a woman of surpassing beauty, who will offer herself to you in return for the treasures you will possess. Remember this; you must never be distracted and lured from your quest by and subtle device as may distract a man. Remember the proverb of your land – Eshyn *s’moo hayrys s’moo vee echey*. He who catches most will have most.”

Having said that, she pointed down a cliff path to the sea shore. That is your path and do not let any obstacle stand in your way.”

Then she bent forward and blew into her basket and the light went out and she and all her fairy host vanished.

Eshyn hesitated but a moment and then proceeded along the path, descending the cliff, as the fairy queen had told him to. However, he found the path blocked by a gateway which was sealed by tall iron bars. Well, if he was not to let anything obstruct his path, there was only one thing to do. He seized the bars and pulled and tugged with all his might until he twisted them right and left and made an opening large enough to squeeze through.

As soon as he found himself through the bars, he was in a great cave filled with warriors drinking and gaming with dice. Music filled the air. He notice that the drink was taken from a central large cauldron of silver. Then, at the far end of the cave, there hung a great sword of blazing gold and silver. It shone with an ethereal light.

“That must be the Sword of Light, Orion’s Sword,” he muttered.

Indeed, the Cliwe-ny-Sollys or Sword of Light, was the symbol of the sum of all knowledge and put to fly every ignorance.

He sighed. It looked so high up, hanging there, that he doubted that he could reach it.

He entered the cave boldly, ignoring the warrior. But they saw him and started to shout.

“Come and drink, come and play dice with us.”

Eshyn shook his head.

“That I cannot. I have come only for the Cliwe-ny-Sollys!”

As that, they all started laughing.

“It is beyond your reach, as it is beyond our reach. A brave man you must be, if you risk the wrath of the Shelgeyr Mooar by attempting to steal his sword.

Another one of the merrymakers tapped Eshyn on the arm.

“We are here to see no one takes it. But it is such an easy task to defend the sword, so we are bored and spend our time in gambling and drinking, for there is nothing else to do.”

Another said: “Today we enjoy life, for who knows the cares of tomorrow? Drink to the hour that is with us now, not to the hour that may never come.”

They helped themselves liberally from the brew from the cauldron and they drank and played dice and drank yet again, until they drank themselves from merriment to stupor and from stupor into a deep, snoring, drunken sleep.

Now Eshyn gad waited patiently all this time, for he could not see how he could act while these warriors were capable of harming him. But now that they were all in a drunken sleep, he saw how he could act.

He pushed the tables, at which the warriors had been gambling, and the chairs to the wall on which the sword hung. He thereby built himself a means of reaching the sword. Balancing carefully, he reached upwards and carefully took the great sword by the hilt.

At that moment, a large raven swooped through the cavern and started to sound an alarm.

At once the warriors were on their feet, with weapons drawn, and gone was their drunkenness.

They saw Eshyn standing with the great Cliwe-ny-Sollys – the Sword of Light – which made him invincible. They curse him, but none would come near him, for whoever the blade touched was dispatched to the Land Beyond, whether they were mortal or immortal.

Holding the weapon in both hands, ready to defend himself, Eshyn walked slowly from the cave, keeping an eye on the angry warriors.

From the cave he passed along a narrow tunnel and then he found himself peering down at a feasting hall below. This hall had no windows; neither was there entrance nor exit. The light in this strange room was supplied by some strange source which he could not discern. From where he stood, peering down into the hall, a rope provided the only means down and, apparently, the only means up again.

There was a great table in this hall, at which many warrior sat feasting. They were all obese and indolent, in spite of their warriors’ garb. Along the sides of the hall were the discarded debris and bones of many a feast. Kegs of wine, bottles and other refuse from the table were piled there. But in the middle of the table, around which the warriors were seated, was an

intricate candle-holder of gold and silver and, in the spot where the candle should be, Eshyn saw a pearl of great beauty. It was the pearl itself that was emanating the light.

“That must be the pearl that I am to obtain,” Eshyn said to himself. “I will seize it, but there is only one way to get down to it.”

So he sheathed the Sword of Light, took the rope in both hands, and slid down into the hall. He was greeted with laughter and good humor by the warriors, who offered him the hero’s seat of honor at the head of the table and said: “Eat and enjoy yourself, for we must eat today in case we cannot eat tomorrow.”

Eshyn shook his head. “I have come for the pearl,” he said simply.

They roared with laughter.

“That cannot be. We sit here guarding it and serve no other purpose. But we are bored and the only thing to do is to feast. No one can escape with it anyway, for they have to climb up the rope down which it is so easy to slide but impossible to climb up.”

“Why is that?” demanded Eshyn.

“No harm to tell you. Once you take the pearl, this room is plunged into darkness and you will never be able to find the rope’s end.”

So Eshyn decided to sit down and wait. The men crammed their mouths with meat and cakes to the point of repletion. Gradually, one by one, they fell asleep in their seats, their heads on the table top, snoring away.

Then it was that Eshyn rose and reached forward and picked up the pearl, whose light immediately went out. Eshyn, however, had kept one hand on the rope and he quickly thrust the pearl into his tunic pocket and swung upwards.

At that moment, a great raven flapped through the darkness, crying out a warning.

Then the warriors were on their feet, swords out, peering into the darkness. But as it was so dark, several of them injured themselves, attacking each other. Those who realized that Eshyn had escaped up the rope were too fat to follow him and stood at the bottom, staring up into the darkness, cursing him.

Eshyn climbed back into the passageway and moved on.

He exited the passage almost immediately and came upon a great palace on the sea shore which was blazing with light. The path led into this sumptuous building and so he went in. There was a great hall hung with tapestries and lit with magnificent candelabra, with musicians playing gentle tunes. Fountains splashed lazily. Bowls of fruit stood on tables and by these there were couches on the mosaic floors. There were seven young maidens lying on the couches who greeted him with shouts of joy.

“Stay, stay with us. We have much to offer you, young prince. Make love with us.”

Eshyn shook his head.

“Come, exchange that heavy sword and that dull gray pearl for our warmth and generosity,” they insisted. “We can make you happier than all the women you have ever known.”

Eshyn was exhausted by his adventures and sorely tempted to lay down on the nearest couch and be pampered by the beautiful maidens. But he remembered the advice he had been given and pressed on, exiting the castle by another way.

He was then on the sandy sea shore again and there was the prow of a great ship before him, beached in the shadows. On the shore before it stood the figure of a maiden.

He almost fell at her feet, so tired he was.

As he peered up he saw that she was a lady of great beauty. He had never seen her like before, and straightaway he gave his heart to her.

“You are a gallant hero,” she said, staring sweetly down at him. “Indeed, you are a brave man who has overcome every hardship to obtain the Sword of Light and the Everlasting Pearl. Who are you?”

“I am Eshyn, lady; son of the King of Ellan Vannin.”

“And what is your mission in the Otherworld?”

“I came to recover my lost manhood, my handsome figure, so that I could retrieve my place at the court of my father.”

She threw back her white swan-like neck and laughed gently. “You are handsome, Eshyn, and you have not lost your manhood. Will you give the Sword of Light to me and the Everlasting Pearl?”

Eshyn was sorely tempted to hand them over, but he shook his head. “As sad as it makes me, I cannot. For I must retain these until the Queen of the Fairies tells me otherwise.”

“You will not give them up to spend your time with me? I can show you such pleasures that you have never dreamed of.”

“Who are you, lady?” he demanded.

“I am the daughter of Orion. I am Y Chadee, the Everlasting Pearl.”

“Although he who holds should be ready to give, I cannot do so, even to you. I must hold these objects, for my joy in the world is more important than the shadows of this one.”

The young maiden looked at him sadly. “Then rest a moment, Eshyn, and you will be returned to the world as you want.”

He closed his eyes a moment and then...he found the sun shining down on him and he was snuggled in the corner of the old woman’s cottage, back on Slieau Dhoo.

The old woman was bending over him.

“*Vel shiu aslaynt?*” She was asking with anxiety on her brow, thinking him ill.

He sat up, shaking his head.

“*Cha vel, booise da Jee,*” he replied. “No, thank God! But, old woman, where have I been?”

She smiled thinly. “Where do you think you have been, my son?”

He frowned and examined himself. The first thing he noticed was that he was wearing the great sword, the Cliwe-ny-Sollys. Then he put his hand in his pocket and found the Everlasting Pearl.

“Then it was no dream, but all was true?”

“It is true for you, my son.”

At once Eshyn was sad. “Oh, then I have broken my heart. I found someone who was more lovely than any on this earth, a wonderful vision, a beautiful lady. I had the chance to exchange these baubles for her love.”

Then you would have been condemned to your ugly body and a fleeting moment in the Otherworld.”

“Rather that for one more smile from her gray eyes.” He frowned. “She smiled on me, as ugly as I am.”

“Ugly?” The old woman handed him a mirror.

He stared at himself. There he was, as tall and handsome as ever he had been.

“How can I repay you, old woman?” he said, almost dancing with delight.

“By returning to your father’s castle at Doolish and showing him these things. Then, before all the court, casting them into the dark seas beneath the castle wall. You must do this, in spite of all their pleading and offers.”

“It makes me sad to bring the sword and the pearl back from the Otherworld, to bring them here when I might have exchanged them for the tender love of Y Chadee. But you have returned me to my normal state and I will do as you ask.”

So Eshyn bade farewell to the old woman and set off for Doolish.

This time, the guards recognized him and greeted him with shouts of joy and bore him on their shoulders into the King’s chamber. The King and queen, who had been lamenting their eldest son as dead, were beside themselves with happiness. The only angry face in the castle belonged to Ny-Eshyn, who stood sulking behind the throne, cursing the wizened old man for failing him in that his brother had returned, alive and well, and as handsome as ever.

“Where were you?” demanded the old King.

“Adventuring in the Otherworld,” replied Eshyn.

“How can this be?” demanded the old King.

“Indeed, show us proof of it!” challenged Ny-Eshyn, the jealous brother. “Otherwise, I shall not believe it.”

Eshyn drew the great Sword of Light, the Cliwe-ny-Sollys. “This is the Sword of Orion,” he exclaimed.

He held it up so that it sparkled and shone with an ethereal light and caused the King and his courtiers to intake their breath with wonder.

Then Eshyn took out the pearl. As he held it up, it suddenly started to shine so that the King and his courtiers blinked their eyes and averted their gaze.

“This is the Everlasting Pearl.”

“What great treasures you have brought back,” breathed the King. “Truly, you are a son of mine.”

“I have another task to fulfill,” Eshyn said. “Come with me.”

He led them all to the battlements. “I am here, returned to my normal shape, alive and well, and unharmed, because of a promise. That promise I mean to keep.”

He went to the battlements and peered down into the angry, tempestuous seas striking the rocks below.

“Wait!” Do not be hasty!” cried his father, the King. “Those things are of great earthly value.”

All the courtiers, his own mother and his brother, Ny-Eshyn, cried for him to stop and offered him all manner of things if he did not part with those Otherworld treasures.

But Eshyn took the sword and the pearl and threw them over the battlements, sending them spinning into the white-crested waves below.

Perhaps it was a trick of the light, perhaps not; perhaps it was only Eshyn that saw it. It seemed that a great hand of Manannan Mac y Leirr, the Ocean God himself, came out of the waves and caught the sword and the pearl before sinking into the Otherworld depths.

Eshyn turned back. “My promise is thus fulfilled.”

“You have thrown away a great treasure,” muttered his brother.

“Not so. I have gathered a treasure, for I have garnered wisdom in great store. I hold that wisdom is the greater treasure.”

The old King nodded reflectively. “He who holds, must first have discovered. He who has discovered, must first have sought. He who has sought, must first have braved all impediments. Thus did the Druids teach.”

In anger, Ny-Eshyn stormed from the court.

At that moment, there was the sound of a horn outside the castle, and a gold and silver carriage was driven into the courtyard. The King and his queen and Eshyn went down to see who had arrived.

A beautiful girl stepped down.

Eshyn’s heart missed a beat.

“Y Chadee!” he gasped.

Indeed, the beautiful daughter of Orion descended and stood smiling at him.

“You did not settle for treasures from the Otherworld but rather for love in this one. For the love of a man such as you, I am destined in this world and the Otherworld, for there are no barriers to true love.”

There was great rejoicing in the royal house of Ellan Vannin when Eshyn announced his marriage to the Everlasting Pearl.

Yet of Ny-Eshyn, no one saw him after he left the Castle of Doolish. Some said that he had ridden off in the direction of South Barrule, cursing the *ferrishyn*, or the fairy folk, which,

they reflected, was not a wise thing to do. Certainly, he was never seen again in all the length and breadth of Ellan Vannin.

Conto 6: “The lossyr-ny-keylley”³¹

Long, long ago, there was a King of Ellan Vannin whose name was Ascon. Ascon was a fine, just and gentle King, but he was rather poor. He had three fine sons and their names were Bris, Cane and Gil. In spite of his poverty, or perhaps because of it, the King ruled wisely and well and enjoyed the love and affection of his people. In return, he, too, enjoyed life and was contented with his lot.

What he most enjoyed was the visit of a little bird which came from over the seas and alighted on his windowsill in spring, and sang until the little thing was fit to bust. It was a small golden bird and the King called it *Lossyr-ny-Keylley*, which is the Manx name for a goldfinch. It came to the castle and stayed a short while, lifting the King’s spirits by its song, and then flew away to the west. The King wished that the bird would stay longer. But it never did.

The King was in his chamber one day and thinking of the future. Some day, he realized, one of his sons must inherit the Kingdom, but his problem was – which one? Who was the worthiest? How could he compensate those who did not become King? There was only one thing he possessed of real value, and that was his golden crown studded with precious jewels and silver mountings. Now, as everyone knows, a crown went with being the King, so whoever inherited the Kingdom would have to inherit the crown. But he had three sons and that meant that two of them would have to go without any form of inheritance. Without inheritance, how could they even marry? The Manx saying goes: *gyn skeddan, gyn banish!* No herring, no wedding.

The King wondered whether he ought to divide the Kingdom in three, but, even if he did so, he could not divide the crown. It would also seem foolish if there were three Kings in Ellan Vannin and only one of them ruled with a crown. That would surely be a recipe for disaster?

It was while he was considering the problem that his three sons, Bris, Cane and Gil came in.

“We were considering, father,” began Bris, “our future.”

“We have all reached the age when we should be married,” Cane observed.

“Therefore we were wondering whether you could find us wives,” added Gil.

Ascon the King grew very sad. “You have come to me with the very problem that I have been wrestling with, my sons. Because, if you are to marry, you will need some inheritance to keep your wives. Now it is hard to divide this land between you. If one inherits, then the other two will be without.”

“That’s all right, father,” said Bris cheerfully. “Why not divide the land in three? We do not mind sharing.”

“If I give you equal parts of the Kingdom, the crown cannot be divided; and to be King, one must have the crown. As well as you like each other now, it could eventually lead to war between you, and that I would not have for all the world.”

The boys assured the old King that they would never go to war with one another. But they did see the logic of what the King was saying. Indeed, what use was a Kingdom without a crown? Indeed, the eldest son was already beginning to think – as I am the eldest, why should my younger brothers have the crown? The middle brother was thinking – as I am the brightest, why should my brothers have the crown, when I would make a better King? Only Gil, the youngest, thought that he would not mind if his brothers inherited, for he was young and fit and could surely make his own way in life.

³¹ Ellis (1999, p.169-180)

The old King sat in thought, and then an idea struck him. He would make a test for his sons and whoever passed the test would receive the entire Kingdom and the crown.

“Each year, my sons, there comes to the palace window the Lossyr-ny-Keylley, which sings its heart out before my window. It pleases me, that little goldfinch. But then it flies off to the west. If the little bird stayed with me all the year, I would be rested and happy. So, my sons, I shall set you this test. Whoever finds the home of the Lossyr-ny-Keylley, and brings it back to this land, shall inherit my Kingdom and my crown.”

Straightaway, his elder son, Bris, was boastful. “I can bring the goldfinch back without hardship.”

“As could I,” added Cane quickly.

The young brother, Gil, smiled. “I doubt not that either of my brothers could perform this deed. Perhaps, though, I should go with them, because there might be a way of seeing my fortune in the land of the goldfinch.”

The three brothers made to set out but, as they were poor, they only had one boat. After some discussion, they decided that they would leave the shores of Ellan Vannin together in that one boat.

That down, they set sail westward and, by nightfall of the first day, they spied an island. They came ashore to an hostel and the hostel keeper, a pleasant woman, came forward.

“Welcome, sons of King Ascon, welcome.”

The three boys were puzzled.

“How do you come to know us, for we have not travelled beyond the shore of Ellan Vannin before this day?”

“I know who you are and where you are bound,” the woman replied.

“Then you know more than we do, woman,” Bris stated. “For we are looking for the land of the goldfinch and know not where that is.”

“Tomorrow, as the sun rises, you will sail on until you strike land. Once ashore, you will come to a straight road, but do not take it. Take the small side road that leads south.” The woman smiled. “From then on, you must find your own path.”

So it happened the next morning they sailed on and, as the woman said, they came to land and a straight road. There they found a path south and, at the place where it began, they met an elderly man.

“*Kys t’ou?*” greeted Bris, in the language of Ellan Vannin.

“*Ta shiu cheet!*” replied the old man, in the same language. “I am Yn Oallagh. You are those seeking the land of the goldfinch?”

“What must we do?” nodded Cane.

“Do you see that chariot there?”

There was a golden chariot parked nearby with white horses pounding the road with their forefeet.

“We do,” agreed Gil.

“Let Bris take the reins. Let Cane take the left side and Gil take the right. Drive on until you find a tall rock. Then dismount and take the spear on the right side and give a blow on it”.

“Is that all?”

“For the time being,” smiled the old man mysteriously.

So they mounted the chariot and Bris flicked the reins and away they went. Sure enough, it was not long before they came to a tall rock. Bris dismounted and examined it, while Gil came forward and took the spear on his side of the chariot. Then he gave a blow on the rock. A large piece fell from it and revealed a great opening, as if into a bottomless hole.

There, behind them was the very same man who had directed them. How he had been able to keep up with them, they were unsure.

“Welcome, sons of the King of Ellan Vannin. This is the road by which you must go to find the land of the goldfinch.”

Bris peered downwards. “How can we get down there?”

“I have a rope and may lower you down.”

“Then do so,” snapped Bris. “Let me down immediately, for I am the eldest and wish to bring back the goldfinch.”

The old man smiled. “Is there not a saying in Ellan Vannin – *ta lane eddyr raa as jannoo?*” That meant, there is much between saying and doing.

Bris flush in annoyance. “Do you doubt my ability?”

“You might reach the bottom, Bris. But there are dangers. You might lose your life in the descent.”

Bris, in annoyance, urged the old man to let him down the rope and he went down and down in the darkness. The rope began to sway and he struck the rocks in the darkness. It frightened Bris and, before long, as he could not see the bottom, he called to be let up.

Cane was smiling cruelly at his brother’s failure. “You let me down,” he instructed the old man. “I’ll soon find this bird, as I am the cleverest. I’ll give you another saying, old man: *ta keeall ommijys ny slooid ny té ec dooinney creeney dy reayll*”. That meant that wit was folly, unless a wise man had it to keep, which was a slur on his elder brother.

The old man said nothing but let him down on the rope. The same thing happened. Cane grew very frightened when the rope began to sway and he started to hit the sides of the rocky hole. He called to be let up.

Gil, the youngest, was all for turning back with his brothers, but the old man said: “Why not try your luck? There is yet another saying in your country – *ta cree doie ny share na kione croutagh*.” Now that saying young Gil could not see the meaning of, for it meant that a kind heart was better than a crafty head.

Now Bris and Cane added their voices to persuade him, thinking that if he brought up the bird, he would give it to either one of them, as he did not want the Kingdom.

So Gil was let down on the rope and, within moments, he was at the bottom and into a bright wonderful country. He set off along the road and came to a palace.

“*Bannaghtyn*,” called a voice in his own language. He looked up and saw a young woman standing at the gates of the palace. “Welcome to you, Gil, son of the King of Ellan Vannin”.

“There’s a wonder,” remarked Gil. “How do you know my name?”

“I know you and what has brought you to this land. But there is great hardship in front of you. To find the place of the goldfinch will take you seven years, and to come back to this spot again will take a further seven years.”

“Why, that’s no use to my brothers, for they are waiting above for me. They will think I am dead and depart. The old man with the rope won’t keep that rope dangling for me to climb back up, I should give up.”

He was about to turn round and go back when the woman held up her hand to stay him. “You can be there and back in less than a day, if you have a horse. I have a stable full of fine horses and, if you choose the right one, you may travel like the wind.”

So Gil went into the stable and examined all the horses that were there.

There were magnificent horses there. But Gil, examining each of them in turn, felt that this one was too short in the leg, another was too tall, another too fretful and so on, until he came across a poor, wretched-looking mare which looked as though it stood in need of a good feed. His heart was filled with sorrow and kindness for the beast, for he felt it surely needed some exercise.

“This one will do for me,” Gil said. “I shall comb and groom her and she may serve me better than those others.”

So he set to and combed, cleaned and saddled the mare, then led her out of the stable.

The woman, waiting outside, was pleased when she saw his choice.

“Luck is on you, Gil, for that is the best horse in the stable. Truly, a kind heart is better than a crafty head.”

Gil mounted up and set off across the countryside.

They had not gone far when suddenly the mare spoke. “Gil, son of the King of Ellan Vannin, what is it that you see around you?”

Gil, rather surprised, replied: “There is a beautiful country.”

“And directly before you?”

“Before me is a great sea.”

“Then, if it is your destiny, and you are the rightful heir of your father, we shall cross this sea without trouble.”

So saying, the mare galloped forward across the shore and into the sea. Gil was amazed when, instead of sinking into the waves, the mare cantered easily across them as though they were nothing but dry land.

They continued on a long time until they saw, in the sea, three small islands and on each island the mare said she had to rest. Gil, being kindly, though worried about his brothers and the old man waiting for him, allowed the mare to rest as long as she liked.

Finally they came to a magnificent shore.

“What do you see now, Gil, son of the King of Ellan Vannin?” called the mare.

Gil looked along the shore. “Why, I see a splendid palace of white stone with golden currents. Who lives in this palace?”

“The King of the Land of the Goldfinch,” replied the mare. “The bird that you are looking for is in that palace. But there are difficulties in finding it. Behind the castle are thirteen stables. At each of the first twelve stables, ostlers will come out and try to take me from you, saying they will tend and care for my needs. You must refuse them. Go on until you reach the thirteenth stable, and there you may dismount and lead me into it.”

So it transpired as the mare said.

At each one of the first twelve stables, ostlers ran out and tried to take away the mare, but Gil told them to go away. He rode on to the thirteenth stable and there dismounted.

At that moment, a tall man with a red-god crown came striding out. His face was wreathed in anger. “Do you dare refuse my ostlers? Are they not good enough to take care of our shabby mare?”

“Not they,” replied Gil boldly. “I will rest any place, but you will not deny me the choice of stable for my mare, who has brought me through many dangers to this palace.”

The King of the Land of the Goldfinch, for such he was, gave a sigh. “You are Gil, son of the King of Ellan Vannin. I know why you have come here.”

“That makes my task easier,” smiled Gil.

“Not so. For you cannot take the goldfinch until you have performed twice times three deeds.”

“What are they?”

“We will start with the first deed. At dawn tomorrow, I shall go off and hide. You must find me.”

“Easy enough.”

“If you do not find me before sunset, your head will be cut off,” added the King with a smile. Then he went away, chuckling to himself.

Gil went into the stable and fed his mare and sadly observed that his task was going to be harder than he imagined.

“You must follow my advice. Tonight, sleep in the stable, in this manger before me.”

So Gil did it and, in the morning, the mare nudged him when dawn came.

“Now, Gil, you must go into the palace garden. There will be many beautiful maidens there and each one will shower praise on you and give you spectacular blooms and invite you to

talk with her. Do not pay any attention to them, but go straight to the end of the garden. There you will find an apple tree. On it a single rosy-red apple will be growing. Pluck it and break it in half. It is in the apple that the King will be hiding.”

As the mare had said, when Gil went into the palace garden, beautiful maidens came to him and tried to give him magnificent flowers and invited him to walk with them. He kept his eyes lowered and did not even look on them. He made his way straight to the apple tree and plucked the apple.

One of the maidens came up.

“You must not take that, for that is my father’s apple.”

Gil smiled and took out a knife. “Then I shall take only the half of it.”

So saying, he cut the apple in half and out jumped the King of the Land of the Goldfinch.

“You have beaten me today,” he said sourly. “But you have not won yet. Tomorrow I shall hide again and you must find me. That is the second task.”

“Easy enough,” replied Gil.

“If you do not find me before sunset, I shall have your head taken off.”

So Gil returned to the mare and the mare told him to sleep in the stable, in the manger, with her. And at sunrise she roused him.

“Today you must go into the kitchen of the palace. There will be many maidens there, and they will tease you, push you on, or slap you with their napkins. Do not take any notice of them. Walk up to the kitchen fire and the cook will offer you a bowl of broth. Say you cannot take the broth without onions and go to the vegetable basket. You will see a three-headed onion. Cut the onion open with your knife and the King will be in there.”

It happened exactly as the mare had said. He avoided the maidens, took the bowl of broth and declared that he could not drink the broth without an onion. In the vegetable basket he saw a three-headed onion and so he picked it up.

“Wait,” cried one of the maidens. “That onion was one my father was keeping for his broth.”

“Then I’ll just take the half of it,” Gil said, and took out his knife and cut it.

Out jumped the King: “You have beaten me again today,” he said sourly, “but you have not won yet. Tomorrow I shall hide and you must find me. That shall be your third task.”

“Easy enough,” replied Gil.

“If you have not found me by sunset, I shall cut off your head myself.”

So Gil went to the stable and the mare told him to sleep with her in the manger that night. In the morning the mare awakened him.

“Harder it will be for you today, but listen to me. Take some grains of barley and go to that pond near the garden. You will find a duck swimming there. Throw the barley to the duck and she’ll come towards you. While she is picking the grain, catch her and tell her to lay an egg. She will refuse, of course. Say that if she does not, you will kill her. When she lays the egg, the King will be in it.”

So it happened exactly as the mare said.

He went to the pond and saw the duck. He threw the barley to the duck and, when she came ashore to peck it, he caught her and told her to lay an egg.

“I can’t lay an egg when I have none,” cried the duck.

“Then I shall have to kill you,” said Gil, putting a hand around the duck’s neck.

The duck laid an egg immediately, and Gil took it up.

“I will crack open this egg and eat it,” he said.

Then the King’s daughter came by and said: “You must not, for that egg is my father’s.”

“Then I will take only the half of it,” said Gil, and cracked the egg open with his knife.

The King sprang out with a doleful countenance. “A third time you have beaten me, son of the King of Ellan Vannin. But you have not won, yet. Now it is your turn to hide and mine to seek. You will hide tomorrow and, if I find you before sunset, I will have your head.”

Weary and disconsolate, Gil returned the stable and told the mare of the new development.

“You have only to best him three more times,” said the mare, “if you want to win the goldfinch. So sleep here in the manger.” Then, just before sunrise, she awakened him. The next minute, Gil found he had been transformed into a flea in the coat of the mare.

All that day the King of the Land of the Goldfinch looked in every place, but he failed to find Gil. At sunset, the mare turned Gil back into a man and warned Gil not to answer the King’s inevitable question of where he had been hidden. Gil went into the palace and, when the King asked him where he had been hiding, Gil said: “I did not ask such a question when you were in the apple.”

“True enough. Tomorrow you must hide again and, if I find you before sunset, I shall have your head.”

So Gil slept in the manger again. The following morning, the mare turned him into a bee.

All day, the King of the Land of the Goldfinch searched for Gil and could not find him.

At sunset, the mare turned Gil back into his human form and told him not to answer if the King asked where he had been hiding. Gil went to the palace and the King asked where he had been hiding. Gil replied: “I did not ask you that question when you hid in the three-headed onion.”

“True enough,” sighed the King. Tomorrow you must hide again and, if I find you before sunset, I shall have your head.”

Once more, Gil slept in the manger and, at the sunrise, the mare turned him into one of her eye-lashes.

The King came and searched and searched and grew angry but could not find him. At sunset, the mare turned Gil back and told him not to answer the King’s question as to where he was hiding. Furthermore, the mare said that the King only slept once in seven years and, as he had been so exhausted by the hide-and-seek game, he would fall asleep and his entire court with him.

Gil went into the palace and when the King asked him he replied; “I did not ask you that question when you hid in the duck’s egg.”

So the King bent his head forward and sighed and soon he had nodded off to sleep and his entire court with him.

Then Gil heard the voice of the mare. “Go now into the King’s chamber behind the throne. There is a goldfinch in a silver cage. Seize it. I shall be waiting at the door of the castle.”

So Gil went into the chamber and saw the cage and the bird. He seized it. No sooner had he done so when the bird let out a strange scream and everyone in the castle came awake. But Gil was away and at the door of the castle. There was the mare and into the saddle went Gil. The mare took off like a bird herself.

After they had galloped a while the mare called: “Look behind; what do you see?”

The largest army I have ever seen,” gasped Gil. “They have great standards and many weapons.”

“What color are the standards?”

“White.”

“Then we can escape from them.”

The mare galloped across the sea to the first of the islands.

“Look behind; what do you see?” she called.

“A great army, larger than the first,” replied Gil. “They have great standards and many weapons.”

“What color are the standards?”

“Red.”

“Then we shall escape from them.”

She galloped across the sea to the second island.

“Look behind; what do you see?”

“As terrible and immense an army as I have ever seen”, cried Gil. “They have great standards and more weapons than I can count.”

“What color are their standards?”

“Black.”

“Then we shall escape from them.”

They came to the smallest island and continued on without difficulty to the far shore.

Then they rode up to the castle from which Gil had acquired the mare. There was the young woman standing at the castle gate. She saw that he had the goldfinch in the cage and came forward, laughing with joy.

“Welcome back, son of the King of Ellan Vannin. Do you know what bird you have in your cage?”

“That I do not,” confessed Gil.

“She is Princess Vorgell, daughter of Urmén, the King of the Land of the Goldfinch. The mare is the Princess Ysbal, her sister. I am the Princess Kikil, sister to them both. I have a rowan wand here and it will give back human form to my sisters. It was Urmén, our father, who changed us so, because a Druid told him that one day he would lose us to the sons of Ellan Vannin.

She struck the bird and it changed into the most beautiful woman that Gil had ever seen. Then she struck the mare and she turned into an equally beautiful woman. “Now,” said the woman at the gate of the palace and she turned now into a third beautiful princess. She smiled at Gil.

“Thank you for our release, son of the King of Ellan Vannin. Now we shall go to Ellan Vannin with you. And if your father gives his approval, we will dwell with you and your brothers in your Kingdom.”

So they went to the foot of the opening and called up. The old man was still there with his rope, for hardly a moment had passed in the Land Beneath the Earth, which is called the Land of the Goldfinch. Gil’s two brothers were there and, when they heard that Gil had been successful in his quest and had come back with beautiful princesses to grace their island, they quickly decided on a terrible plan. They turned and struck the old man dead and took his rope. Then they let it down into the hole.

So first Princess Kikil went up, and it was the eldest brother, Bris, whose eyes fell on her and who claimed her for his bride. Then the Princess Ysbal went up and it was the second brother, Cane, who claimed her.

The Princess Vorgell, who had been the goldfinch, went to the opening and peered up at the dangling rope, and she felt uneasy. She whispered to Gil that he must help her place a heavy stone on the end of the rope. The two brothers started to haul the rope up thinking that either their brother or the princess was at the other end. But now they cut the rope when it was no more than halfway up and the stone fell to the bottom and smashed. The brothers believed they had killed the princess or the younger brother or, at least, stranded them both in the Otherworld. They then set off on their chariot, with their brides, back towards Ellan Vannin.

Before they arrived at their father’s court, Bris said: “Our father sent us to bring back the goldfinch and we have come back with wives. It could be that he will refuse to give us the Kingdom.”

Ysbal said, “I have the magic rowan wand and can change shape.”

So she turned herself into the goldfinch in a moment.

Bris took charge of the magic rowan wand.

So they continued on to Ellan Vannin and came to their father’s court.

The first question the old King, Ascon, asked was: “Where is my youngest son?”

Bris shrugged.

“A large rock fell on him and crushed him on the road. But, see here, we have found the bird you coveted and that is compensation enough.”

He put forward the cage with Ysbal inside, in the guise of a goldfinch.

“That is not *the* goldfinch,” declared King Ascon fiercely.

Now Cane had secreted the magic rowan wand from his brother and struck Kikil and turned her into a goldfinch in a cage.

“You are discerning, my father,” he cried, coming forward. “It is not Bris who has the bird but myself. Here is the real goldfinch. I deserve the Kingdom, for bringing it to you.”

He brought forward Kikil in the cage, in the guise of a goldfinch.

Old King Ascon peered at it and shook his head.

“That is not the goldfinch. Shame on you both, for trying to deceive me in this. Leave me now to mourn my youngest son. Neither of you shall have my crown.”

Now what had happened to Gil and Vorgell after the rock had fallen? Gil was quite upset, for now he saw how duplicitous his brothers were.

Vorgell smiled sadly at his dismay. “Wait here for me, Gil”, she instructed. “I see you have a tender heart and are not used to such a betrayal.”

Then she turned herself back into the goldfinch and flew up through the hole. There she turned herself into a powerful woman and let down the old man’s rope to Gil. He was quickly hauled up and, when he saw the old man he bent over him and tried to help, grieving that his own brothers had been the cause of the old one’s death.

Because he did so, the old man blinked and sat up.

“You have brought me back to life because your heart is good and pure, Gil, son of the King of Ellan Vannin. There is no other cure that would have made me whole again.”

The old man conjured a chariot and told Gil and Vorgell to be on their way back to Ellan Vannin.

Now they landed on the shores of Ellan Vannin, Vorgell turned herself back into the goldfinch and she flew to the window of the palace of King Ascon and set up a song for him. The mourning king heard her cry and went to the window and stared with joy mingled with sadness.

“Now if I only had my youngest son home, my joy would be complete,” he sighed.

Then the goldfinch hopped into the room and changed into the beautiful Princess Vorgell.

“Look to the horizon, King Ascon. Yonder comes your youngest son, Gil, home from the Land of the Goldfinch. He has braved many dangers to save me from my enchantment.”

Ascon saw his youngest son coming and gave a great shout of joy. Bris and Cane heard it and were in dread and fear.

Great was the reunion that day at the court of the King of Ellan Vannin.

When the old king heard the true story, he fell into a rage and ordered his sons, Bris and Cane to be banished. But Ysbal and Kikil, who were now turned back into human shape, asked forgiveness. It was Gil himself who added his voice to their pleas.

“Very well, you shall be banished for seven years only,” agreed King Ascon. “And you will acknowledge your brother, Gil, as the King of Ellan Vannin after me.”

So Bris and Cane married Ysbal and Kikil and went off to live in a land beyond the seas for seven years. And Gil and Vorgell married. And at the end of the seven years, they all reunited and acknowledged that when old King Ascon died, Gil and Vorgell would become king and queen of Ellan Vannin...but that would not be for many years yet for, each afternoon, Vorgell was able to change into the goldfinch and sit and sing to the old king; and thus he was a happy and contented man; and if you are happy and contented, you live a long, long life.