

## **Lendas da Irlanda**

### **Introdução e Ciclo do Ulster**



## **Legends of Ireland**

### **Background to Irish legends and Ulster Cycle.**

Pesquisa, selecção e escrita / Research, selection and writing:

*Alunos da escola de St. Michael, Galway / St. Michael's Boys School*

Coordenação e nota introdutória / Coordination and introductory notes:

*Brendan O'Dwyer*

Tradução / Translation:

*Carlos Trincão*

## Introdução

Muitas das lendas irlandesas provêm de uma Cultura que remonta aos tempos pré-cristãos, Cultura essa que se manteve praticamente intacta dado o facto de os Romanos nunca terem chegado a instalar-se na Irlanda e, conseqüentemente, o idioma ali falado não ter sido afectado pelo Latim. Também uma forte tradição oral e a existência de várias escolas drúidicas permitiam passar, intactos, de geração em geração, ensinamentos e conhecimentos.

Quando, a partir do século V, o Cristianismo chegou à ilha, os copistas monacais registaram não apenas as Sagradas Escrituras como também as antigas histórias irlandesas que tão bem conheciam.

São quatro os diferentes grupos de histórias: o Ciclo Mitológico, o Ciclo do Ulster, o Ciclo Feniano e o Ciclo Histórico, ou dos Reis.

O **Ciclo Mitológico** (pré-cristão) conta a história de um povo de semi-deuses chamado Tuatha (povo) de Danaan\* que combateu e venceu um outro povo de semi-demónios, os Formorianos, que vivia nas ilhas que rodeavam a Irlanda. Posteriormente, os Milesianos – os antepassados directos dos actuais irlandeses – derrotaram os Tuatha, os quais se refugiaram no mundo subterrâneo e que reaparecem à superfície sob a forma de fadas (fêmeas e machos) com poderes mágicos. A palavra irlandesa para “fada-fêmea” é “bansí”, que veio a dar, em inglês, “banshee”.

As histórias do **Ciclo do Ulster** (norte da Irlanda), que data do tempo de Cristo, têm a ver principalmente com o grande rei Conor McNeasa e os seus valorosos Cavaleiros do Ramo Vermelho, o mais famoso dos quais é Cúchulainn.

O **Ciclo Feniano, ou de Fianna**, é posterior aos Cavaleiros do Ramo Vermelho em cerca de três séculos e conta a história de um grupo de guerreiros de elite que errava por toda a Irlanda.

Finalmente, o **Ciclo Histórico, ou dos Reis**, trata dos Grandes Reis de Tara, na região central irlandesa de Conny Meath, prolongando-se no tempo até cerca do ano 1000.

*Brendan O'Dwyer*

---

\* Nota do Tradutor: Segundo a Professora Laura Vasconcellos, em “Histórias da Mitologia Celta”, Guimarães Editores, Lisboa, 2001, Tuatha de Danaan ou Povo de Danaan. Tuatha é a palavra gaélica para “povo” e Danaan é a Grande Deusa-Mãe da Irlanda, considerada a mais antiga deusa celta por alguns autores. A raiz “Dan” quer dizer “conhecimento”.

## **Ciclo do Ulster**

As histórias seguintes  
pertencem à saga “The Táin”,  
deste Ciclo.

**A maldição de Macha**  
**A história de Setanta**  
**Cúchulainn pega em armas**  
**A morte de Connla**  
**O touro castanho de Colley**  
**A luta no vau**  
**Morte de Cúchulainn**

## **A maldição de Macha**

Crunchu era um fazendeiro muito rico, casado, com quatro filhos e muitos serviçais, que vivia infelicíssimo há já muitos anos pois a sua mulher morrera logo após ter dado à luz a última das crianças.

Um belo dia, quando Crunchu estava a descansar numa confortável cadeira no vestíbulo de sua casa, chegou uma estranha mulher que, sem uma palavra, se pôs imediatamente a fazer os trabalhos da lida da casa. Pela hora de jantar, a mulher dirigiu-se à cozinha e deu as ordens necessárias aos criados como se sempre tivesse morado ali.

A refeição foi passada em total silêncio e só no dia seguinte os dois começaram a falar um com o outro numa conversa que se prolongou por horas e horas. O nome da mulher era Macha; no fim da conversa, estavam apaixonados e em breve se casaram.

O tempo passou e Macha engravidou. Chegou, entretanto, a data da Grande Feira do Ulster e Macha avisou o marido de que não deveria falar dela a ninguém sob pena do seu amor terminar tragicamente. Crunchu tomou boa nota do aviso e partiu.

Durante a Feira, era costume realizarem-se imponentes corridas de cavalos nas quais participavam sempre os mais velozes animais do Rei; como em ocasiões anteriores, os cavalos reais ganharam facilmente, o que deixou o soberano vaidosíssimo e fez com que não se calasse, bravateando sobre o valor dos seus corcéis.

Incomodado com a arrogância do Rei, Crunchu, sem pensar no que fazia e esquecendo o aviso da mulher, disse ao monarca que a sua esposa Macha conseguiria ser mais rápida que os próprios cavalos.

O rei ficou furioso com o atrevimento do fazendeiro e ordenou que Macha fosse à Feira para participar nas corridas, enviando imediatamente dois mensageiros a sua casa.

Ali chegados, ouviram Macha pedir-lhes que não a obrigassem a ir por causa do estado avançado da sua gravidez, mas eles não lhe facilitaram a vida e disseram-lhe que o Rei mandaria matar o marido se ela não os acompanhasse.

Então ela foi e quando se encontrou em face do Rei repetiu-lhe o pedido que já fizera aos mensageiros: que não a obrigasse a correr por causa do bebé que estava para nascer; mas o rei foi irredutível na sua decisão e gritou-lhe:

– Corre, ou o teu marido será morto!

Então Macha respondeu:

– Muito bem. Farei como mandas, mas fica a saber, ó Rei, que amaldiçoo todos os homens do teu reino, o poderoso Reino do Ulster: durante nove gerações, eles irão

sentir as dores de uma mulher quando está a dar à luz; e essas dores aparecerão quando menos se esperar e mais o País precisar dos seus homens.

De seguida, Macha fez a corrida contra os cavalos do Rei, venceu e, quase de seguida, por causa do esforço, deu à luz dois bonitos gémeos, morrendo na altura do nascimento deles.

Quanto à maldição que invocara contra o Rei e os homens do Ulster, cumpriu-se mesmo! Durante nove gerações, sempre que os homens iam para a guerra, era precisamente durante as batalhas que as dores mais atacavam os guerreiros dando, assim, vantagem aos inimigos.

A palavra Macha á ainda hoje usada no nome da grande fortaleza do antigo Ulster: Emain Macha, que foi também a residência dos reis daquele território.

## A história de Setanta

Em tempos que já lá vão, Conor MacNeasa era o Rei do Ulster. Um dia, Culann, o Armeiro do Reino, decidiu dar uma grande festa, convidando toda a gente, incluindo o próprio Rei que, por sua vez, decidiu dizer ao seu sobrinho Setanta que também fosse. Setanta disse-lhe que sim, mas que só chegaria depois de terminado o jogo de *hurling*\* que iria disputar naquele dia, no outro lado da floresta.

Assim que a partida terminou, Setanta atravessou a floresta a correr a toda a velocidade, pois sabia que já estava bem atrasado para a festa. Entretanto, o armeiro mandara fechar todas as portas de sua casa por pensar que todos os convidados se encontravam já lá dentro, em total segurança.

Do lado de fora, um enorme mastim fazia a guarda da casa. Quando Setanta chegou, o canzarrão atacou-o imediatamente saltando-lhe de encontro ao peito, não deixando ao jovem outro remédio senão o de se defender, atirando-lhe, com quanta força tinha (e era muita, como veremos e compreenderemos nas histórias seguintes) e mais aquela que o seu bastão lhe acrescentou, a bola de *hurling* que trazia consigo. E o cão, no mesmo instante em que levou com a bola, soltou um latido fraco e caiu morto.

Muito triste com o sucedido, Setanta apresentou as suas desculpas a Culann e garantiu-lhe que apenas pretendia defender-se do ataque do cão; mas acrescentou que, a partir desse momento, se manteria, ao serviço do Armeiro do Reino até que este terminasse o treino de um novo cão.

Toda a gente que estava na festa achou a atitude de Setanta muito digna e começaram a tratá-lo pelo nome por que ficou conhecido: Cúchulainn, que, em gaélico (idioma da Irlanda), quer dizer “Cão de Culann”.

---

\* Nota do Tradutor: O *hurling* é um jogo de equipa tradicional da Irlanda que existe, supostamente, desde tempos imemoriais e que consiste, basicamente, em jogar uma bola batendo-lhe com um bastão. Basebol, hóquei (de campo, no gelo ou em patins) e críquete (ou ainda, mas com uma subtil diferença por a bola ser lançada e não batida, a pelota basca) são jogos que seguem padrões semelhantes pois todos requerem bolas batidas com bastões ou stiques. A bola que é batida chama-se *sliotar*, é muito sólida (a palavra deriva do gaélico *sliabh*, montanha, e *thar*, através de), pouco maior que uma bola de ténis e compõe-se de um enchimento de cortiça revestido por duas peças de couro fortemente cosidas. O stique do *hurling* denomina-se *hurley* e apresenta uma ponta espalmada e curva. Segundo a lenda, esta forma foi a adoptada pois correspondia à do bastão tosco com que Setanta jogava.



## Cúchulainn pega em armas

Quando ainda tinha apenas sete anos, Cúchulainn encontrava-se, um dia, a jogar *hurling* em Emain Macha enquanto, o outro lado do campo, se encontrava o Druida Cathbad a dar as suas lições de magia a oito dos seus mais destacados alunos.

A certa altura, um deles perguntou ao Mestre quais os presságios, bons ou maus, destinados para aquele dia, ao que Cathbad respondeu:

– Aquele que hoje pegar em armas pela primeira vez será o mais valoroso guerreiro que a Irlanda jamais teve, ou virá a ter, e, embora a sua vida venha a ser curta e fugaz, as histórias das suas façanhas serão contadas e lembradas para todo o sempre!

Ao ouvir isto, Cúchulainn dirigiu-se ao Rei, seu tio, Conor MacNeasa e saudou-o:

– Toda a honra ao Rei!

– Essa é a saudação interessada de quem quer um favor – respondeu o Rei.

– Quero pegar em armas e tornar-me guerreiro – retorquiu Cúchulainn.

– E quem é que te colocou essas ideias na cabeça? – perguntou Conor MacNeasa.

– Cathbad, o Druida.

O Rei reflectiu durante alguns momentos e disse:

– Meu rapaz, por certo Cathbad não te ária falsos conselhos – e imediatamente deu a Cúchulainn duas lanças, uma espada e um escudo.

O jovem treinou com aquelas armas até que se partiram, obrigando o Rei a dar-lhe um outro conjunto de armas... que também se quebraram! Catorze conjuntos de armas foram sendo sucessivamente destruídos até que Cúchulainn disse ao Rei:

– Estas armas não são suficientemente boas para mim! Dá-me armas que estejam à altura das minhas capacidades.

Então o Rei entregou-lhe as suas próprias armas. Cúchulainn experimentou-as dobrando a lâmina até que a ponta tocasse o punho, e a espada aguentou a pressão; depois, abanou fortemente as lanças para testar a sua resistência, e elas mantiveram-se firmes; e o mesmo sucedeu com o escudo. Por fim, Cúchulainn disse:

– Estas sim. Estas são armas dignas de mim!

Satisfeito, o Rei Conor mandou chamar Ibar, o Palafrenero Real, e ordenou-lhe:

– Aparelha o meu carro de guerra com os meus dois melhores cavalos e deixa que Cúchulainn se sirva dele.

Como ordenado pelo seu Rei, Ibar entregou a Cúchulainn o carro devidamente preparado, mas o jovem, tal como fizera com as armas, também quis experimentar o

carro antes de o usar: agarrou-o pelo eixo, levantou-o, balanceou-o violentamente e deu-se por satisfeito pois a estrutura tudo aguentou sem se desconjuntar.

Cúchulainn e Ibar subiram então para o carro e partiram em direcção à torre-fortaleza de Ath na Foraine, junto à fronteira com a Terra de Slieve Fuad. Pelo caminho, avistaram, na floresta, uns cisnes que, segundo Ibar, ninguém conseguia caçar, e se acaso o conseguia, não ia além de um único exemplar. Sem dizer palavra, Cúchulainn apeou-se do carro, embrenhou-se na floresta em direcção às aves e regressou para grande espanto do palafreireiro, com vinte cisnes.

Prosseguiram viagem e quando, por fim, avistaram o forte, Cúchulainn perguntou:

– A quem pertence?

– Este é o forte dos três filhos de Nechtan, que foi morto pelos homens do Ulster – replicou Ibar. – Ainda hoje os três filhos continuam a vangloriar-se de, naquele dia em que mataram o seu pai, eles, por seu turno, terem deixado em campo mais homens do Ulster mortos do que vivos os que conseguiram fugir.

– Então vamos lá! – sentenciou Cuchulainn sem hesitar.

– Estás doido?! – assustou-se Ibar. – Depois da morte do pai deles, qualquer homem do Ulster que se atreva a ali ir não regressa vivo!

Ainda assim, Cúchulainn dirigiu-se ao forte e, sem hesitações disse-lhes que estava ali para os matar! Os três irmãos largaram-se a rir ao verem um adversário ainda tão criança.

Cúchulainn enrubescou de raiva, atacou os três homens e matou cada um com um único golpe de espada, decapitando-os. Depois, atou as cabeças ao carro e regressou a Emain Macha onde, assim, granjeou a admiração e o respeito de todos os guerreiros mais velhos.



## A morte de Connla

Quando chegou a hora de deixar a Escócia para regressar ao Ulster e poder, finalmente, casar com Emer\*, depois de ter passado muito meses em treinos com a valente guerreira Scathach, como lhe tinha sido ordenado, Cúchulainn teve que deixar a bela Aoife, irmã daquela, que, nessa altura, estava grávida dele. À despedida, Cúchulainn entregou a Aoife um anel de polegar para o filho deles e recomendou-lhe que, quando nascesse, ele tivesse o nome “Connla” e que, quando fosse suficientemente crescido, deveria ir treinar-se no quartel da sua tia, a guerreira Scathach. Disse-lhe ainda que o garoto não deveria nunca dizer o seu nome a quem quer que fosse a não ser ao guerreiro que o conseguisse derrotar.

Sete anos depois, Connla chegou ao Ulster. Durante a viagem de travessia do mar entre as duas ilhas, treinava-se com a funda: acertava em aves marinhas com toda a precisão, apanhava-as inconscientes, esperava que acordassem e soltava-as para que pudessem continuar a voar em liberdade.

A notícia de que o rapaz estava para chegar espalhou-se rapidamente, chegando aos ouvidos dos mais importantes guerreiros e heróis do Ulster, os quais decidiram não o deixar desembarcar enquanto não ficassem a conhecer o nome dele.

À chegada, esperava-o Conall Cearnach, um dos mais valentes guerreiros do Ulster, que lhe ordenou:

- Diz-me o teu nome!
- Nem penses! Não direi o meu nome senão a quem me vencer em combate!
- Assim seja. Lutemos então – concordou Conall Cearnach.

Assistiu-se, então, ao inacreditável: uma criança a combater com um dos mais temíveis guerreiros do Ulster!

Connla colocou uma pedra na sua funda e fê-la rodopiar com tal força que se levantou um ruído imenso, como se fosse o som de uma ventania; e o barulho e a

---

\* Nota do Tradutor: Há um hiato entre esta história e a anterior, pelo que convém proceder a um resumo do que se passou entretanto. Não esquecer que as lendas do Ciclo do Ulster, nas quais esta história se integra, são sequenciais. Emer era uma rapariga do Ulster, filha de pai poderoso, por quem Cúchulainn se apaixonara. Ora, apesar de todo o valor que já demonstrara, Cúchulainn não caíra ainda nas boas graças do pai da rapariga que, não querendo impedir o rapaz de casar com a filha por ser quem era (sobrinho de rei), impôs, para dificultar, que ele tivesse que passar por treinos de aperfeiçoamento militar no talvez mais famoso campo militar, ou quartel, daquela época. Tal campo-quartel situava-se na Escócia, na ilha vizinha da Irlanda, o qual era comandado pela valorosa Scathach. Foi para aá que Cúchulainn teve que se dirigir e passar muitos meses em treinos. Mas Scathachac tinha uma irmã belíssima, Aoife, a cujos encantos Cúchulainn não resistiu...

deslocação do ar foram tão fortes que fizeram com que Conall Cearnach caísse, o que Connla habilmente aproveitou, correndo para ele, ainda desorientado, e amarrando-o com as correias do seu próprio escudo.

Como será fácil imaginar, os companheiros de Cearnach ficaram envergonhadíssimos. Então, o Rei do Ulster ordenou a Cúchulainn que fosse combater o rapaz. Mas Emer, apercebeu-se do anel que a criança trazia no seu polegar e reconheceu-o como sendo do seu marido, o que a fez pensar que aquele poderia muito bem ser filho pelo, pelo que tentou evitar a luta. Porém, Cúchulainn não lhe deu ouvidos pois aquele rapaz tinha acabado de envergonhar os grandes heróis do Ulster e começaram a lutar sem que nenhum soubesse do seu parentesco com o outro.

Lutaram com espadas, primeiro, mas nenhum vencia o outro combatessem onde combatessem: em cima de colunas de pedra ou dentro de água, na parte menos profunda do lago. A certa altura, quando Connla se preparava para atacar de frente o seu pai, Cúchulainn arremessou a Gae Bolgá \*\*, trespassando e esfacelando com ela o corpo de Connla que, moribundo, deu, por fim, a conhecer o seu nome. Cúchulainn desfez-se em lágrimas ao saber que havia matado o seu próprio filho!

Ao saber-se quem era o rapaz, todo o reino do Ulster chorou a sua morte e durante os três dias de luto ninguém ousou aproximar-se de Cúchulainn.

---

\*\* Nota do Tradutor: Arma mítica e única do seu género. Trata-se, segundo a lenda, de uma arma arremessável, em forma de pequeno arpão, com trinta pontas aguçadas, feita com ossos de um monstro marinho. O arremesso desta arma tanto podia ser efectuado com as mãos como com os pés.

## Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

