

SIMBOLOGIA DA CABEÇA CORTADA ENTRE OS CELTAS E ALGUMAS ANALOGIAS COM O MITO DA GÓRGONA

Adriana Zierer*

Resumo:

O objetivo deste artigo é analisar a simbologia do mito da cabeça cortada entre os celtas e sua crença de que a cabeça poderia: transmitir poder a quem a possuísse, ser fonte geradora da vida, ao transmitir a alma de um corpo a outro, ter o poder de cura e de aterrorizar os inimigos. O mito é analisado em algumas obras de origem céltica, sendo, principalmente, ligado a alguns personagens, como Cuchulainn, Bendigeid Vran (ou Bran, o Abençoado) e Gawain no seu embate com o Cavaleiro Verde. Percebemos também uma analogia entre essa crença e o mito da Medusa, cuja cabeça, mesmo cortada por Perseu, continuava com poder de petrificar e passou também a servir para fins sagrados, como a cura. Assim, a simbologia da cabeça, para celtas e gregos, liga-se a elementos guerreiros e mágico-religiosos, crença que se prolongou no tempo.

Palavras-chave: *simbologia; cabeça; Cuchulainn; Medusa.*

A crença no poder da cabeça está ligada ao pensamento mítico. Segundo Cassirer, o mito é um sistema de interpretação simbólica da realidade ligado aos sentimentos e emoções (CASSIRER, 1972, p.134), visando dar coesão a uma determinada coletividade. Kirk concorda, afirmando que ele, muitas vezes, se expressa através de uma história tradicional, exprimindo uma emoção que satisfaça a comunidade (KIRK, 1977, p.28-9).

A cabeça possui, para muitos povos, um grande valor, estando ligada ao princípio ativo e ao fato de governar, ordenar e instruir. De acordo com Platão, é comparável, devido a sua forma circular, a um universo e ao microcosmo (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1995, p.152).

* Professora adjunta do Departamento de História e Geografia da Uema. É uma das coordenadoras dos laboratórios de pesquisa Brathair (Grupo de Estudos Celtas e Germânicos) e Mnemosine (Laboratório de História Antiga e Medieval da Uema).

O corte das cabeças está relacionado às concepções sobre a alma. Para os celtas, os seres humanos teriam duas almas: uma que deixa o corpo após a morte, e outra como princípio de vida imortal que se perpetua de geração a geração até o fim dos tempos (STERCKX, 2009, p.341).

A cabeça cortada era valorizada também entre determinados povos indígenas, que diminuía a cabeça dos inimigos e as guardavam (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1995, p.326). Também na literatura judaico-cristã, temos o corte da cabeça de João Batista, a pedido de Salomé, e, por vezes, não somente a cabeça, mas os cabelos são considerados portadores de força, como no caso do mito bíblico de Sansão. Entre os merovíngios, o cabelo comprido era um traço dos guerreiros livres, e o corte de cabelos no período medieval era visto como uma punição a alguma falta cometida ou uma abnegação, no sentido religioso.

A crença no poder da cabeça ou na possibilidade de cessar o inimigo através de sua cabeça cortada se prolongou no tempo. Na literatura do século XIX desenvolvida sobre vampiros, esses seres imortais que se alimentam do sangue humano só podiam ser exterminados com uma estaca cravada no coração e, subsequentemente, o corte da cabeça. Num filme (que depois virou série) intitulado *Highlander* (direção de Russell Mulcahy, 1986), cuja narrativa se inicia no século XVI, na Escócia (país de cultura celta), os cavaleiros imortais viajavam ao longo do tempo e se deparavam com seus semelhantes no intuito de cortar suas cabeças, adquirindo, assim, a sua força.

Em várias culturas, acreditava-se que a força vital era gerada e estava guardada na cabeça; daí a palavra possuir a mesma origem do latim *cereo*, *creo* (engendrar) - por sua vez, também ligada ao cérebro.

A importância da cabeça entre os gregos e o mito da Gorgó

A crença de a cabeça engendrar a vida também era partilhada pelos gregos. Zeus engole Métis (deusa do Pensamento) porque, segundo os deuses Geia e Urano, a filha dos primeiros teria um filho que lhe arrebataria o trono do céu. Como consequência, Zeus gerou Atená, a deusa da Sabedoria, da sua cabeça. Na época do parto, o deus dos deuses pediu a Hefestos, deus dos Ferreiros, que lhe abrisse a cabeça com uma machadada. A deusa

Atená saiu dali já com a sua armadura. O local do nascimento teria sido às margens do rio Tritão, na Líbia.

Interessante observar que, ao nascer, Atená lançou um grito que fez tremer o céu e a terra (GRIMAL, 2000, p.53). Suas armas eram a lança e a égide (espécie de couraça com pelo de cabra). Atená deu o arado ao camponês, o fuso às mulheres e inventou a flauta.

Outro elemento importante entre os gregos, ligado ao corte da cabeça, é a figura da górgona Medusa. Mesmo após ter a cabeça cortada por Perseu, ainda era capaz de petrificar os que olhassem para ela, indicando que a cabeça continua a ter poder, mesmo depois de tirada a vida do seu possuidor.

Segundo Dumoulié, a Medusa se torna mais viva depois de morta, tendo se libertado das amarras que a prendiam às profundezas do mundo (DUMOULIÉ, 1988, p.622). Ela seria uma representação do sagrado, e sua cabeça, um talismã que mata e salva ao mesmo tempo, visto que é usada por Perseu para petrificar seus opositores. Um dos motivos de a Medusa haver se tornado feia teria sido porque coabitou com Posídon no templo da deusa Atená, que a desfigurou como castigo. Existem várias analogias entre as duas, como veremos a seguir.

A Medusa era a única imortal das três górgonas: Esteno, Euríale e Medusa. Viviam numa caverna no extremo ocidente, não longe do reino dos mortos, e possuíam cabelos de cobras e um rosto horrendo, capaz de petrificar todos que as olhassem. Eram temidas pelos humanos e pelos imortais. Tinham a língua para fora da boca, emitindo gritos horríveis. Possuíam asas de pássaro que lhes permitiam voar, mãos de cobre e presas como as do javali (GRIMAL, 2000, p.187). Segundo Vernant, a Medusa é sempre vista de frente e representa uma máscara facial. Também tinha orelhas deformadas, às vezes como as de boi e, nas suas representações, o crânio podia possuir chifres e a boca, caninos de fera (VERNANT, 1988, p.39).

A górgona seria uma espécie de duplo de Atená, deusa relacionada a origens creto-minoicas, com associação a uma deusa-serpente cretense. Atená tem o olhar penetrante, e seu epíteto é *glaukōpis* (olhos de coruja), o que indicaria que, no passado, teria forma de pássaro (LURKER, 1993, p.25). Quando Perseu mata Medusa, entrega a cabeça a Atená, que a coloca em seu escudo, *aegis*, o qual a deusa leva nas batalhas, uma vez que, possuindo atributo guerreiro, tem a função de proteger (daí seu epíteto Pallas) a cidade e as casas.

Outras analogias entre Atená e Medusa são o grito de guerra da deusa e os gritos horrendos da górgona, a serpente como um dos atributos de Atená (como na estátua de Fídias) e o fato de a deusa ser conhecida como a “serpentina”. Há, ainda, os olhos penetrantes de Atená ou “olhos esverdeados” e o pássaro que traz junto de si, uma coruja que, por sua vez, possui também os olhos arregalados (DUMOULIÉ, 1988, p.622). A deusa guerreira porta a cabeça da Medusa para amedrontar os inimigos ou derrotá-los.

Tanto a Medusa quanto Atená possuem ligações com o meio aquático. Atená nasceu próximo a um lago, e a Medusa se associa a água pelo fato de o deus Posídon, deus dos Mares, ter sido o único a ter contato sexual com ela. Atená, que havia inventado a flauta, parou de tocar esse instrumento em virtude de ter visto a sua imagem refletida num lago e observado que a sua fisionomia se modificava ao tocar, parecendo a ela que se metamorfoseava em um “monstro” (VERNANT, 1991, p.73).

Na *Iliada*, a cabeça da Gorgó aparece na égide de Atená e no escudo de Agamenon. Sua figura suscita o pavor na batalha. Ela também está associada ao guerreiro que, no momento de combate, se mascara através de suas armas e couraça para enfrentar os inimigos, lançando gritos que aterrorizam. Essa relação se reforça através da careta do combatente possuído pelo *menos* (o furor guerreiro), que concentra o poder de morte nas suas armas, força e vigor (VERNANT, 1991, p.50-1).

A cabeça da Medusa está, ainda, ligada ao fato de ser representada através de uma máscara. Alguns deuses gregos são assim representados, como Ártemis, deusa da Caça, associada à guerra e virgem como Atená, e Dioniso, o deus do Vinho. Ambos os deuses são considerados de origem estrangeira e foram absorvidos pelos gregos.

A fisionomia desfigurada daqueles que tomavam vinho estabelece uma ligação entre Dioniso e Medusa. Em homenagem a ele eram realizadas procissões nas quais figuravam, evocados por máscaras, os gênios da terra e da fecundidade, deuses que deram origem à tragédia, à comédia e ao drama satírico (GRIMAL, 2000, p.122).

Ártemis intervém nas guerras para que estas não caiam na selvageria, buscando manter a civilidade nos combates. Age para que a caça ocorra de maneira civilizada, seguindo os ritos corretos. Cuida dos rebentos, animais ou humanos, sendo vista como curótrofa por excelência (VERNANT, 1991, p.21), e tem um papel importante na transição dos jovens – homens

e mulheres, que passam da adolescência à vida adulta, conduzindo-os ao seu verdadeiro papel na *polis* -, estando associada, ainda, à fecundidade e à boa hora no parto.

A imagem da Medusa está associada essencialmente ao poder trazido pela guerra, ao vigor guerreiro e ao aspecto sagrado, através da capacidade de curar ou de matar que a Gorgó tinha. Perseu, que viria a ser o matador da Medusa, também possui analogias com ela, pois, através da posse da sua cabeça, passa a usá-la como arma. Ele é filho da mortal Danê com Zeus, o qual penetrou a prisão onde estava a jovem em forma de uma chuva de ouro. A chuva representa o elemento solar, e a união entre o deus e a mortal pode ser vista como um *hieròs gámos* (casamento sagrado) (BRANDÃO, 1987, p.84).

Segundo um oráculo, o descendente de Danê mataria o avô, que, por isso, aprisionou e depois mandou jogar filha e o neto Perseu no mar, dentro de uma caixa, que foi resgatada por um pescador. O herói, Perseu, deve vencer várias provas para ingressar na vida adulta, o que é representado pela captura da cabeça da Medusa, exigida pelo tirano da ilha onde habitava com a mãe.

Para conseguir isso, ele teve a proteção dos deuses Hermes e Atená. Hermes era o encarregado de conduzir as almas dos defuntos ao Hades e, por isso, era chamado de Psicompomo, o “acompanhante das almas” (GRIMAL, 2000, p.225). Os deuses deram a Perseu, respectivamente, uma espada de aço e o escudo de Atená, polido como um espelho. Perseu também necessitava encontrar objetos mágicos entregues pelas ninfas, o que, segundo o oráculo, era fundamental para matar a górgona: sandálias aladas, um alforje para guardar a cabeça da Medusa e o capacete de Hades (*kunée*), que lhe garantia a invisibilidade.

Para vencer a Medusa, era necessário, ainda, que o herói conhecesse o caminho, o que era sabido somente pelas Greias, três irmãs cegas que já haviam nascido velhas e que só possuíam um olho e um dente. Perseu conseguiu descobrir o esconderijo após roubar o olho e o dente das Greias.

A Medusa e suas irmãs moravam no extremo ocidente, onde não havia sol. O herói usou o reflexo do escudo para não olhar diretamente para o monstro e, para não correr riscos, agiu enquanto ela dormia, fugindo a seguir. Foi perseguido por suas irmãs, que não conseguiram alcançá-lo, uma vez que possuía o manto da invisibilidade.

A cabeça da Medusa é fértil, mesmo quando ela morre. Do seu sangue nascem dois seres, o cavalo Pégaso e o gigante Crisaor, filhos do deus Posídon. O nome Pégaso provém do grego “fonte”, o que é mais uma ligação da Medusa com a água. O cavalo, assim como o deus Hermes, é um psicopompo que passa de um lugar para o outro, estando apto a penetrar no mundo dos mortos. Também como a Gorgó, ele relincha com um barulho característico e adquire aspecto monstruoso como o daquele ser em determinadas ocasiões, podendo ficar frenético e selvagem (*terror dos cavalos*), babando e com ruído de cascos golpeando a terra (VERNANT, 1991, p.70).

A górgona tem, ao mesmo tempo, um significado curativo e venenoso, caracterizando-se como uma feiticeira pela sua ligação com o sagrado. Da sua cabeça também saíram dois filetes de sangue, guardados pelo herói. O da veia direita curava e podia ressuscitar os mortos, e o da esquerda envenenava, causando a morte (GRIMAL, 2000, p.187). Uma mecha do cabelo da Medusa era capaz de amedrontar todo um exército. A sua cabeça se transformou em amuleto mágico para curar certas doenças (BRANDÃO, 1987, p.87).

Com a cabeça da Medusa, Perseu consegue salvar a princesa aprisionada Andrômeda, oferecida como sacrifício a um monstro marinho enviado por Posídon para atacar a cidade. Aconteceu que a rainha Cassiopeia, mãe da jovem, afirmara que ela e a filha eram mais belas que as nereidas. As divindades marinhas se queixaram, então, a Posídon, que, como castigo, enviou um monstro marinho para destruir a Etiópia. Essa criatura só seria contida pelo sacrifício da filha do rei.

Ao chegar à cidade, Perseu vê Andrômeda acorrentada a um rochedo junto ao mar, nua e com algumas joias. Ele se apaixona imediatamente, oferecendo-se para salvá-la e pedindo aos pais a sua mão em casamento.

Utilizando a cabeça da Medusa, Perseu vence a criatura, que é devorada pelo mar. O herói tem problemas com o antigo noivo de Andrômeda e os seguidores deste, os quais ele também petrifica com a cabeça da górgona. Perseu faz, assim, a transição para a vida adulta, estando apto ao poder régio.

Ao voltar da aventura, ele petrifica o tirano Polidectes, que tentara violar sua mãe enquanto esteve fora, e os aliados deste. Antes de ascender ao poder régio, Perseu atinge e mata acidentalmente, numa competição de discos, o seu avô, Acrísio, realizando a previsão do oráculo sobre a morte do rei pelo neto.

Entre outros seres cuja cabeça é importante para os gregos, podemos citar também a figura de Cérbero, o cão do Hades, representado com várias cabeças (três, cinquenta ou cem), que tem a função de impedir que os mortos saiam do reino dos mortos e que os vivos lá penetrem. Os únicos mortais que conseguiram passar por ele foram Hércules, que conseguiu vencê-lo graças a sua força, e Orfeu, que o encantou e o fez dormir por alguns momentos com a sua música.

A Simbologia do culto às cabeças entre os celtas

Há vários indícios de que os celtas valorizavam a cabeça cortada dos seus inimigos como forma de adquirir poder. Autores gregos como Estrabão e Diodoro da Sicília relatam que eles as colecionavam e as conservavam em azeite, pendurando-as em seus carros de guerra. Estrabão fala desse costume através das informações de Possidônio:

Posidônio afirma que ele próprio viu esse espetáculo em vários lugares e que, em princípio, ele o repugnava, mas depois, através da sua familiaridade, poderia suportá-lo calmamente. As cabeças dos inimigos de alta reputação eram embalsamadas em óleo de cedro e exibidas aos estrangeiros, e não se dignavam a devolvê-las nem mesmo por igual resgate em peso de ouro. Mas os romanos puseram fim a esses costumes, bem como a todos aqueles relacionados a sacrifícios e adivinhações que são opostos aos nossos usos. (STRABO. **Geography**, 4, 4) (Grifo nosso, tradução nossa)

As descrições dos autores gregos procuram mostrar os aspectos “bárbaros” dos celtas comparados aos seus próprios e seu papel na correção dos costumes considerados incivilizados.

A cabeça simbolizava, assim, a força e o valor do adversário, que os passava ao possuidor. Os celtas não colecionavam qualquer cabeça, mas apenas a dos líderes, de grandes guerreiros e daqueles que julgavam importantes. As demais eram abandonadas, ou jogadas numa fonte ou lago (STERCKX, 2009, p.351).

Diodoro da Sicília, que viveu até meados do século I a.C. , buscou escrever uma história universal com princípio moralizante, e também menciona o corte das cabeças entre os celtas, a grande honra em possuí-las e os cuidados na sua conservação:

Quando seus inimigos caíam, eles cortavam-lhes as cabeças e as amarravam aos pescoços de seus cavalos; e entregando aos seus auxiliares as armas dos seus oponentes, todas cobertas de sangue, as carregavam como botim, começando a cantar um hino sobre elas e uma canção de vitória, e todas essas primícias de batalha eles prendiam por cordões em suas casas, como os homens fazem, em certos tipos de caça, com as cabeças das bestas ferozes que haviam capturado. As cabeças dos inimigos mais famosos eram embalsamadas em óleo de cedro e cuidadosamente preservadas em uma caixa, e isso eles exibiam aos estrangeiros [...]. E alguns homens entre eles, segundo nos foi contado, se vangloriavam de nunca haver aceitado o pagamento de igual quantia em ouro pela cabeça que mostravam, como a significar um tipo bárbaro de grandeza de espírito, pois não vendê-las significava o testemunho e prova do seu valor [...]. (DIODORUS SICULUS. **Library of History**, 5, 29, 4-5) (Grifo nosso, tradução nossa)

Assim, esses relatos de autores gregos sempre enfatizam o costume considerado bárbaro do corte da cabeça e sua importância para os celtas, em oposição à atitude civilizada adotada por gregos e romanos nos combates.

Outros testemunhos relatam o costume de se colocar a cabeça cortada de um grande personagem espetada no cume de uma estaca de madeira. Ao que parece, foi o que ocorreu ao cônsul romano Atilio em 225, após a Batalha de Telámon. Em sua **História Romana**, Tito Lívio conta que Postumius, outro cônsul vencido pelos gauleses em 216, teve sua cabeça cortada e cingida por um círculo de ouro para transformá-la em taça, onde teria sido bebido o seu sangue em comemorações. Embora Sterckx (2009, p.70-1) considere o episódio sobre Postumius fantasioso, acredita no uso dos crânios como taça, devido aos achados de calotas cranianas nos templos Bicy Skála e de Libenice, na Boêmia (STERCKX, 2009, p.346). Beber nos crânios era um símbolo de fertilidade e vitalidade para os celtas e, em vários cemitérios, só foram encontrados os corpos sem a cabeça.

Conforme já relatado, somente eram guardadas como troféus as cabeças de heróis prestigiosos. As demais eram jogadas em rios ou poços, pois os celtas acreditavam num grande número de divindades relacionadas às águas. Cada poço estava associado a uma divindade em particular, sendo a veneração deles uma prática realizada na atualidade, em determinados

locais onde a cultura celta esteve estabelecida, como na Irlanda (JONES; PENNICK, 1999, p.130).

A cabeça tinha também função apotropaica, de proteção contra os inimigos, através do seu caráter mágico. Em Yorkshire, foi encontrado um crânio e uma espada enterrados sob uma muralha do século I, o que mostra essa função. Também eram colocados em santuários como o de Roqueper-tuse, em Velaux, no Sul da França do século V a.C., onde se encontraram vários nichos adornados por crânios. Não só para os celtas, como também para vários povos, eles simbolizavam a sede do pensamento e do comando supremo, e como “céu” do corpo humano, relacionavam-se com a abóboda celeste (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1995, p.298).

De acordo com Políbio e outros autores, o guerreiro celta corria no seu carro de guerra em direção ao adversário lançando gritos, toques de trompa e pancadas nos lados dos carros para aterrorizar o oponente (POWELL, 1971, p.109), o que lembra também o grito guerreiro de Atená e o grito estridente da Medusa.

Já que não se sabia qual o princípio gerador da vida, os celtas acreditavam que ele estivesse ligado ao esperma, à capacidade sexual masculina. Daí a crença de que o transmissor da continuidade genética era somente o homem. Assim, só eram cortadas as cabeças do inimigo masculino, estando reservado às mulheres o corte dos seios, para que a sua geração não tivesse continuidade através do líquido gerador (associado ao esperma) ou alimentador (o seio).

A necessidade de impedir que a cabeça dos ancestrais fosse adquirida pelos inimigos é mostrada na literatura, através do esforço para guardá-las em local seguro e pela tentativa de recuperar aquelas tomadas pelos oponentes. Um dos poemas galeses conta o fato de o rei Urien, após morrer em combate, ter a cabeça cortada por um dos seus, para não ser levada:

*Eu carrego uma cabeça do meu lado
A cabeça de Urien, o generoso, o chefe do exército [...]
Eu carrego uma cabeça sobre meu ombro
Não é uma vergonha para mim, mas
Infelicidade a minha mão que teve que cortar o meu senhor
Infeliz a minha mão que teve que cortar a cabeça do filho de Cynfarch!*
(FORD, P.K. **The Poetry of Llywarch Hen**, apud STERCKX,
2009, p.350)

Um dos heróis do Ulster, na Irlanda - Cuchulainn, filho do deus Lug e de uma mortal -, caracterizado por sua força descomunal, guardava as cabeças dos guerreiros derrotados por ele no seu carro de guerra, como descrito em **Cuchulainn, de Muirtheme** (século XIX), de Lady Gregory, no qual a autora reconta as aventuras do famoso herói.

O jovem, conhecido inicialmente como Setanta, passa a ser chamado de Cuchulainn (cão de Culann) ao matar o feroz animal do ferreiro Culann e prometer, em troca, ser o guardião do ferreiro durante um período. Na sua saga, ele é o vencedor de todos os combates. Possui os cabelos de três cores: louro, vermelho e negro, e uma arma mágica, a lança Gae Bolga. Só foi vencido através do estratagema de um inimigo ajudado pela deusa Morrigan, que quis vingança por ter sido por ele rechaçada. Cuchulainn pede para ser amarrado a um menir, para morrer de pé, fitando seus inimigos, que só se dão conta da sua morte quando um corvo pousa em seu ombro. Ele também teve a cabeça cortada, e seu amigo, o herói Connal, foi atrás do inimigo para vingar-se e recuperar a cabeça do companheiro:

- Bien sé que no me dejarás mientras no te lleves mi cabeza, como yo me llevé la de Cuchulain – dijo Lugai -. Tómala, pues, y llévatela con La tuya. Pon mi reino con tu reino, y mi valor con tu valor; porque yo quisiera que fureas el mejor campeón de Irlanda.
(GREGORY, 2009, p.333) (Grifo nosso)

Na lenda de Conall, o herói tinha o costume de, todos os dias, cortar uma cabeça para obter a força de seus oponentes (STERCKX, 2009, p.347-8), o que acabou por levar à morte do rei Conchobar. Segundo Sterckx, o costume da decapitação continuou mesmo após a cristianização. Na Irlanda, em 1169, Dermot Mac Murrough, rei de Leinster, contrário ao domínio da Inglaterra, recebeu de seus guerreiros duzentas cabeças cortadas dos irlandeses, seus oponentes. Na Escócia do século XVI, os Mac Donald assassinaram o chefe do clã inimigo, cortaram-lhe a cabeça e a levaram ao chefe do clã Macgregor que, juntamente com todos os seus, jurou sobre ela que protegeria os mortos da sua comunidade (STERCKX, 2009, p.349).

O **Mabinogion** – conjunto de contos celtas possivelmente escritos entre os séculos XII e XIV, retratando elementos da cultura celta que remontam ao período La Tène (séculos V a III a.C.) – relata a importância da cabeça cortada e sua sobrevivência ao longo do tempo. Esses contos anôni-

mos foram traduzidos do galês ao inglês, no século XIX, por Lady Charlotte Guest. Em **Branwen, filha de Llyr**, a jovem bretã do título é maltratada pelos irlandeses após o casamento, e seu irmão Bran, o Abençoado (ou Bendigeid Vran), senhor de Llundein (Londres), a vinga. Na luta, apenas cinco mulheres grávidas da Irlanda e sete guerreiros da Bretanha se salvam.

Bran é atingido por uma flecha envenenada e pede que sua cabeça seja cortada e levada viva a certo local na Bretanha. Seus companheiros demoram sete anos no trajeto e, ao chegarem, ele avisa que não deveriam abrir uma determinada porta. Sua cabeça continua se alimentando por mais oitenta anos, conversando como se ele estivesse vivo. Durante esse período, os sete companheiros não sentiram o tempo passar e viveram numa espécie de estado de felicidade, ao que parece proporcionado pela cabeça de Bran, que garantiu, além do sentimento de bem-estar, abundância:

E naquela noite muito se regalaram, sempre com grande alegria. E com todos aqueles manjares à vista, eles não mais se lembraram das desgraças que haviam visto, nem mesmo as desgraças que haviam sofrido. E ali se quedaram quatro vezes vinte anos, sem se darem conta de que o tempo passava, porque o passavam da mais alegre e jovial maneira. E nunca sentiram mais fadiga do que sentiram quando ali haviam chegado, e nunca nenhum deles, nem sequer um só, soube fazer a conta ao tempo que ali passou. (Mabinogion, 2000, p.72)

O trecho enfatiza a felicidade, o esquecimento das mortes dos amigos e parentes e enfatiza o papel da cabeça neste processo:

E para eles não foi penoso terem a cabeça com eles como se o próprio Bendigeid Vran estivesse ali também. E foi por causa da maneira como se passaram aqueles anos, que foram quatro vezes vinte, que àquele tempo foi dado o nome de A Festa da Cabeça Sagrada. (Mabinogion, 2000, p.72)

Terminado esse tempo, os sete companheiros de Bran acabaram por abrir a porta proibida, o que ocasionou a tomada da consciência da morte dos parentes e amigos e do que deviam ter sofrido. Então, a cabeça, finalmente, “morreu”, sendo enterrada em Gwynn Vrynn (atual Dover, na Inglaterra). De acordo com o conto, a Bretanha só seria conquistada se, um dia,

a cabeça de Bran fosse encontrada por outro povo inimigo. Quanto às cinco mulheres grávidas que sobreviveram na Irlanda, deram origem a cinco filhos homens, que, em idade adulta, uniram-se às mães dos companheiros, dando início às cinco províncias da ilha.

Além da cabeça, os celtas valorizavam a guarda dos crânios, cuja crença no seu poder curativo se prolongou. Na Ármorica, foi conservado, em várias igrejas, um grande número de crânios dos paroquianos mortos, empilhados ou colocados em pequenos nichos com o nome dos proprietários (STERCKX, 2009, p.352). Em Gales, o crânio de um nobre morto no século XIV foi conservado, servindo de copo para curar pessoas doentes (STERCKX, 2009, p.354). Em geral, a crença céltica de que os crânios dos guerreiros mortos em combate, mártires e suicidas poderiam curar doenças como a tuberculose, a coqueluche e a epilepsia, em virtude de haverem morrido sem ter esgotado a sua força vital, se prolongou até recentemente nessas localidades.

A fonte de energia vital seria o cérebro. Assim como os gregos, os celtas acreditavam que o cérebro era o engendrador da vida. Para eles, o esperma era formado de material líquido proveniente do cérebro, que chegava até o órgão sexual através da coluna vertebral.

Há uma narrativa celta que menciona uma bola feita do cérebro de um guerreiro morto que, ao ser arremessada por Conall, teria causado a morte do rei Conchobar. Esse rei, atingido pelo projétil, viveu por mais sete anos com ele alojado em seu crânio, pois, caso fosse retirado, morreria. Os médicos o advertiram de que não poderia ter emoções fortes, nem relações sexuais (MARKALE, 1993, p.82). Após esses anos, o rei teve um ataque de fúria que causou sua morte, a qual foi explicada pelo excesso de energia vital causado pelo cérebro alojado no seu.

Um relato associado ao chamado jogo da decapitação é *A Festa de Bricriu*, relacionado ao grande herói do Ulster, Cuchulainn, já mencionado anteriormente. Versa sobre o direito do herói sobre a melhor parte de um assado. Um guerreiro desejava a discórdia entre os três campeões do Ulster, entre os quais Cuchulainn, e os convidou para conhecer sua casa nova. A mulher do mais forte entraria primeiro na casa, e seu marido teria direito à porção do campeão, isto é, trinchar o assado e retirar deste o melhor pedaço. O corte da carne simboliza o lugar do indivíduo na hierarquia social celta e é, algumas vezes, contestado pelos outros guerreiros (CUNLIFFE, 2003, p.61). Por esse motivo, os homens provavam seu valor em combates.

Os três heróis, Cuchulainn, Loeghaire e Conall iniciam uma disputa para saber quem seria o mais forte dos três. Embora Cuchulainn tenha se saído melhor, seus companheiros foram maus perdedores e não aceitaram o resultado da contenda.

Nesse momento, aparece um gigante, que lhes propõe o Jogo da Decapitação. Ele viria diariamente e colocaria a cabeça para ser cortada por cada um dos heróis e, no dia seguinte, teria o direito de cortar a cabeça de quem cortou a sua. Loeghaire é o primeiro a tentar, mas, ao ter sua cabeça decapitada, o corpo do gigante a leva embora. No dia seguinte, volta para cumprir a sua parte, o que é recusado por Loeghaire. O segundo a tentar é Conall, e o mesmo se dá com ele. Finalmente, chega a vez de Cuchulainn, que também corta a cabeça do gigante. No dia seguinte, ele retorna, exigindo a cabeça de Cuchulainn. O herói deita a sua cabeça sob um pilar, o gigante pede que a estique mais para facilitar o corte e, ao ver que realmente Cuchulainn estava disposto a cumprir o acordo, ele desiste do golpe e, maravilhado, lhe dá a vitória, por ser o mais corajoso.

O gigante declara: “Levanta-te, Cuchulainn! De todos os guerreiros do Ulaid e da Irlanda és tu o mais corajoso, o mais honesto e o mais digno. És o mais excelente dos guerreiros e dos homens e não tens igual” (**A Festa de Bricriu**, 2006, p.182). A partir desse momento, seus companheiros aceitaram a vitória do herói.

No período medieval, essa narrativa foi recontada na literatura arturiana, no poema inglês **Gawain e o Cavaleiro Verde**, escrito em versos aliterativos no século XIV: o Cavaleiro Verde, associado à figura do gigante, é o ser que representa a natureza e que aparece na corte do rei Artur para testar os cavaleiros. No conto, eivado de referências mitológicas à natureza, somente Gawain tem coragem para realizar a aventura. Um ano após cortar a cabeça do gigante, Gawain deveria se dirigir a um local chamado Capela Verde - enfrentando vários perigos, como fantasmas e terríveis inimigos -, onde, no Ano Novo, se apresentaria perante o Cavaleiro Verde.

No caminho, encontra o castelo de Bercilak, cuja dama tenta um intercuro, dando-lhe um beijo durante três dias. No último dia, quando Gawain deveria cumprir o acordo com o Cavaleiro Verde se submetendo ao corte da cabeça, ela lhe entrega um cinto verde e de ouro, que haveria de protegê-lo contra qualquer golpe fatal. Gawain se dirige, então, à Capela Verde, que descobre ser, na verdade, um outeiro com uma velha caverna. Ali, o Cavaleiro Verde lhe cobra a promessa feita.

Apesar de vacilar por duas vezes, Gawain acaba por permitir o corte do machado, que lhe faz apenas uma ferida superficial. Então, o gigantesco cavaleiro se revela como Bercilak e o declara vencedor da prova por sua honradez, visto que as provas com a sua dama eram do seu conhecimento. As tentativas de corte ficaram por conta dos beijos que a dama dera a Gawain, e o cinto que pertencia ao Cavaleiro Verde poderia ficar com o cavaleiro da corte de Artur.

Segundo o Cavaleiro Verde:

Eu te absolvo do teu pecado e estás tão sem mácula agora, como se nunca tivesse feito mal algum desde que nasceste. E te dou, senhor, o cinto embainhado em ouro, tão verde como a minha veste. (Sir Gawain e o Cavaleiro Verde, 1997, p.121)

Ao lhe entregar o cinto e poupar-lhe a vida, o representante da natureza reconhecia o valor de Gawain. Portanto, Cuchulainn e, depois, Gawain são vencedores do Jogo da Decapitação, o qual, em ambos os casos, serviu para mostrar a coragem do herói.

De acordo com Varandas (2006, p.283), o tema principal de **Gawain e o Cavaleiro Verde** é o da regeneração, no qual o rei é ritualmente sacrificado, para que a terra seja fertilizada em virtude do ciclo das estações, o que, no caso do poema, ocorre no Ano Novo, mesmo período da festa céltica de Samain, relacionada à fertilidade.

Outra analogia relacionada com a cabeça é o seu papel como sede da alma. Os celtas, assim como os pitagóricos, acreditavam que a sede da alma aí estivesse e que ela poderia ser transmitida para outro corpo. As almas eram imortais e poderiam conhecer outra vida, encarnar em outro ser e passar de um corpo a outro.

Um exemplo dessa transmigração da alma é encontrado nas lendas que dão origem a Taliesin, o futuro Merlin, segundo as quais o jovem Gwion Bach deveria tomar conta do caldeirão da deusa da fertilidade - Cerridwen. Entretanto, ele deixa cair três gotas do caldeirão em seu dedo e, para aliviar a dor da queimadura, leva-o à boca, obtendo, assim, o conhecimento. O caldeirão se quebra, o que leva a deusa a perseguir Gwion, obrigando-o a se transformar em vários tipos de animais para fugir da sua ira, até que, finalmente, ela o engole. Nove meses se passam, e ele nasce como Taliesin:

*Eu fui o mestre de toda a inteligência,
E posso instruir o inteiro universo [...]
E não há quem saiba se este meu corpo
É carne ou peixe.*

Depois eu estive, por nove vezes,

No ventre da bruxa Caridwen.

No começo eu fui o pequeno Gwion,

Agora e ao fim, eu sou Taliesin. (Taliesin, 2000, p.416-7)¹

Conforme pode ser visto nesse poema, Taliesin, ao nascer, guarda as propriedades de adivinhação que tinha adquirido antes de sua “morte”, confirmando, assim, a teoria da imortalidade da alma e de sua transmigração a outros corpos (STERCCKX, 2009, p.375).

No período medieval, o universo era visto como um corpo que tinha a cabeça como órgão central, a qual era associada ao rei. Segundo Jean de Salisbury no **Policraticus**, um tratado do século XII, auxiliando a cabeça (o rei), os braços eram identificados com os guerreiros e os pés, com os camponeses, parte produtiva da sociedade (LE GOFF, 1983, v. II, p.19). Se a cabeça (o soberano), morre, a sociedade não tem como continuar existindo harmonicamente.

Considerava-se, nessa época, que o rei tinha papel sagrado e profano ao mesmo tempo. Como ocorria com a cabeça da Medusa, ao rei também se atribuía o poder de cura contra certas doenças, como nas dinastias Capetíngia e Plantageneta, quando os monarcas eram tidos como curadores de escrófulas, conhecidas como “mal dos reis”. Já na Península Ibérica lhes era atribuída a cura da possessão demoníaca (ZIERER, 2007).

Vemos, assim, que, desde a Antiguidade, através do mito da Medusa ou da cabeça cortada dos celtas, a esse local do corpo se atribuía poderes mágicos e curativos, e essa ideia se prolongou ao longo das eras, como na época medieval com a relação rei/cabeça.

Considerações finais

A crença no poder simbólico da cabeça, entre celtas, estava associada ao desejo de aniquilar o inimigo e adquirir o seu poder, e, ao conservá-la, impedir que ela protegesse a comunidade de origem e que o oponente tivesse continuidade através de seus descendentes. Para os celtas, só interessava

a posse das cabeças dos heróis ou dos homens ilustres e importantes, e estas tinham poder no corpo ou fora dele. O exemplo disso era a cabeça de Bran que, apesar de cortada, continuou vivendo por oitenta anos, trazendo alegria aos companheiros e, quando enterrada, garantia proteção ao território da Bretanha, desde que não fosse encontrada pelos inimigos.

Na mitologia celta, o Jogo da Decapitação auxilia o verdadeiro herói a provar a sua coragem, como foi realizado por Cuchulainn e Gawain em suas aventuras frente a gigantes. Assim, a cabeça está associada a três elementos: em primeiro lugar, ao poder transmitido àquele que a possuísse; em segundo, à crença de que ela gerava a vida e passava a alma de um corpo a outro; em terceiro lugar, à capacidade curativa. Portanto, seu simbolismo está profundamente associado à guerra, pelo poder a ela atribuído, e à sacralidade, pelo seu caráter de transmigração da alma e cura das doenças.

Podemos relacionar o mito da Medusa à crença que os gregos tinham sobre a continuidade do poder da cabeça. Conforme observamos, a Medusa está relacionada ao outro e à máscara, tal como acontece com alguns deuses, como Ártemis e Dioniso.

Outros personagens associados a Gorgó são: o herói Perseu, que muitas vezes se confunde com o papel exercido pela Medusa, ao usar a cabeça dela para matar os inimigos; ou a deusa Atená, que passa a usar a imagem da górgona no seu escudo e dela possui vários traços, como o olhar penetrante e o grito guerreiro que destrói os inimigos.

A simbologia da cabeça entre celtas e gregos confirma seu papel mágico-religioso de poder contra os inimigos, cura de doenças, garantia da descendência e forma de transmigrar a alma para outros corpos.

SYMBOLS OF THE HEAD CUT AMONG THE CELTS AND SOME ANALOGIES WITH THE GORGON MYTH

Abstract: *The aim of this paper is to analyze the symbolism of the cut head myth among the Celts and their belief that the head could transmit power to whoever possessed it, to convey the soul from one body to another, have the power of healing and terrorize the enemies. The myth is examined in some works of Celtic origin mainly connected to some characters, such as Cuchulainn, Bendigeid Vran (or Bran, the Blessed) and Gawain in his confrontation with the Green Knight. We also see an analogy between the*

Celtic belief in the head and the myth of Medusa's myth, whose head, sliced by Perseus, still had power to petrify and has also been used for sacred purposes, such as healing. Thus, the head symbology to Celts and Greeks is connected to warrior and magical-religious elements, belief which was continued over the years.

Keywords: *symbolism; head; Cuchulainn; Medusa.*

Documentação escrita

A Festa de Bricriu (Fled Bricrenn). In: VARANDAS, A. **Mitos e lendas celtas - Irlanda**. Lisboa: Livros e Livros, 2006, p.169-84.

ANÔNIMO. **Mabinogion**. Trad. de José Domingos Morais. Lisboa: Assíro & Alvim, 2000.

ANÔNIMO. **Sir Gawain e o Cavaleiro Verde**. Trad. de Marta de Sena. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1997.

ANÔNIMO. Taliesin. In: **Mabinogion**. Trad. de José Domingos Morais. Lisboa: Assíro & Alvim, 2000, p. 399-437.

DIODORUS SICULUS. **Library of history**. Published in v. III of the Loeb Classical Library edition, 1939. Disponível em: http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Diodorus_Siculus/5B*.html#28.6 Acesso em 10/03/2010.

GREGORY, L. **Cuchulain de Muirthemne**. Sevilla: Paréntesis, 2009.

STRABO. **Geography**. Published in v. II of the Loeb Classical Library edition, 1923. Disponível em: http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Strabo/4D*.html#4.2 . Acesso em 10/03/2010.

Referências bibliográficas

BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**. Petrópolis: Vozes, 1987, v.3.

CASSIRER, E. **Antropologia filosófica**. São Paulo, Martins Fontes, 1972.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1995.

CUNLIFFE, B. **The celts: a very short introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2003.

DUMOULIÉ, C. Medusa (a cabeça de) In: BRUNEL, P. (Org.) **Dicionário de mitos literários**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1988, p.620-26.

ELLIS, P. B. **Dictionary of celtic mythology**. Oxford: Oxford Press, 1992.

- LÓPEZ FÉREZ, J. A. Los Celtas en la Literatura Griega de los Siglos VI-I a.C. *In: Pasado y presente de los estudios celtas*. Ortigueira (A Coruña): Fundación Ortigalia/Instituto de Estudios Celtas, 2007, p.787-839.
- LE GOFF, J. **A civilização do ocidente medieval**. Lisboa: Estampa, 1983, v.2.
- LURKER, M. **Dicionário de deuses e demônios**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- KIRK, G. S. **The ature of greek myths**. New York: Penguin Books, 1977.
- JONES, P.; PENNICK, N. **História da Europa pagã**. Lisboa: Europa-América, 1999.
- LE ROUX, F.; GUYONVARCH, C-J. **A civilização celta**. Lisboa: Europa-América, 1993.
- POWELL, T. G. **Os celtas**. Lisboa: Verbo, 1971.
- MARKALE, J. **L'Épopée celtique d'Irlande**. Paris: Payot, 1993.
- SAINERO, R. **Diccionario Akal de mitología celta**. Madrid: Akal, 1999.
- STERCKX, Cl. **Mythologie du monde celte**. Paris: Marabout, 2009.
- VERNANT, J-P. **A morte nos olhos**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 1991.
- ZIERER, A. M. S. O Rei no Imaginário Medieval (Séculos XI-XVI). *In: OLIVEIRA, T.; VISALLI, A. M. Cultura e educação: ética e ação política na Antiguidade e Idade Média*. Vitória da Conquista: Ed. Uesb, 2007, p.357-71.

Nota

¹ Embora o poema *Taliesin* esteja contido no livro **Mabinogion**, não faz parte desse conjunto de contos galeses, constituindo obra independente, intitulada **Hanes Taliesin**, encontrada em manuscrito, no século XVI, e inserida por Lady Charlotte Guest na sua obra.