

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO - PUCSP

Bárbara Matte De Fernandes Mendonça

**The Druid Animal Oracle:
o jogo divinatório como reflexo de uma sociedade bricolada**

São Paulo

2023

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO – PUCSP

Bárbara Matte De Fernandes Mendonça

**The Druid Animal Oracle:
o jogo divinatório como reflexo de uma sociedade bricolada**

MESTRADO EM CIÊNCIA DA RELIGIÃO

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Ciência da Religião, área de concentração: Ciência da Religião Empírica, sob orientação do Prof. Edin Sued Abumanssur.

São Paulo

2023

Banca Examinadora

Aprovado em ____/____/____

A pesquisa também teve o apoio financeiro da Fundação São Paulo (FUNDASP), indispensável para o andamento e finalização do estudo.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Número do Processo: 88887.517028/2020-00.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer profundamente a cada pesquisador que disponibilizou o seu trabalho para ampla consulta. Não é possível estimar o valor dessa contribuição!

Quero agradecer à minha família, por estarem ao meu lado durante essa trajetória tão cheia de altos e baixos, tantos desejos de desistência e de continuar.

Agradeço, especialmente, aos meus colegas de curso, por podermos compartilhar experiências, amizade, carinho. Agradecimento ao querido Ícaro, à Tabata, à Gisele, à Carla. Agradeço aos professores, ao meu orientador Edin, aos amigos da Especialização.

Agradeço à Renata, à Lúcia, aos amigos de todos lados e cantos, por terem acreditado que eu conseguiria. Obrigada por estarem comigo!

RESUMO

Podemos observar o Druidismo Moderno sob diversas perspectivas. Neste estudo, a partir da observação e análise de cartas do jogo divinatório ligado à Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD), *The Druid Animal Oracle*, objetivamos delimitar as principais fontes de inspiração de fomentação de crenças neodruídicas, sejam as de origem histórica, como os relatos de romanos e gregos, seja a partir da tradição vernacular irlandesa e galesa. Com base nos conceitos de bricolagem, Religião Material e do *ethos* Nova Era, pretendemos criar o cenário de como é possível, a partir de um objeto, se delimitar parte de um sistema religioso.

Palavras-chave: Druidismo Moderno, jogo divinatório, bricolagem, Nova Era

ABSTRACT

We can observe Druidry from different perspectives. In this study, based on the observation and analysis of cards from the oracle linked to the Order of Bards, Ovates and Druids (OBOD), The Druid Animal Oracle, we aim to delimit the main sources of inspiration for fomenting neo-druidic beliefs, whether those of historical origin, such as the reports of Romans and Greeks, or from the Irish and Welsh vernacular tradition. Using the concepts of bricolage, Material Religion and the New Age *ethos*, we intent to create the scenario of how it is possible, from an object, to delimit part of a religious system.

Keywords: Druidry, divination game, bricolage, New Age

Lista de Tabelas e Figuras

Tabela - Levantamento de artigos em revistas da área	12
Figura 1 - Ciclo Óctuplo.....	40
Figura 2 - Awen.....	44
Figura 3 - Carta - Melro	55
Figura 4 - Carta - Cervo	56
Figura 5 - Carta - Coruja.....	58
Figura 6 - Carta - Águia.....	59
Figura 7 - Carta - Salmão	60
Figura 8 - Carta - Corça	61
Figura 9 - Carta - Urso.....	61
Figura 10 - Carta - Raposa.....	62
Figura 11 - Carta - Javali.....	63
Figura 12 - Carta - Falcão	63
Figura 13 – Carta - Cachorro	64
Figura 14 – Carta - Gato.....	65
Figura 15 – Carta - Garça	65
Figura 16 – Carta - Sapo.....	66
Figura 17 – Carta - Corvo	67
Figura 18 – Carta - Cisne.....	67
Figura 19 – Carta - Lobo	68
Figura 20 – Carta - Cobra	69
Figura 21 – Carta - Porca	69
Figura 22 – Carta - Touro	70
Figura 23 – Carta - Ganso	71
Figura 24 – Carta - Carneiro	71
Figura 25 – Carta - Lebre.....	72
Figura 26 – Carta - Abelha.....	73
Figura 27 – Carta - Lontra.....	73
Figura 28 – Carta - Vaca	74
Figura 29 – Carta - Cavalo.....	75
Figura 30 – Carta - Carriça	75
Figura 31 – Carta - Dragão de Água.....	76

Figura 32 – Carta - Dragão de terra 77

Figura 33 – Carta - Dragão de Ar..... 77

Figura 34 – Carta - Dragão de Fogo 78

Figura 35 – Carta - Foca..... 79

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1 - DRUIDISMO E SUAS ORIGENS.....	15
1.1 - Limites da Gália – Séculos I e II a.C.	16
1.2 - Fases do Druidismo.....	16
1.3 - Druidismo - Origem Histórico-Clássica.....	17
1.4 - Druidismo Vernacular - Origem na tradição oral.....	20
1.5 - Druidismo Moderno	23
1.6 - O caso irlandês.....	25
1.7 - <i>Druid Revival</i>	27
1.8 - Fundação da Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD)	29
CAPÍTULO 2 - SISTEMA DE CRENÇAS NO DRUIDISMO MODERNO - OBOD.....	33
2.1 - Graus de Formação.....	33
2.2 - O Outromundo	38
2.3 - Ciclo Óctuplo	39
2.4 - Ogham.....	42
2.5 - Awen	43
2.6 - A Tradição dos Animais.....	45
2.7 - O Mabinogi.....	46
CAPÍTULO 3 - DRUIDISMO MODERNO DA OBOD E JOGOS DIVINATÓRIOS.....	48
3.1 - OBOD e Jogos divinatórios	48
3.2 - <i>The Druid Animal Oracle Deck</i>	49
3.3 - Os cinco animais mais antigos e o <i>Culhwch ac Olwen</i>	52
3.4 - Os cinco mais antigos, o <i>Culhwch ac Olwen</i> e <i>The Druid Animal Oracle</i>	54
CAPÍTULO 4 - DRUIDISMO MODERNO, MEMÓRIA E CONSTRUÇÃO	80
4.1 - Sobre resgate	80
4.2 - Druidismo Moderno e o <i>ethos</i> Nova Era.....	82
4.3 - Uma ecoreligiosidade.....	84
4.4 - Neopaganismo, neoxamanismo e Druidismo - Invenção e validação	87
CONCLUSÃO	91
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93

INTRODUÇÃO

Existem poucos trabalhos, no Brasil, no campo da Ciência da Religião, que abordam o Druidismo Moderno. Como podemos observar no quadro abaixo, um levantamento feito a partir de ferramentas de busca disponibilizadas nos sites das principais revistas da área, demonstra que existe uma escassez de produção. Quando a busca é feita com palavras-chave mais abrangentes, como “nova era”, a quantidade de artigos encontrados é ligeiramente maior (o formato de pesquisa delimitado pelo quadro abaixo foi apresentado, pela primeira vez, pelo pesquisador Ícaro Matias, mestre em Ciência da Religião pela PUC-SP):

Publicações/ Parâmetros	Druidismo/ Druida	Reconstrucionismo Celta/ Celta	Paganismo	Nova Era/ Novos Movimentos Religiosos/ New Age
Caminhos (PUC-Goiás)	1	0	0	6
Diversidade Religiosa (UFPB)	1			1
Estudos da Religião (UMESP)	2	1	0	4
Fragmentos de Cultura (PUC-Goiás)	0	1	1	4
Horizonte (PUC-Minas)	0	0	1	18
Interações (PUC-Minas)	0	0	0	7
International Journey of Latin American Religions (Springer)	0	4	3	69
Mandrágora (UMESP)	0	0	2	22
Numen (UFJF)	0	1	1	5
Observatório da Religião (UEPA)	0	0	1	0
Paralellus (UNICAP)				
Reflexão (PUC-Campinas)				
Reflexus (FUV)	0	0	0	0
Religare (UFPB)	0	0	2	4
Rever (PUC-SP)	0	0	1	22
Sacrilegens (UFJF)	0	0	1	4
Último Andar (PUC-SP)	0	0	1	3
Unitas (FUV)				

*Levantamento realizado em outubro de 2020

Em uma rápida pesquisa no Facebook, por exemplo, mapeei cerca de 20 grupos espalhados por todas as regiões do território nacional (isso não quer dizer que sejam uníssonos ou filiais uns dos outros, apesar de observar que há algumas dissidências); minha pesquisa sobre o estudo da questão resultou em poucos trabalhos produzidos sobre o assunto no Brasil. A baixa

produção de estudos relacionados a esse objeto, em especial, sobre a dimensão do jogo divinatório dentro de determinado sistema neodruidico, torna mais necessária a pesquisa que pretendo apresentar nas próximas páginas. Esta pesquisa foi desenvolvida a partir da análise documental; é de se ressaltar que a OBOD (Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas) possui vasto material publicado em diversos formatos e plataformas, o que amplia o horizonte de pesquisa. A representatividade desse sistema religioso no Brasil, bem como aprofundamento do estudo do cenário nacional, apesar de extremamente relevante, não serão objetos deste trabalho; esse tópico pode ser desenvolvido em pesquisas futuras.

O estudo do Druidismo sob o viés da Ciência da Religião possibilita uma abordagem mais ampla da própria religião, além de uma maior compreensão sobre os chamados Novos Movimentos Religiosos, reflexos e constituintes da sociedade atual. Também trata-se de uma forma de disponibilizar mais conhecimento a respeito de realidades locais, muitas vezes permeadas por movimentos minoritários e que, justamente por essa característica, podem ter a sua real relevância na compreensão do cenário em que se inserem subestimada.

A pesquisa para a dissertação de Mestrado em Ciência da Religião foi realizada a partir das cartas e do livreto que compõem o objeto, o baralho *The Druid Animal Oracle*, desenvolvido por membros da OBOD (Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas), que tem representantes em língua portuguesa; a maior parte em Portugal. A Ordem também mantém um site com textos, reflexões, livros, revistas produzidas por seus adeptos e que são de fácil acesso. Por meio dessa pesquisa exploratória, intencionou-se recolher o máximo de informação produzida pelos próprios praticantes para, em seguida, elaborá-la a partir dos conceitos e teorias da Ciência da Religião.

Além do livreto que acompanha o baralho, existe livro anexo mais completo, elaborado pelos mesmos autores do oráculo, que explicita ainda mais o processo de criação das cartas, como escolha de símbolos, suas origens, inspirações, seleção de artistas.

No primeiro capítulo, será abordada a história do Druidismo de acordo com a fonte de origem. Foram consideradas três fases principais: Druidismo - Origem Histórico-Clássico (oriundo dos relatos de viajantes gregos e, posteriormente, de romanos - em especial, de Júlio César); Druidismo – Origem Vernacular (vindo da sistematização da tradição oral realizada em monastérios), e Druidismo Moderno (sendo esse dividido em subfases, vindo da recuperação dos relatos anteriores aliados a contexto histórico-social regional). Também neste capítulo consta uma breve introdução às crenças druídicas modernas.

No segundo capítulo, apresentaremos o sistema de crenças do Druidismo Moderno pregado pela OBOD bem como apontamentos sobre os graus de formação que compõem a sigla do Ordem, os conceitos alicerces de Outromundo, Ogham, Awen e a tradição dos animais. A fonte inspiradora primordial das cartas de *The Druid Animal Oracle*, o conjunto literário galês Mabinogi, também será abordado brevemente.

No terceiro capítulo, o foco é a criação e o desenvolvimento do jogo *The Druid Animal Oracle*, sua principal fonte inspiradora (Mabinogi) e o conto *Culhwch ac Olwen*, origem da crença dos que seriam “os cinco animais mais antigos”, bem como análise das cartas que o compõe, seus elementos e relações com as crenças da OBOD. Elaborou-se um breve apanhado dos jogos divinatórios no âmbito do Druidismo Moderno.

Por fim, no quarto capítulo, é demonstrado como as cartas passam a se constituir como reflexo de seu período de elaboração e a sua relação com propósitos, como criação de memória local, resgate de um passado reconstruído, a partir dos conceitos de Hervieu-Lérger e Birgit Meyer, e do *ethos* Nova Era.

É de se observar que o título deste trabalho “*The Druid Animal Oracle: o jogo divinatório como reflexo de uma sociedade bricolada*” acaba por não representar o que esse estudo realmente se compromete a fazer, apesar de a pretensão inicial, ainda que muito dantesca, tenha sido esta. Não houve o desenvolvimento profundo do contexto histórico-social das sociedades envolvidas na criação e elaboração do Druidismo Moderno nas Ilhas Britânicas. Além disso, a conceituação do neologismo “bricolada”, apontado inclusive em banca de qualificação, não foi desenvolvido. Esta pesquisadora, diante do apresentado, acredita que o título “*The Druid Animal Oracle: cartas do jogo divinatório como reflexo de crenças de um Druidismo Moderno*”, torna-se muito mais apropriado ao que será exposto a seguir.

CAPÍTULO 1 - DRUIDISMO E SUAS ORIGENS

A intenção deste capítulo é criar um quadro de informação quanto ao surgimento de relatos sobre os druidas e sua constante reelaboração, que perdura. A ideia inicial era que o segundo capítulo, que versará sobre o jogo divinatório dentro da ordem druídica moderna OBOD (Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas), fosse o primeiro a ser produzido. No entanto, fez-se necessário a elaboração primeiro do contexto histórico e da concepção de Druidismo através do tempo, sob pena de uma análise menos rica no segundo capítulo.

Estabelecemos uma divisão em fases baseadas no tipo de fonte utilizada pelos praticamente do Druidismo Moderno da OBOD para reconstruir/construir a sua base de crenças. A separação por fontes acaba por gerar uma ordenação cronológica que se inicia com os primeiros relatos que citam druidas (datados de 600 a.C. e citados por autores posteriores a esse período), passa pela recuperação e sistematização de tradição oral na Irlanda, País Gales, Ilhas Britânicas, por monges e copistas iniciada no século IV, e chega aos dias de hoje com surgimento de movimentos literários e criação de ordens religiosas a partir dos séculos XVIII e XIX. Foram consideradas três fases principais:

- Druidismo - Origem Histórico-Clássica (oriundo dos relatos de viajantes gregos e, posteriormente, de romanos - em especial, de Júlio César);
- Druidismo - Origem Vernacular (vindo da sistematização da tradição oral realizada em monastérios); e
- Druidismo Moderno (sendo esse dividido em subfases sugeridas por praticante, vindo da recuperação dos relatos anteriores aliados a contexto histórico-social regional).

Para elaboração deste capítulo, foram utilizados três textos majoritariamente: o livro *The Druids, a very short introduction* do arqueólogo Barry Cunliffe; *Os celtas – Da Idade do Bronze aos nossos dias*, do historiador John Haywood; e a tese de doutorado do historiador Filippo Olivieri, *O papel dos druidas na sociedade céltica na Gália dos séculos II e I a.C.*, defendida na Universidade Federal Fluminense em 2008. Também foram utilizados artigos da Brathair - Revista de Estudos Celtas e Germânicos. É de se observar que as fontes locais possuem visões diversas sobre a expansão ou não do imaginário celta na atualidade, não havendo consenso diante do real poder de influência de seu legado.

Apesar desta pesquisadora demonstrar sempre preferência pelo uso de fontes nacionais, para construção deste capítulo foi mais do que necessário lançar mão de livros de autores estrangeiros e locais, próximos à questão, como fonte bibliográfica principal. É vital entender

a heterogeneidade de percepções, que impactam diretamente na forma como se fará a abordagem do Druidismo, principalmente em sua fase Moderna, quando a sua recuperação também se torna base para movimentos nacionalistas.

1.1 - Limites da Gália – Séculos I e II a.C.

A delimitação do que convencionou-se chamar Gália é feita tendo-se como referência os limites do Império Romano. Basicamente, grande parte do que se conhece sobre esse período relacionado a esses povos, provieria de relatos de viajantes gregos e romano, em especial os de Júlio César, primeiro governante e expansionista romano a estender suas fronteiras sobre os povos celtas:

A Gália tinha por limites o Mar Mediterrâneo (sul), os Pirineus (sudoeste), os Alpes e o Reno (leste e sudeste), o Oceano Atlântico (oeste) e o Canal da Mancha (noroeste), e novamente o Reno (norte). Esse conjunto compreendia os territórios da França, Bélgica, Luxemburgo, metade oeste da Suíça, sul da Holanda (margem esquerda do Reno) e oeste da Alemanha (ainda, margem esquerda do Reno). Tal região perfaz um total de 639 mil km². (OLIVIERI, 2008, p.22)

A Gália seria formada por diversas tribos e múltiplos povos não unificados. Quanto à distribuição territorial dos druidas, a informação varia de acordo com a fonte utilizada. Os textos clássicos definiriam a presença deles apenas no que hoje seria a França e a Grã-Bretanha. No entanto, a tradição oral também consideraria a ocorrência de druidas na região da Irlanda.

Os relatos de César apresentariam a sociedade celta dividida em grupos básicos: druidas e guerreiros. No entanto, a simplificação não pôde ser observada em outras fontes, como as gregas. A forma com que César observava esses povos em muito tem a ver com seus reais objetivos diante deles, e isso será observado a seguir.

1.2 - Fases do Druidismo

A separação em fases para o estudo do Druidismo proposta abaixo leva em conta as fontes acessadas para delimitação do conceito em cada momento. Olivieri considera a utilização do legado vernacular irlandês como material complementar à análise histórica do papel dos druidas na sociedade gaulesa e da Bretanha, destacando a distância temporal com que foram criados, bem como a geográfica (são circunscritos à região da Irlanda, sendo a confrontação

com os textos clássico produzidos a partir da observação de outros territórios, apesar de utilizada, não ser totalmente conclusiva para fins históricos).

No entanto, no nosso estudo, o foco recai sobre o Druidismo Moderno, que recorre tanto a esse material, quanto ao material histórico-clássico, para elaboração de seus alicerces e crenças. Sendo assim, nesta análise, manteremos a separação com igual valor entre os textos das primeira e segunda fases, a fim de compreender melhor a concepção do Druidismo nos tempos atuais.

1.3 - Druidismo - Origem Histórico-Clássica

Principais fontes: Viajantes gregos e romanos, relatos de Júlio César

Júlio César, em seus relatos expansionistas, descrevia os druidas como “os responsáveis pelos assuntos religiosos”, e seria exclusividade deles a realização de sacrifícios, bem como detentores/criadores de dogmas religiosos. César, ainda, apresentava uma generalização para com os povos celtas, separando-os em duas classes básicas que importariam: druida e cavaleiros.

Para Barry Cunliffe, diante das possibilidades ofertadas, poderíamos pensar nesse druida histórico como “uma casta de intelectuais”. Cunliffe também apresenta esse Druidismo Histórico como restrito ao norte da Europa; há falta de fontes que comprovem a existência deles em outras partes do continente, o que não significa que não existissem nessas regiões.

Não seria possível um consenso objetivo quanto ao Druidismo nas suas origens, dado a variedade de fontes. Cunliffe (2010) sugere que, como processo de tentativa de definição das práticas druídicas históricas a partir das fontes, majoritariamente composta de relatos gregos e romanos, é preciso entender os processos de transmissão da informação bem como buscar entender como os autores pensavam, suas limitações.

As anotações mais antigas, que teriam sido realizadas por gregos, relativas à região do sul da Gália datam de 600 a.C.. (CUNLIFFE, 2010, p.51) Outros relatos datam dos séculos I e II a.C., quando o mundo romano passou a ter mais interesse nessa região. Mais tarde, a Bretanha também contribuiu com formas de estudos das estruturas sociais e de crenças dessa sociedade.

As colônias gregas seriam locais com grande fluxo de informação e atraíam os historiadores da época. Uma dessas colônias era Marselha, na França. Pytheas de Marselha realizou grandes viagens e seus relatos sobre a região da Gália e da Bretanha (datados do século IV a.C.) passaram a ser citados por gerações seguintes. Estrabão, Cícero e talvez

Diodorus Siculus escreveram informações sobre celtas e druidas muito provavelmente, derivadas das de Pytheas, anos depois de suas viagens.

Muito do que descreveu Pytheas e outros viajantes sobre as práticas religiosas dos celtas e bretões, se espalhou entre os estudiosos dos séculos III e II a.C. Fontes secundárias, terciárias sobre os druidas teriam sido utilizadas por gregos e, posteriormente, esses foram utilizados como fontes de escritores e estudiosos cristãos, enciclopedistas, que sistematizaram o pouco conhecimento que se tinha sobre os druidas até então. (CUNLIFFE, 2010, p.53)

Com base nos gregos, os druidas seriam, então, filósofos, pensadores considerados “acima da média” dentro do mundo bárbaro delimitado pela Grécia. Seriam iguais a grandes sábios como egípcios, assírios, persas, pessoas honradas e justas.

A concepção de druidas como sábios e pensadores aparece tanto em Estrabão quanto em Diodorus Siculus, e de Estrabão, de acordo com Cunliffe (2010), viriam as categorias dentro dessa elite moral e intelectual: bardos (poetas, menestrelis), vates/ovates (adivinhos) e druidas. Estrabão descreveria os druidas como, além de estudiosos da natureza e da moral, responsáveis por decisões dentro da comunidade e autoridade religiosa local.

Para César, os druidas estudariam, ainda, conceitos ligados a astronomia, a natureza, bem como o poder de deuses imortais, além de manter aprendizes.

Textos gregos apresentam também a informação de que os celtas acreditavam na imortalidade da alma. A importância do tempo e sazonalidade de determinados eventos faziam parte do cotidiano religioso celta.

Relatos de Plínio trazem a relevância do meio ambiente, da estação do ano para realização de rituais:

Os druidas... possuem nada mais sagrado que o visco e uma árvore onde ele nasce que é o carvalho. Eles buscam bosques de carvalho (...) e nunca realizam um ritual sem um punhado dele... Eles pensam que tudo que cresce no carvalho é enviado dos céus por deus. Visco, porém, raramente é encontrado em um carvalho, e quando é encontrado, é colhido com significativa cerimônia, se possível no sexto dia da lua... Eles escolhem esse dia porque, ainda que a lua não esteja pela metade, já possui considerável influência. Eles pedem ao visco por cura. (tradução nossa) (PLÍNIO apud CUNLIFFE, 2010, p.59)

Plínio também traz informações sobre o conhecimento sobre as ervas e seu uso ritualístico pelos druidas. Cada erva estaria associada a algum tipo de cura: selago afasta o mal e cura doenças nos olhos, samolo (uma planta de pântano) protege o gado de infestações.

A relação com a natureza também apareceria na origem da palavra “druida”; segundo Plínio, o nome viria da palavra grega para “carvalho” (*δρυς* (drys)) em conjunto com o *wid*, que significa “conhecer”, dando origem aos que “possuem o conhecimento do carvalho”. (CUNLIFFE, 2010, p.61)

Sobre a origem da palavra, existem controvérsias por conta da forma como os gregos teriam assumido o significado do termo:

Druidas e druidismo - o segundo termo é um neologismo e implica uma relação temporal e causal. Estamos muito longe dos druidas antigos, embora o “druidismo” seja a evocação de uma filiação antiga. O termo druida é de etimologia celta, não tendo nenhum correlato em língua grega senão o termo com o qual os antigos os identificaram em primeira instância - filósofos - pelo qual podemos avaliar a importância desta classe na antiguidade. O termo grego é um empréstimo ao celta, empregado por Aristóteles. Os gregos, na tentativa de explicar o nome indígena do sacerdote-druida celta, relacionaram o nome com o culto ao carvalho, mas, etimologicamente, druida quer dizer aquele que tem o conhecimento. (DONNARD, 2006, p.91)

A imagem dos druidas como uma elite intelectual teria começado a se alterar quando os romanos entram em conflitos com os povos celtas, a partir do século I a.C.

Posidônio, filósofo grego, viajou pela Gália entre os anos 95 e 50 a.C., registrando os modos de vida e cotidiano celtas. Cunliffe observa que Posidônio idealizaria os povos dominados, apresentando-os como “ingênuos” em comparação aos conquistadores. Os relatos dele também teriam sido utilizados por Estrabão e Diodorus Siculus.

A estratificação em três camadas passaria a aparecer em diversas fontes que, muito provavelmente, utilizaram os relatos de Posidônio. A tradição de Posidônio estabelece uma forte diferenciação entre os ovates e os druidas. Os ovates eram capazes de ver o futuro e conduziam os rituais de sacrifício. Relatos de Diodorus descrevem como se promoveria o sacrifício humano a fim de que a sorte fosse lida a partir das reações corporais da pessoa ao morrer: a pessoa escolhida era esfaqueada na altura do diafragma; o futuro era lido a partir da forma como ela caía ou desfalecia, bem como do jeito que seus membros convulsionavam e o sangue fluía.

A realização de sacrifícios humanos também aparece em diferentes fontes gregas e romanas. Tanto Júlio Cesar quanto Estrabão mencionam rituais com oferendas tanto humanas quanto de animais a deuses, seja por meio de morte seguida de uma espécie de pira seja, em relatos de César, na confecção de imagens em forma de enormes figuras de madeira, em que homens vivos (e os textos definem “homens”, no entanto, não foi possível precisar se apenas pessoas do sexo masculino eram selecionadas para esse tipo de ritual) eram presos e, em seguida, a figura era queimada. César explica que os homens escolhidos teriam cometido algum tipo de crime (mas que, na ausência dos mesmos, inocentes também poderiam ser selecionados) e que os rituais seriam realizados para aplacar a ira dos deuses cultuados pelos povos celtas. (CUNLIFFE, 2010, p.69)

Nenhum ritual ou sacrifício para divinação ocorreria sem a presença dos druidas, que seriam responsáveis por abalizar o processo.

É importante salientar que para Júlio César, a sociedade celta seria repartida em apenas dois grandes grupos: guerreiros e druidas, diferentemente dos demais autores.

César também descreve os druidas como responsáveis por deliberar sobre conflitos locais, sentenciar e banir criminosos do convívio social. Eles também não pagariam impostos como o restante da comunidade, e isso atrairia muitos jovens que buscavam formação para então virarem druidas.

Quanto mais os romanos avançavam sobre os territórios da Gália, mas havia a necessidade de se controlar os poderes locais, e de “romanizar” práticas não bem recebidas pelas concepções romanas. César proibiu a realização de sacrifícios humanos, apesar de que a prática não se extinguiu de pronto. Havia um desejo de diminuição radical do poder dos druidas perante a sociedade celta.

O discurso anti-druídico romano, explica Cunliffe, a partir do século I, evidenciaria a necessidade de Roma eliminar sinais da cultura e do cotidiano dos celtas, descrevendo-os como “bárbaros”, dignos de medo, e que estavam, agora, sob o “júdice civilizatório romano”.

A partir do século III, após a ausência de citação aos druidas e suas funções sociais, alguns relatos ressurgem tímidos, no entanto, quase sem informação e muito provavelmente já não guardando mais rigor quanto à classificação, delimitando como druida qualquer pessoa que apresentasse relação com religião.

Ao final do século IV, os druidas já poderiam ser considerados figuras ancestrais.

1.4 - Druidismo Vernacular - Origem na tradição oral

Principais fontes: Tradição oral irlandesa e galesa, Mabinogi

César chega à Bretanha, conquistando parte do sul da ilha, sendo este o limite então do Império Romano. As fronteiras não alcançam a Escócia nem a ilha da Irlanda. Cunliffe argumenta que a Irlanda teria papel relevante no comércio entre ilhas europeias, mas a partir da metade do primeiro milênio a.C., a atividade comercial diminui e a região passa a ficar cada vez mais isolada.

Existem poucos relatos históricos referentes à Irlanda datados desta época. Os textos de César não faziam citação à região, enquanto escritos de Estrabão, do século I d.C., (que, provavelmente, teria acessado informações por meio de relatos Pytheas, que viajou pelo mar da Irlanda) consideravam que as pessoas que habitavam a ilha seriam mais “selvagens” que os bretões, chegando a ter o incesto e o canibalismo como práticas cotidianas. (CUNLIFFE,

2010, p.86)

Somente após a invasão da Bretanha, surgem relatos que descreveriam os irlandeses como comerciantes não muito diferentes dos bretões. A partir do século IV, a interação começa a mudar, quando Roma passa a contratar mercenários irlandeses, enquanto outros se ocupavam em atividade de pirataria em direção à Bretanha.

É neste período que surge uma das mais emblemáticas passagens da cultura irlandesa, a peregrinação de São Patrício na Irlanda, um dos responsáveis por levar o Cristianismo para a região, catequizando a população e criando paróquias nos povoados.

Outros movimentos cristãos foram ganhando corpo na Irlanda ao longo do século V, dando origem a diversos monastérios, que passariam a ser locais de estudos e, pouco a pouco, modificadores da cultura e crenças locais.

Copistas que habitavam os monastérios foram responsáveis por sistematizar e transcrever material oral da Irlanda pré-cristã.

A literatura irlandesa dessa época é composta por textos oriundos da sistematização de relatos e histórias orais, feito por monges após a cristianização da Irlanda. “Esses textos foram reunidos por clérigos, detentores da herança dos *filid*. Estes pertenciam à classe dos druidas e eram especializados em todas as práticas mágicas, divinatórias e em todos os domínios da atividade intelectual.” (OLIVIERI, 2005, p.46)

Assim como nos relatos clássicos referentes à Gália pré-romana, a sociedade irlandesa também apareceria estratificada. Apesar da nomenclatura aparentemente diferente, existiriam muitas semelhanças entre as funções estabelecidas:

Os druidas foram os responsáveis pela manutenção da coerência cultural no Mundo Celta, ou pelo menos parte dele. A comparação entre os druidas gauleses e os irlandeses é possível. Para citar um exemplo de como os druidas da Gália e a Irlanda podem ser “comparáveis”, os textos mitológicos irlandeses fazem referência direta aos druidas (*druí*), vocábulo etimologicamente idêntico ao usado pelos autores clássicos. (OLIVIERI, 2005, p.48)

A estratificação tríplice dos relatos gregos (druidas, bardos e ovates) encontra paralelo com a separação ofertada pela literatura irlandesa: *druid*, *filid* e *baird*.

Os *druid* seriam filósofos e pensadores que confirmavam o poder do rei. A Irlanda possuía muitas tribos, cada uma delas era governada por um rei, que mantinha natureza de semi-deus, e era alicerçado não só pelos *druid*, mas também pelos *filid* e *baird*, pertencentes a uma elite local.

Também fazia parte das funções dos *druid* a mediação entre os deuses e os humanos, deliberariam sobre questões legais e conseguiriam ver o futuro. Além disso, eles também estabeleceriam proibições ao poder e ao comportamento do rei (CUNLIFFE, 2010, p.92). Agindo como uma espécie de conselheiro, o *druid* poderia, por exemplo, delimitar hábitos alimentares do rei baseado no acesso que tinha com os deuses.

Já os *filid* possuiriam o poder da divinação e atuariam como professores, resguardando conhecimento, criando poesias, adentrando o campo dos *baird*. Os *baird*, apesar da perda de influência, continuaram a existir, mas realizando composições para elogios e manutenção de narrativas populares.

O poder dos druidas, com o tempo, vai diminuindo e dando espaço cada vez maior para os *filid*, que vêem sua influência crescer, bem como a sua formação se tornar mais complexa, exigindo mais treinamento.

Na Irlanda, os *filid* se mantiveram em atividade até o século XVII, atuando como poetas, advogados, videntes, professores.

Cunliffe argumenta que existiriam duas categorias de textos – as sagas e os tratados legais (*Law tracts*). Os antigos tratados legais irlandeses foram escritos majoritariamente nos séculos VII e VIII, sendo importante fonte sobre o direito irlandês, demonstrando as mudanças provocadas pelo avanço do cristianismo e consequente decadência do poder de influência dos druidas.

As sagas são repartidas em quatro ciclos temáticos, apesar de a separação não ser tão rígida (personagens e situações podem estar em mais de um ciclo):

- Mitológico;
- do Ulster;
- dos Fianna;
- e Histórico ou dos Reis.

Dentre os ciclos apresentados, o do Ulster é o maior e mais antigo, composto de 80 histórias:

Para organizar este imenso material, os especialistas realizaram uma classificação das narrações baseada em categorias temáticas que seguem aproximadamente uma pauta de narração e de personagens, que se denominam “Ciclos Temáticos”. Ainda que seja inevitável a interferência das personagens de um ciclo para outro, foi acordado considerar quatro ciclos, entre os que se destacam para o presente propósito o Ciclo do Ulster, que relata as façanhas dos guerreiros pré-históricos desta região, e o Ciclo Feniano, que se refere às lendas de um grupo de guerreiros medievais, os Fianna. (FUENTE, 2010, pp.78-79)

A Irlanda não sofreu dominação romana como a acontecida com a Bretanha, ficando relativamente livre da influência clássica. Os saberes irlandeses, bem como a produção cultural local, ficaram mais preservados do que no restante do mundo celta. Dessa forma:

os relatos irlandeses são essencialmente “irlandeses”, ou seja, as ações se passam sempre na Irlanda, os reinos irlandeses costumam se envolver em contendas, os heróis irlandeses estão referidos, quase sempre, à Irlanda. Assim, os acontecimentos envolvem o próprio surgimento e existência da ilha. A colonização da Irlanda por diversos povos míticos, as guerras entre os quatro reinos, enfim, a própria existência da ilha como tal estaria ligada a esses relatos. (OLIVIERI, 2005, p.46)

Existiam muitos deuses na Irlanda Pré-Cristã, com diferentes atributos e formas de manifestação, equilibrando forças entre o feminino e o masculino. O poder feminino seria representado pela Deusa, e incidiria sobre a terra, rios, lagos, garantindo a produtividade e a fertilidade. No entanto, ela também possuiria uma face destruidora e poder de devastação, Morrigan (CUNLIFFE, 2010, p.89).

A partir do corpo vernacular irlandês, também pode-se observar a importância da sazonalidade e um calendário de celebrações relacionado às estações do ano e às colheitas. De acordo com Celia Fuente:

os celtas irlandeses celebravam nas suas festas o início de cada estação – o Inverno em Samhain (1 de Novembro) e o Verão em Beltane (1 de Maio) –. Estes dois momentos davam ocasião a grandes feiras que reagrupavam as tribos da região para o comércio, troca de notícias, publicitar leis e festejar, durante pelo menos uma semana, a abundância das colheitas, o transbordamento dos rios, a presença da divindade, as mudanças da natureza e da vida. (FUENTE, 2010, p.78)

Outra fonte vernacular de extrema importância para o entendimento do Druidismo Moderno praticado pelo OBOD é o conjunto de contos de tradição galesa, o Mabinogi. Esse tópico será melhor explicado em capítulos seguintes.

1.1 - Druidismo Moderno

Fontes: Textos clássicos, estudos modernos, fontes de outros sistemas religiosos

John Haywood (2018) afirma que, por volta do século XVII, os celtas encontravam-se em processo de desaparecimento. No entanto, o autor argumenta que o fato de existirem muitas pessoas que hoje se identificam como tal se deveria aos estudos desenvolvidos por Edward Lhuyd. Lhuyd desenvolveu pesquisas, durante o século XVIII, que trariam uma visão mais crítica da história das ilhas britânicas. Até então, grande parte da população tomava a Bíblia como fonte histórica, enquanto Lhuyd “ousadamente questionava a crença comum de que os

fósseis eram restos de criaturas que pereceram aquando do Dilúvio (bíblico)”. (HAYWOOD, 2018, p.212)

Em 1707, Lhuyd publicou a *Archaeologia Britannica*, argumentando que galeses e ingleses possuíam identidade histórica diferente. Essa diferenciação, posteriormente, teria levado a uma série de compreensões que fomentariam a construção identitária recente da Irlanda, por exemplo:

Para James (arqueólogo inglês), a crença em um passado celta para a Irlanda deve-se em grande parte, aos estudos linguísticos desenvolvidos no século XVIII pelo filólogo e antiquário galês Edward Lhuyd (1660-1709) que conectou o irlandês, escocês, galês e bretão a línguas extintas como o gaulês, e os considerou línguas célticas. O arqueólogo defende, portanto, que a noção de celtas insulares e da celticidade irlandesa são mitos e não possuem fundamento histórico, tendo sua gênese no início do século XVIII. Sendo assim, os escritos de James se opõem à justificativa de um passado irlandês ancestral distinto do inglês. (ABRANTES, 2018, p.58)

Também em 1707, foi criado o Reino Unido da Grã-Bretanha, unindo a Escócia e a Inglaterra, iniciando desconfortos identitários juntamente com o País de Gales, que se consideravam descendentes dos bretões. A língua falada era o inglês, que logo teria passado a ser sinônimo de “britânico”. Os galeses, então, precisariam buscar formas de marcar a sua origem não-inglesa diante do domínio da Inglaterra.

Ao longo do século XIX, galeses se identificavam como celtas, noção que se estendeu aos irlandeses, escoceses, bretões dando início a um conceito moderno de identidade celta. (HAYWOOD, 2018, p.215)

Surgia uma nova forma de se perceber celta, e as práticas druídicas relatadas em textos clássicos passavam a exercer especial atração, dando origem, no século XIX, à Celtomania ou *Celtic Revival*:

A celtomania foi uma manifestação do movimento romântico, uma rebelião cultural contra o racionalismo e materialismo do Iluminismo. (...) Tudo o que era na altura conhecido sobre os celtas antigos vinha de trabalhos de escritores clássicos hostis gregos e romanos, que os viam como bárbaros perigosos. (...) Os Celtas, de selvagens perigosos, transformaram-se em nobres selvagens, não corrompidos pela civilização decadente. (HAYWOOD, 2018, p.216)

A desilusão que marca o período romântico, passaria a considerar as práticas druídicas antigas como exemplo de espiritualidade, regida pela natureza em contraposição ao impacto provocado pela Revolução Industrial. Os druidas começaram a fazer parte de obras artísticas e literárias. Esse movimento fez reforçar o sentido de identidade dos povos modernos falantes de línguas celtas, gerando também o aumento do interesse de publicações em língua gaélica (o que incrementou o cenário literário na região).

O *Celtic Revival* do século XIX também influenciou o surgimento de movimentos nacionalistas e identitários, tanto na Escócia quanto na Irlanda. Um dos maiores exemplos do

desejo de fortalecimento da identidade escocesa é o romance *Rob Roy*, de Sir Walter Scott, publicado em 1818. Rob, na vida real, um ladrão de gado, foi retratado como uma espécie de Robin Hood celta, em história que mantém força identitária até os dias atuais.

No entanto, argumenta Haywood, em nenhum país a Celtomania teve tanto impacto quanto na Irlanda.

1.2 - O caso irlandês

Enquanto na Escócia teria ocorrido maior delimitação da identidade nacional, na Irlanda tem-se maior tensão, muito impulsionada pela condição secundária em que a região era mantida pela Inglaterra. O nacionalismo irlandês vai tomando mais corpo ao longo do século XIX:

Como a Inglaterra era tida como responsável por todos os problemas da Irlanda, os nacionalistas rejeitaram os oitos séculos de influência inglesa na Irlanda e nos irlandeses, como não fazendo parte da verdadeira identidade irlandesa. Pelo contrário, viram as raízes de sua identidade num passado idealizado católico-celta de santos, eruditos, reis e guerreiros lendários. (HAYWOOD, 2018, p. 223)

O *Celtic Revival* irlandês nasceu quase como uma necessidade política, cultural, tendo como grandes expoentes escritores como o poeta William Butler Yeats (1865-1939), George Russell (1867-1935), Lady Gregory (1852-1932) e John Synge (1871- 1909), que falavam sobre tempos idos da Irlanda, de grandes heróis.

De acordo Elisa Abrantes, havia uma necessidade de se fazer frente ao poderio estabelecido pela Inglaterra:

Os irlandeses precisavam provar aos ingleses que os governavam, e a eles mesmos, que eram um povo e uma nação distintos em sua história, identidade, aspirações. Os mitos de um passado celta desempenharam um papel muito importante para que o movimento nacionalista fosse bem-sucedido e que o sentido de identidade irlandês incorporasse uma natureza celta. Após a independência, a política irlandesa caracterizou-se por demonstrar as virtudes de um celta idealizado, e desde então essa identidade celta vem sendo redefinida e adaptada às mudanças socioeconômicas da Irlanda. (ABRANTES, 2018, p.59)

Nos anos 1801, o Reino Unido estabeleceu que o comércio e as relações comerciais deveria ser o inglês, jogando para segundo plano modos de vida irlandeses ligados à língua gaélica. Entre 1845 e 1848, a Irlanda passou pela chamada Grande Fome, período em que boa parte das culturas de batatas, base da alimentação no país, em especial dos camponeses, foram atacadas por um fungo, deixando a população, principalmente a parcela mais pobre, vulnerável, exposta não só a fome, mas a condições de vida miseráveis. Por conta da Grande Fome, muitos

irlandeses (cerca de 1 milhão) imigraram para outros territórios, como Estados Unidos, Inglaterra, Canadá.

A batata podia ser cultivada em solos mais pobres e sua produção logo se estendeu a diversos locais no país. As terras mais férteis eram monopolizadas por ricos proprietários, destinadas à criação de gado e campos de cereais, que tinham como maior compradora a Grã-Bretanha. O leite, a manteiga acabavam por não fazer parte da alimentação dos mais pobres. Em 1830, 3 milhões de pessoas dependiam da batata (um terço da população irlandesa), que compunha 90 por cento das necessidades diárias alimentares. Estimativas apontam que cerca de 1,5 milhão de irlandeses morreram de fome até que a produção de batata fosse restabelecida (em 1841, a Irlanda possuía cerca de 8 milhões de habitantes).

A praga atingiu culturas de batatas por toda a Europa (Escócia, Alemanha, Holanda), no entanto, em nenhum lugar a dependência alimentar era tão grande quanto na Irlanda. O Reino Unido, ligado a teoria malthusiana, era o país mais rico do mundo na ocasião, e pouco ou nada fez pela situação:

O governo britânico acreditava que a superpopulação era a raiz dos problemas da Irlanda, portanto, o aparecimento do míldio (tipo de praga) e a fome daí resultante foi um mal necessário (...) daria lugar a um país mais próspero, economicamente moderno, logo que a população caísse para um nível em equilíbrio com os recursos disponíveis. (HAYWOOD, 2018, p.239)

A Irlanda, nesse momento, era parte do Reino Unido, no entanto, era vista mais como uma colônia e não possuía a mesma prioridade quanto a dificuldades e apoio financeiro. De acordo com Abrantes, boa parte da população que sofreu com a Grande Fome foi a parcela falante de língua gaélica, que era a mais pobre, o que teria impulsionado a luta política, nacionalista e identitária no país.

Em princípio, esse nacionalismo se expressava no cotidiano por meio de atividades culturais, esportivas, promovendo a língua gaélica. Com o tempo, as demandas irlandesas diante dos ingleses, para maior autonomia, passaram a ser tratadas com hostilidade, gerando violência:

Tragicamente, por agir sob ameaça, o governo britânico debilitou o nacionalismo constitucional e, demonstrando que era a única maneira de obter resultados, encorajou a tradição de violência política que ainda permanece na Irlanda. (HAYWOOD, 2018, p.223)

O *Celtic Revival* lançou bases para movimentos nacionalistas do século XIX chegando à independência da República da Irlanda em 1922.

1.3 - *Druid Revival*

Impulsionados pelo *Celtic Revival*, muitos movimentos de renascimento do Druidismo começaram a surgir. Philip Carr-Goom, expoente do Druidismo nos dias atuais, chega a classificar o fenômeno como *Druid Revival*, iniciado em paralelo ou em conjunto com a Celtomania do século XVIII.

Carr-Goom sustenta a importância da literatura vernacular irlandesa, que traria uma visão mais positiva dos druidas, em contraposição aos relatos de Júlio César (em especial, as passagens que davam conta de sacrifícios humanos e animais): “(...) a literatura medieval irlandesa contém referências aos druidas como homens sábios e mais eruditos de seu tempo, que atuavam como conselheiros, líderes políticos locais, feiticeiros e magos” (CARR-GOOM, 2006, p.17).

Carr-Goom também atenta para a relação com resgate de relatos sobre e feitos por indígenas norte-americanos, que também contribuíram para alimentar a percepção do Druidismo na Grã-Bretanha:

Inspirados por essas imagens positivas dos antigos druidas, acadêmicos dos séculos XVII e XVIII os viram como “nobres selvagens” - uma elite de guardiões de uma religião originária antecessora do Cristianismo. Essa percepção foi reforçada por relatos de indígenas norte-americanos vivendo nos Estados Unidos, o que lembrava aos europeus das suas origens pagãs. (CARR-GOOM, 2006, p.17).

Passou-se a criar, também, uma imersão do imaginário druídico na paisagem. Um exemplo é a transformação de Stonehenge em um templo relacionado aos druidas. O arqueólogo William Stukeley lançou o livro *Stonehenge, a temple restored to the british druids*, popularizando a ideia de que o monumento, bem como outras construções megalíticas da Bretanha, teriam sido obra dos druidas:

John Aubrey propusera que os círculos megalíticos em Stonehenge e Avebury, que sabemos agora serem da época neolítica, eram templos druidas. Estas ideias eram adotadas e popularizadas em Inglaterra por William Stukeley e França por Malo de la Tour-d’Auvergne e Jacques Cambry. No final do século XVIII, a associação entre os druidas e os megalíticos foi firmemente estabelecida na imaginação popular: apesar de os melhores esforços dos arqueólogos, ainda não foi totalmente posta de lado. (HAYWOOD, 2018, p.216)

Outra figura que influenciou na elaboração do Druidismo Moderno é Edward Williams (1747-1826), um construtor e poeta galês que assumiu o nome de Iolo Morganwg. Seu suposto conhecimento sobre literatura e teologia ajudou-o na criação de diversos textos e concepções utilizadas por ordens e associações. No entanto, pesquisadores concluíram que Iolo não era mais que uma fraude, apesar do seu legado.

Iolo criou uma instituição druídica chamada *The Gorsedd* (1792) que logo foi adotada pelo festival galês Eisteddfod (festival tradicional galês que remonta a competições de literatura e poesia dos anos 1000), em 1819, ainda que tivesse sido inventada:

Foram feitas várias tentativas para reavivar o druidismo, com o início da fundação da Ordem das Bardos, Ovates e Druidas em Londres, em 1717. A imaginação completava a escassez de conhecimento e os neodruidas ostentavam vestimentas fantasistas e inventavam rituais solenes, como o de Maen Gorsedd, uma cerimônia barda, que foi realizada pela primeira vez em 1792. Esse famoso ritual foi uma invenção de Edward Williams (mais conhecido pelo assumido nome bardo Iolo Morgannwg), que chegou mesmo a forjar documentos para provar sua autêntica antiguidade: tinha-se tornado parte das cerimônias do National Eisteddfod. (HAYWOOD, 2018, p.217)

A criação de Morganwg ajudou na valorização do sentimento de pertencimento de bretões e galeses, ainda que tenha sido fruto de invenção.

Pouco tempo depois, uma organização druídica foi criada em Londres, a *The Ancient Order of Druids* (AOD), com objetivo mais de irmandade do que de difusão cultural. Em 1933, a Ordem, de acordo com Carr-Goom possuía 1,5 milhão de membros:

A Ordem produzia certificados, anéis e até conjuntos de porcelana para chá, que por vezes são encontrados em antiquários ou como herança em famílias que dizem ‘vovô era um druida’. Mas ainda que druida fosse usado como símbolo de sábio, grande parte da Ancient Order of Druids, assim como a maioria dos da Gorsedd, se consideravam cristãos, e o objetivo da Ordem era caridade e trabalhos sociais. (CARR-GOOM, 2006, p.20)

De acordo com Dannyel de Castro, a AOD seria influenciada por elementos maçônicos, marcada por grande senso de irmandade de fraternidade.

Muitas associações que traziam o termo “druida” ou “druidismo” surgiram em vários lugares do mundo, algumas organizações criadas por maçons. Essas irmandades comumente auxiliavam pessoas em estado de pobreza, numa época em que não existia, por exemplo, sistema de saúde acessível.

O uso do material criado por Iolo poderia ser uma forma de diferenciação entre as fases do Druidismo Moderno, proposta por Carr-Goom. Enquanto Iolo inspiraria ordens ligadas a trabalhos sociais, o mesmo não aconteceria com organizações que buscam o Druidismo como religião:

Ainda que o druidismo de caridade adotasse o material de Iolo, o seu legado só se tornou um problema quando se considera o terceiro tipo de Druidismo, que não se considera nem um movimento cultural, nem um movimento de fraternidades, mas sim um caminho espiritual. Esse movimento, iniciado no século XX, também se utilizou dos textos de Iolo - em especial da “Oração do Druida”, o seu ritual de Gorsedd e um pouco de sua cosmologia:

The Gorsedd/Druid's Prayer
Grant, O God, Thy protection;
And in protection, strength;
And is strength, understanding;
And in understanding, knowledge;
And in knowledge, the knowledge of justice;

And in knowledge of justice; the love of it;
 And in that love, the love of all existences;
 And in the love of all existences, the love of God and all goodness
 (CARR-GOOM, 2006, p.21)

Carr-Goom propõe, então, três tipos de Druidismo (que consideraremos, aqui, como uma forma de se observar as nuances do Druidismo Moderno, salientando-se a que a fonte possui caráter complementar): um ligado a expressão cultural (que seria ligado a festivais e práticas locais), um segundo representado pelas irmandades de caridade e um terceiro, que vê o Druidismo como “caminho espiritual”. Enquanto Iolo inspira ordens ligadas a trabalhos sociais, o mesmo não acontece com organizações que buscam o Druidismo como religião: “Quando Ross Nichols rompe com a *Ancient Druid Order* para fundar a *Order of Bards, Ovates and Druids*, ele prioriza no processo o foco em material histórico e celta”. (CARR-GOOM, 2006, p.23)

1.4 - Fundação da Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD)

O *Druid Revival* ajudou a criar bases para o auge do Druidismo Moderno, nos anos 1960.

Nesse momento, ocorria a Guerra do Vietnã, ou Guerra dos EUA no Vietnã, e muitos jovens se recusavam a servir ao exército. De acordo com Martin C  zar Feij  , no texto “Cultura e Contracultura – Relações entre conformismo e utopia”, “Contracultura foi o nome que recebeu a rebelião de jovens na segunda metade da d  cada de 60 do s  culo XX, principalmente jovens universit  rios norte-americanos de classe m  dia que se recusavam a cumprir servi  o militar em fun  o da Guerra do Vietn  . Buscando uma vida alternativa, t  mb  m criavam uma nova m  sica e negavam uma sociedade de alta tecnologia e sociedade de consumo correspondente.”

Para o pesquisador D annyel Castro (2016), a contracultura se caracterizou pela contesta  o dos h  bitos socio-culturais predominantes na   poca. Esse movimento foi liderado, principalmente, por jovens insatisfeitos com a dire  o tomada pela sociedade capitalista, resultando em uma revolu  o nos costumes, e “t  mb  m pode ser pensada como o apogeu da religiosidade Nova Era, pois a religi  o em seu   mbito institucional foi tida pelos sujeitos que faziam parte do movimento como nociva para o desenvolvimento humano.” (CASTRO, 2016, p.128)

Havia ent  o uma nova realidade, da   novos desdobramentos nas diferentes   reas, na arte, na pol  tica, na cultura, na organiza  o social em geral:

Com o romantismo, em pleno no século XIX, já havia uma forte tendência ao retorno ou reavistação ao mundo pagão. E essa dinâmica se intensificou com o surgimento de religiões e doutrinas que se alimentaram do ocultismo, também presente em boa parte dos movimentos da época. Essa necessidade de rompimento dos paradigmas volta a se repetir nos anos 1960 e 1970, período da contracultura. Ambos os movimentos buscaram um individualismo e uma espiritualidade distintos das instituições” (GUERRIERO; LOPES, 2010, p.15)

Em 1964, Ross Nichols fundou a Order of Bards, Ovates and Druids (OBOD), nosso objeto de estudo (bem como o posteriormente criado *The Druid Animal Oracle Deck*):

Nichols foi um dos principais expoentes do Druidismo moderno e influenciou grande parte do movimento neopagão como um todo, principalmente devido aos seus estudos, juntamente com Gerald Gardner, criador da Wicca, sobre os ritos sazonais baseados nos ciclos da natureza na visão religiosa dos povos celtas. (CASTRO, 2017, p.41)

A OBOD alicerça seu conjunto de ensinamentos em pilares como as histórias tradicionais (que os seguidores datam como do “período anterior ao da expansão do cristianismo”) que guardariam ensinamentos druídicos, além de relatos de clérigos cristãos sobre os druidas. Além disso, considera o *Druid Revival* (revivalismo druídico, iniciado no final do século XVII, recuperando ritualística e mitologias originárias - sendo que algumas práticas teriam sido consideradas antiquadas e portanto não mais celebradas); o legado do fundador da Antiga Ordem Druídica (*Ancient Druid Order*) Philip Ross Nichols, que juntamente de demais membros, formou a Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas; a contribuição do atual chefe da Ordem, Philip Carr-Gomm, para os ensinamentos (ordenado por Ross em 1988); além de contribuições acadêmicas e especialistas em Druidismo e espiritualidade.

Para Haywood, "a moderna celtomania está inextricavelmente ligada ao crescimento do movimento ambiental, que pode-se dizer ter começado com a publicação de *Silent Spring* (*Primavera Silenciosa*), de Rachel Carson em 1962." (HAYWOOD, 2018, p.252) E complementa que "aliada a outros aspectos da revolução social da década de 1960 - o descontentamento (normalmente abundante) da juventude em relação ao materialismo, à rebelião contra atitudes tradicionais relativamente à família (...) - criou um campo fértil para o ressurgimento da celtomania (...)" (HAYWOOD, 2018, p.252).

Contextualmente, a Ordem nasce também em meio ao movimento da Contracultura, que abarca a negação dos valores vigentes e do *status quo*, sendo a década de 1960 apontada por muitos pesquisadores como marco inicial do movimento Nova Era.

Não é nossa intenção, neste capítulo, apresentar os diferentes conceitos e nuances apresentados pelas definições do movimento Nova Era. Mas se trata de um movimento que pode ser caracterizado pela sua fluidez, ecleticidade, plasticidade, elasticidade não apresentando, de

forma uniforme, dogmas, estruturas hierárquicas, alicerçando-se em evidência à evolução espiritual e existencial do ser humano em relação ao todo e como parte do mesmo.

Esse caráter pouco delimitado e com grande capacidade aglutinadora dos mais diferentes referenciais, encontra-se presente na OBOD e em movimentos do Druidismo Moderno.

Observamos, então, que a formação dessas Ordens especificamente nascidas nesse momento, é caracterizada pela absorção, não só de um conjunto de crenças a serem reescritas, recuperadas, mas reescritas e recuperadas a partir de um contexto social que as alimenta e valida, ou ainda, as viabiliza.

Haywood, ao discorrer sobre o Druidismo Moderno e suas variações ao longo do tempo, ressalta essa visão de associação com a cena local, a cena momentânea, com a necessidade do próprio sistema de crença:

a mais importante manifestação da moderna celtomania está no aumento do interesse pelo neodruidismo, wicca e outros panteísticos paganismos modernos, que dão uma forte ênfase a necessidade de viver em harmonia com a natureza. Apesar de os primeiros neodruídas do século XVIII, provavelmente, acreditarem que estavam a fazer renascer uma antiga religião, a maioria dos druidas modernos são mais realistas sobre a sua religião e reconhecem com liberdade a sua natureza sintética. Não afirmariam mais do que acreditar que estão a recriar o espírito do druidismo e, em particular, o seu respeito pela natureza. Mesmo isso requer algumas tomadas de posição alargadas sobre as sensibilidades antigas. O druidismo moderno não tem nenhuma teologia organizada e nenhuma definição estrita de crença que os seus seguidores possam subscrever; podem misturar e experimentar.” (HAYWOOD, 2018, p.253)

Aqui podemos fazer uma ressalva: ainda que o Druidismo Moderno não possua uma “teologia organizada” explícita ou uniforme, cada ordem, organização, tende a criar seus preceitos, concedendo possibilidade para que cada adepto os pratique como bem entender. Inclusive para que realize a prática fora de eventos da própria ordem ou ainda associados a outras crenças.

Apesar de trazer ensinamentos e dogmas aparentemente universais, a prática proposta pela OBOD, assim como de vários movimentos druídicos modernos, seria extremamente ligada ao local em que se desenvolve (e possuiria essa percepção também como um preceito).

O Druidismo Moderno considera que existem influências possíveis que modificam a existência do praticante: herança genética, vidas passadas, condicionamentos sociais, culturais, educacionais. E considera influência do lugar e do tempo (relação com as estações do ano, fases da lua):

O espírito do lugar tem sido, unanimemente, considerado de grande importância para o druidismo. (...) O conhecimento da sacralidade da paisagem é um aspecto importante (...). Sabemos quando encontramos o lugar certo para viver e trabalhar. Quando

existem dificuldades para descobrirmos nosso lugar, será de grande proveito sintonizar com esse espírito e pedir sua orientação. (CARR-GOMM, 1994, p.100)

Quanto à palavra “druida”, é importante apresentar as possibilidades ofertadas por Philip Carr-Gomm, em seu livro *Elementos da tradição druida*. O levantamento sugerido por ele estaria em consonância com os termos apresentados ao longo deste capítulo, e que reforçariam a busca por valorização da identidade local:

Nem todos os estudiosos estão de acordo com relação a sua etimologia, mas a maior parte das autoridades modernas concorda com os autores clássicos que dizem ser mais provável a palavra derivar de oak, que significa carvalho, combinado com a raiz indo-europeia wid, que quer dizer saber. Traduzida assim, a palavra “druida” significa “aquele que tem o conhecimento do carvalho” ou “o homem sábio do carvalho”. Essa derivação está substancialmente comprovada, como podemos ver, pelas palavras que significam carvalho nos seguintes idiomas: daur (írlandês), dervo (gaulês), derw (galês) e drus (grego). (...) Aquele que possuía o conhecimento do carvalho, estendia seu saber sobre todas as árvores. (...) Embora não possamos ter certeza se essas palavras estavam etimologicamente envolvidas no surgimento do termo, elas agem como associações intrigantes, dando-nos a imagem do druida como um ‘conhecedor das árvores-espíritos, da magia, do encantamento.’ (CARR-GOOM, 1994, pp. 12-13)

Mesmo que a ideia seja que a prática druídica possa ocorrer em qualquer lugar e relacionar-se diretamente com esse lugar, a OBOD mantém claramente as bases estruturadas na Europa. O aprofundamento no estudo das crenças druídicas modernas, a sua influência e representatividade no baralho *The Druid Animal Oracle*, objeto desse estudo, será feito nos capítulos 2 e 3.

CAPÍTULO 2 - SISTEMA DE CRENÇAS NO DRUIDISMO MODERNO - OBOD

É nossa intenção, neste capítulo, abordar o sistema de crenças do Druidismo Moderno sob a ótica da OBOD, e sua relação posterior com as cartas do *The Druid Animal Oracle* (a ser apresentado no capítulo 3).

2.1 - Graus de Formação

O processo de doutrinação/iniciação da OBOD (DRUIDRY, 2019?) perpassa por um caminho de três graus de formação, havendo entre eles um grau de hierarquia de conhecimento, que atenderiam a três grandes anseios: ser totalmente criativo, comungar profundamente com o mundo da Natureza e obter acesso a uma fonte de profunda sabedoria.

No caso, o cantor seria o Bardo, enquanto o Xamã, o Ovates; e o Sábio, o Druida. Além de estabelecer esse estrato de aprendizado e de função a ser desenvolvida ou estudada dentro da organização, a OBOD também define o que seria a sua concepção de manifestação da prática do Druidismo. Esse sistema teria sido adotado por outras ordens druídicas surgidas depois da OBOD (CASTRO, 2017).

A - Grau Bardo

De acordo com Carr-Gomm (1994), os Bardos se responsabilizariam por resguardar a tradição e a memória do clã ou tribo a que pertenceriam. Seria a primeira fase treinamento na formação de um druida, apesar de isso não significar que tivessem menor carga de conhecimento ou habilidade. Na Irlanda, por exemplo, o treinamento duraria cerca de doze anos, e incluiria aulas sobre filosofia, poesia, combinações de ogham (esse tópico será expandido no subitem seguinte neste mesmo capítulo), bem como estudos sobre histórias tradicionais, contos e recitação. Carr-Gomm (1994) indica ainda que existiriam variações entre o tipo de currículo ou estudo que um Bardo teria de acordo com a região (Gales, Escócia e Irlanda). A capacidade de inspiração e memorização também seriam qualidades desejáveis e treináveis.

No treinamento da OBOD, inicia-se com o grau de Bardo, e os alunos seriam apresentados à mandala do ciclo sazonal óctuplo (conceito a ser desenvolvido mais a frente).

A árvore que representaria, na estrutura da OBOD, o grau de Bardo é a bétula (seria a primeira do alfabeto de árvores Ogham do Druida), que para Carr-Gomm (1994), é a árvore que representaria novos começos, pioneirismo e o ato de nascer. O Oeste seria a direção do bardo. Seria a partir do Oeste que se entraria no círculo das cerimônias, tornando-o o local da entrada, dos começos. O Oeste, na tradição da OBOD, associado ao feminino e receptivo, voltar-se-ia para o leste, onde nasce o sol. Os períodos associados ao grau bárdico são a primavera e a aurora, momentos em que as pessoas se sentiriam revigoradas e prontas para iniciar um novo ciclo de aprendizado e experiência.

B - Grau Ovate

Sendo obrigatória a formação no grau Bardo, o Ovate é a segunda etapa nos graus de formação propostos pela OBOD. Os Ovates seriam habilidosos em ler presságios e adivinhar augúrios. Eles possuiriam a capacidade de interpretar sinais provenientes do voo dos pássaros, da forma das nuvens, do comportamento dos animais e das condições climáticas. Além disso, os Ovates exerceriam a importante função de cura, utilizando seus conhecimentos sobre ervas e feitiços para tratar doenças tanto em seres humanos quanto no gado.

De acordo com Alexandra Lakey-White (2009), este grau enfocaria em um domínio do intangível e invisível, especificamente do submundo. E, assim como no grau Bardo, existe uma ênfase no estudo do mundo natural de plantas e animais, e suas propriedades natas (para além do mundo prático ou sensível).

Associados também à divinação, os Ovates teriam a habilidade de caminhar entre “os mundos”, captando mensagens e informações, além de acessar percepções, existentes nas mais diversas esferas propostas pela cosmogonia druídica praticada pela OBOD:

É a conexão particular dos Ovates com o Outromundo, com a morte, que os torna oficiantes no rito de Samhuinn – a festa para os falecidos em 31 de outubro. Mas só uma mente ingênua pode ver esse interesse pela morte como mórbido, pois na realidade o interesse do Ovate é pela vida, pela regeneração. Ele sabe que, para nascer, é preciso morrer – quer seja no sentido literal ou no sentido figurado, como uma morte para um modo de ser para renascer para uma experiência mais profunda de estar vivo. (DRUIDRY, 2019?b, tradução nossa)

O Ovate realizaria divinações sem a interferência da racionalidade. E esse trabalho poderia vir em três formas básicas, sendo que a adivinhação é apresentada como a forma mais sofisticada de augúrio. O augúrio seria a realização de previsões baseadas em sinais e presságios. A adivinhação utilizar-se-ia de métodos específicos para encontrar coisas escondidas, sejam elas "intangíveis", como eventos futuros, ou "tangíveis", como água ou

metal. Já a profecia não precisaria de métodos externos, mas dependeria da capacidade do Ovate de canalizar uma sabedoria superior em relação a eventos futuros, tornando-se assim a forma mais complexa de divinação. A adivinhação, então, tornar-se-ia um meio de obter autoconhecimento e uma compreensão mais profunda das causas ocultas por trás das aparências. Nessa perspectiva, tornar-se-ia mais uma maneira de tentar ir além da superfície, sondar as profundezas e olhar para as causas, em vez dos efeitos.

Ainda, a profecia seria uma função do Ovate em outras épocas, e o tempo de treinamento no grau anterior, facilitaria a sua capacidade de predizer o futuro, alertar sobre perigos. A capacidade de profetizar deveria ser entendida em seu sentido mais amplo dentro da obra Ovate. O Bardo aprenderia a se abrir para energias criativas transpessoais, a fim de fornecer inspiração e integração. O Ovate basearia sua prática nessa conexão com o mundo interior, combinando-a com a habilidade de percorrer os caminhos do tempo, permitindo-lhe canalizar as energias criativas transpessoais. Essas canalizações assumiriam a forma de profecias, abordando o aspecto do tempo que chamamos de "futuro", ou explorando níveis ocultos de realidade e causalidade que exigiriam esclarecimento e comunicação.

Para realizar o seu trabalho, os Ovates podem recorrer a diversos métodos, “incluindo o trabalho com os animais sagrados da tradição celta e druida e o trabalho com Ogham, que seria conhecido como o alfabeto da árvore sagrada de os Druidas.” (DRUIDRY, 2019?b, tradução nossa). Também pode se servir de ferramentas como uma varinha de avelã, em especial para localizar fontes de água, ou ainda objetos perdidos:

Quanto à função dos Ovates, a OBOD associa a atuação dessas pessoas a descrições que estariam presentes em fontes de tradição oral e, em especial, nos relatos de gregos e romanos. Eles teriam que encontrar os bosques sagrados em que os Druidas trabalhariam. Também seria o Ovate quem encontraria a sabedoria do Espírito, do mundo vegetal e animal, e a traria de volta para o benefício de todos. Até poderia ter sido o Ovate, nesse aspecto de seu trabalho, o responsável por encontrar criminosos e propriedades roubadas ou corpos desaparecidos. Como "descobridor do oculto", o Ovate poderia ter sido o detetive, assim como o druida seria o magistrado ou juiz.

Outra ferramenta utilizada pelos Ovates é o Ogham; por meio desse “alfabeto” e do poder curativo das ervas medicinais, o Ovate começaria a acessar e manipular os recursos (visíveis e invisíveis) do mundo natural. (LAKEY-WHITE, 2009):

Alega-se que os druidas usavam Ogham para adivinhação. Histórias irlandesas medievais, como o *Tochmarc Etaine*, sugerem que foi assim, embora as inscrições reais em Ogham, encontradas em pedras, tenham sido datadas apenas dos séculos IV e V. Embora, do ponto de vista do historiador, não possamos ter certeza de que os antigos druidas usaram o Ogham, ele certamente nos fornece hoje um meio evocativo

para entender dinâmicas ocultas e eventos futuros, e tornou-se parte integrante do treinamento moderno de Ovate. (DRUIDRY, 2019?c, tradução nossa)

O estudo sobre o Ogham, suas origens, seus usos poderiam (e merecem) ser alvo de pesquisa em separado. No entanto, para a abordagem que estamos oferecendo neste momento, basta indicarmos que se trata de alfabeto irlandês antigo, e que, é utilizado, na atualidade, por adeptos do Druidismo Moderno (não só pela OBOD), como ferramenta divinatória (mais sobre o Ogham será explanado em seção posterior neste capítulo).

O Grau Ovate aprenderia a trabalhar com os poderes da Natureza (DRUIDRY, 2019?b) - aprenderiam o Ogham e passariam a conhecer as árvores como Seres vivos, com seus próprios remédios e dons. Eles trabalhariam com os animais sagrados da tradição e com diferentes métodos de adivinhação, e muitos iniciariam um estudo de fitoterapia ou outros métodos de cura.

Como no Grau Bardo, o Grau Ovate também possui a sua árvore representativa, bem como período de regência:

A árvore que representa o Grau Ovado é o Teixo – a árvore da morte e renascimento, da eternidade. O Norte é o lugar do Ovate, pois é o Grau em que tomamos conhecimentos da ' inteligência espiritual da noite' (*O Livro de Taliesin*) quando compreendemos o mistério do espírito que renasce no lugar de maior escuridão. Os tempos associados ao Grau Ovate são outono e inverno, tarde, anoitecer e meia-noite – períodos em que assimilamos a experiência do dia ou do ano, e quando somos nutridos pelas grandes profundidades do Inconsciente. (CARR-GOMM, 1994, p.70)

De acordo com Lakey-White (2009), os Ovates seriam, ainda fortemente conectados aos estudos de temas ligados à morte:

Finalmente, o grau Ovate continua o estudo de mitos e histórias iniciadas no grau Bardo, mas com ênfase nos enigmas do reino do tempo. O objetivo deste estudo é obter o conhecimento para transcender os limites do tempo. Quando isso ocorre em conjunto com a ênfase nos ancestrais e na paisagem sagrada, fica fácil perceber que os Ovates estão fortemente envolvidos com o tema da morte. Druidas Modernos acreditam que o grau Ovate ensina seus alunos a aceitar a morte como parte natural da vida; algo que não deve ser temido ou insultado. (LAKEY-WHITE, 2009, p.86-87, tradução nossa)

C - Grau Druida

O conceito de druida apresentado pela OBOD está intrinsecamente ligado a interpretações de relatos de Julio Cesar, e a de “historiadores” gregos, além de relatos literários, brevemente apresentados no capítulo 1 deste trabalho. Lakey-White (2009) afirma que, se valendo de fontes clássicas, a OBOD teria descoberto que os antigos druidas seriam

conselheiros, juízes, estadistas, professores de crianças da elite, filósofos, matemáticos, astrônomos e líderes religiosos. O retrato pintado por esses escritores seria o de um indivíduo respeitado, de alto status e erudito que teria utilizado seus conhecimentos acumulados para lidar com os problemas sociais, econômicos, políticos e religiosos mais importantes da época.

De acordo com os adeptos (DRUIDRY, 2019?d), estaria claro, tanto nas fontes clássicas quanto nas irlandesas, que uma das principais funções do druida era a de professor. Quanto ao que seria de responsabilidade de ensino e aprendizado, as funções druídicas estariam relacionadas, ainda na concepção da OBOD, à educação em geral, lecionando sobre leis, magia, cura, cerimonial.

O Bardo seria o poeta, o preservador do conhecimento, enquanto o Ovate, o médico, o vidente. O Druida seria, além de conselheiro, professor, também autoridade em questões de adoração e cerimônia: “a imagem que isso pinta é de sabedoria madura, de posição oficial e privilégio, e de papéis que envolviam tomada de decisão, direção e transmissão de conhecimento e conselhos sábios.” (DRUIDRY, 2019?, tradução nossa)

Sobre o treinamento, Lakey-White (2009), aponta, ainda, que, mesmo sendo dividido em graus, é possível aos ordenados a interação entre os três conjuntos (Bardos, Ovates e Druidas), podendo o Druida, após formar-se, se dedicar à orientação ou retornar aos graus anteriores para explorar novas habilidades.

Como nos outros graus, é definida uma árvore representativa, que tem, significado relacionados às atribuições do estágio de formação completado. A árvore que representaria o Grau Druida seria o Carvalho (CARR-GOMM, 1994), a árvore régia da sabedoria e tradição, a árvore primordial que sempre teria sido associada aos druidas e seus Nameton - os bosques de carvalhos onde eles se reuniam e ensinavam. O Leste seria o lugar do druida, pois seria do leste que o sol nasceria e de onde viria a iluminação. Os períodos associados ao Grau Druida seriam o meio-dia e o verão - tempos de maior brilho e crescimento.

Todos os graus (e algumas cartas do *The Druid Animal Oracle*) possuem árvores associadas. Anczyk (2014) defende que o mito da árvore dentro do Druidismo Moderno, provém das narrativas de autores romanos, que associaram os druidas a árvores. Sobre as possíveis origens etimológicas da palavra “druida”, os adeptos a traduzem como aquele “que conhece os segredos do carvalho”:

Além das árvores, basicamente todas as manifestações da natureza são objetos de interesse dos druidas. Ervas, plantas, animais, rochas e estrelas ensinam aos Druidas sabedoria. Também decorre da sabedoria convencional, por ex. usos medicinais de ervas, mas esse processo de aquisição de conhecimento tem principalmente um caráter espiritual. A crença na existência do mundo espiritual, com versões paralelas do material, manifestações mundiais, fundamenta os ensinamentos druídicos. Os druidas

acreditam que através de técnicas apropriadas, como meditação ou transe, pode-se entrar em contato com os espíritos de animais e plantas, e assim aprender seus segredos. (ANCZYK, 2014, pp.169-170. tradução nossa)

2.2 - O Outromundo

Um aspecto definidor da prática druídica moderna é a crença no chamado “Outromundo”(grafado desta forma por ser assim utilizado nos textos da OBOD; no original em inglês “Otherworld”):

“Embora os Druidas amem a Natureza e dela extraíam inspiração e alimento espiritual, eles também acreditam que o mundo que vemos não é o único que existe. A pedra angular da crença druida está na existência do Outromundo – um reino ou reinos que existem além do alcance dos sentidos físicos, mas que são reais.” (CARR-GOMM, 2006, p.38, tradução nossa)

De acordo com Carr-Gomm, o Outromundo “é visto como o lugar para onde viajamos quando morremos. Mas também podemos visitá-lo durante nossa vida em sonhos, em meditação, sob hipnose ou em “viagem”, quando em transe xamânico.” (CARR-GOMM, 2006, p.38, tradução nossa)

A crença druídica moderna professada pela OBOD possui, então, como um dos seus fundamentos, a convicção da existência de um mundo espiritual paralelo às manifestações materiais do mundo. Acreditam que seria possível estabelecer contato com os espíritos de animais e plantas por meio de práticas como meditação e transe.

Anczyk (2014) defende que a natureza do contato com o mundo sobrenatural e a compreensão de sua existência como uma realidade paralela ao mundo material aproximariam o Druidismo Moderno de religiões pré-cristãs da Europa, religiões tribais tradicionais e movimentos ocultistas esotéricos.

A inspiração para fomentação dessa crença, estaria em supostos relatos atribuídos a “escritores clássicos” e em mitos atribuídos aos celtas:

Muitos druidas compartilham a visão relatada por Philostratus de Tyana no século II de que os celtas acreditavam que para nascer neste mundo, temos que morrer no Outromundo e, inversamente, que quando morremos aqui, nascemos no Outromundo. Por esta razão, os funerais druidas tentam se concentrar na ideia de que a alma está experimentando um momento de nascimento, mesmo que estejamos experimentando isso como sua morte para nós. (CARR-GOMM, 2006, p.39, tradução nossa)

Lakey-White (2009) observa, ainda, outra crença associada a essa, que é a de reencarnação. Para os druidas modernos, tudo seria uma unidade e então, mesmo após a morte a “energia” permaneceria no mundo. Já Anczyk (2014) considera o uso da ideia de “energia”, extremamente popular nos círculos esotéricos. A crença na existência de uma

"energia" espiritual que flui pelo mundo é outra noção religiosa popular entre os membros da OBOD:

A presença dessa crença na tradição moderna provavelmente decorre de Nichols; o interesse na religião oriental do hinduísmo e a cooptação de crenças orientais pelos próprios druidas modernos. Ao contrário do Hinduísmo, no entanto, o corpo no qual a pessoa é reencarnada não é visto como um reflexo da moralidade ou perfeição do indivíduo. Um humano que reencarnou como um animal não é visto como recebendo uma punição. De fato, a capacidade humana de assumir a forma de um animal através da mudança de forma é altamente considerada, pois isso dá a esse indivíduo uma compreensão de outro reino, da vida. Além disso, o processo em si (como observado acima) não é percebido como doloroso. (LAKEY-WHITE, 2009, pp.151-152, tradução nossa)

Também sobre esse aspecto, Anczyk (2014) coloca as crenças dos membros da Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas como alicerçadas em uma tradição de cultura celta, mas com a influência das religiões orientais e da filosofia esotérica também visível.

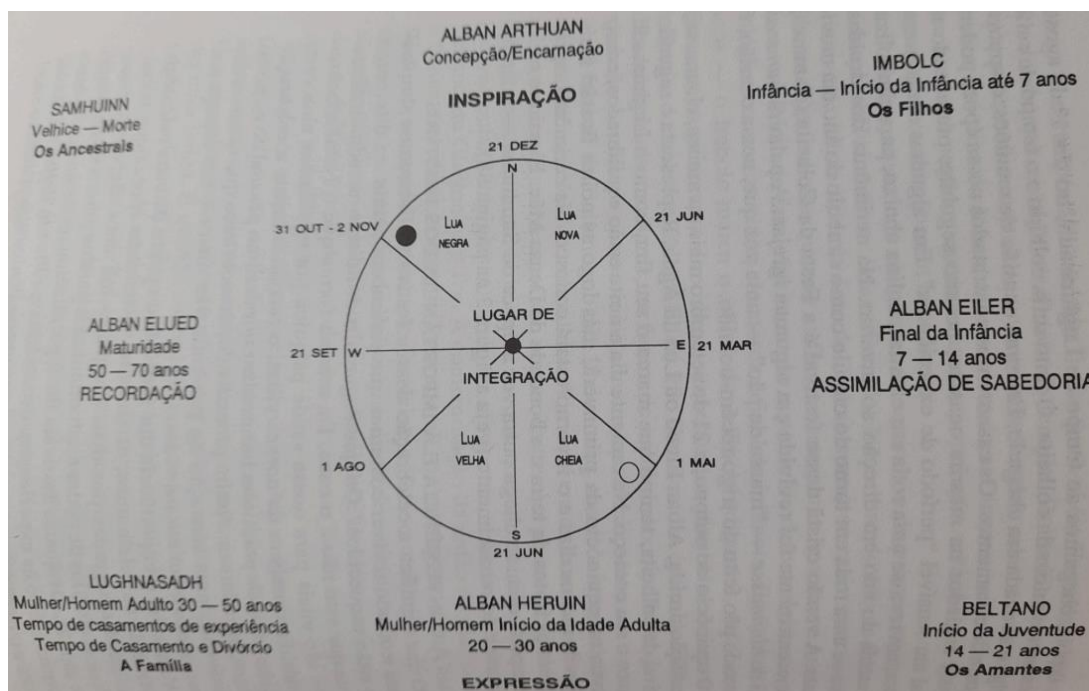
2.3 - Ciclo Óctuplo

O ciclo óctuplo é um conceito importante na visão da Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD). Esse ciclo é baseado em uma compreensão dos ciclos naturais e celestiais que ocorrem ao longo do ano, dividindo-o em oito festivais sazonais. Esses festivais, também conhecidos como os Sabbats, marcam momentos-chave na roda do ano e são celebrados pelos seus membros.

As efemérides que compõem o ciclo Druida, aponta Lakey-White (2009), são concebidas de forma circular, o que refletiria a ideia que a vida é cíclica.

O ciclo do ano seria dividido em luz e escuridão. A metade clara do ano começaria, no hemisfério norte, com o Equinócio da Primavera, enquanto a metade escura do ano começaria com o Equinócio de Outono. A metade luminosa do ano compreenderia as comemorações do Equinócio da Primavera, Beltaine, Solstício de Verão e Lughnasadh, enquanto a metade escura inclui o Equinócio de Outono, Samhuinn, o Solstício de Inverno e Imbolc:

Figura 1: Ciclo Óctuplo



Fonte: CARR-GOMM, 1994, p.88

Assim, os oito festivais do ciclo óctuplo são os seguintes:

Solstício de Inverno (Alban Arthan): Celebrado por volta de 21 de dezembro no hemisfério norte (21 de junho no hemisfério sul), marca o ponto de virada do inverno e a renovação do sol.

Imbolc: Celebrado por volta de 2 de fevereiro no hemisfério norte (1º de agosto no hemisfério sul), marca o despertar da natureza após o inverno e é associado à purificação e ao renascimento.

Equinócio de Primavera (Alban Eilir): Celebrado por volta de 21 de março no hemisfério norte (21 de setembro no hemisfério sul), marca o equilíbrio entre a luz e a escuridão e o renascimento da natureza na primavera.

Beltane (May Day): Celebrado por volta de 1º de maio no hemisfério norte (1º de novembro no hemisfério sul), marca o início do verão e é associado à fertilidade, à paixão e ao florescimento da vida.

Solstício de Verão (Alban Hefin): Celebrado por volta de 21 de junho no hemisfério norte (21 de dezembro no hemisfério sul), marca o auge do verão e o dia mais longo do ano.

Lughnasadh: Celebrado por volta de 1º de agosto no hemisfério norte (1º de fevereiro no hemisfério sul), marca a colheita e a gratidão pela abundância da terra.

Equinócio de Outono (Alban Elfed): Celebrado por volta de 21 de setembro no hemisfério norte (21 de março no hemisfério sul), marca o equilíbrio entre a luz e a escuridão e a transição para o outono.

Samhuinn (Halloween): Celebrado por volta de 31 de outubro no hemisfério norte (30 de abril no hemisfério sul), marca o fim do ciclo anual, o início do inverno e é associado à comunicação com os ancestrais e à celebração dos mortos.

Cada um desses festivais tem sua própria simbologia, rituais e práticas associadas. Eles são vistos como oportunidades para se conectar com a natureza, honrar os ciclos da vida e celebrar a espiritualidade druídica.

O círculo inclui pontos (ANCZYK, 2014), cada um dos quais corresponde a uma celebração diferente, relacionada às mudanças da Natureza. Os solstícios e equinócios estão associados ao ciclo das estações astronômicas, enquanto o restante simbolizaria momentos chave da vida humana.

O ciclo óctuplo é apenas uma das maneiras de dividir o ano e outras tradições e sistemas podem ter variações nos festivais e na sua interpretação. A OBOD adota o ciclo óctuplo como uma estrutura significativa em sua prática druídica, mas também incentiva a exploração individual e a adaptação pessoal:

A importância dos animais na vida religiosa de nossos ancestrais também pode ser observada no fato de que entre os oito festivais Druidas, quatro, conhecidos como Festivais do Fogo, estão particularmente relacionados à vida pastoril de criação de animais e agricultura, e sabe-se que vêm sendo observados há 7000 anos. Imbolc, em 1º de fevereiro, é o período de nascimento de ovelhas e de bezerras e das primeiras semeaduras. Beltane, em 1º de maio, sinaliza o início do verão, quando os rebanhos são guiados para pastos com mais altitude. Lughnasadh, no 1º de agosto, marca o início da colheita, e o Samhuinn, no 1º de novembro, sinaliza o começo do inverno, quando os animais são conduzidos pelos vales, e qualquer abate necessário deve ser realizado. (CARR-GOMM, 2019, p.08, tradução nossa)

2.4 - Ogham

Ogham é um antigo sistema de escrita alfabética que era usado para escrever as línguas gaélicas primitivas, como o irlandês antigo. Acredita-se que o Ogham tenha sido desenvolvido na Idade do Ferro na Irlanda e posteriormente tenha se espalhado para outras partes da Grã-Bretanha e da Europa.

Anczyk defende (2014) que o alfabeto Ogham remontaria ao período final do Império Romano, entre os séculos IV e V d.C., e teria sido uma invenção exclusivamente celta, uma vez que teria sido originalmente utilizado para o Antigo Irlandês, Antigo Bretão e seus antecessores. As letras também teriam sido símbolos das palavras que representavam. Ainda de acordo com Anczyk, as interpretações medievais tardias do seu simbolismo teriam conectado cada letra a uma árvore. Durante o ressurgimento romântico do Druidismo, as árvores (especialmente o carvalho) teriam sido extremamente importantes simbolicamente, e assim teria se iniciado a tradição de interpretar ogham em termos do "alfabeto dos druidas" ou da "linguagem secreta dos druidas".

Cada caractere do Ogham estaria relacionado a uma árvore ou arbusto específico, conhecido como "fid", que possuiria significados simbólicos e associados à mitologia celta. Essas associações com árvores teriam tornado o Ogham significativo dentro do Druidismo Moderno:

As árvores são valiosas para os druidas, pois simbolizam a força e o poder da natureza e são objeto de interesse espiritual. O mito da árvore, frequentemente apresentado como o eixo mundi, também é conhecido em outras culturas, não apenas entre os celtas. No contexto do Druidismo, a história do mito da árvore como portadora do sagrado remonta aos autores romanos Plínio e Lucano, que associavam os druidas às árvores. Também está relacionado a uma das possíveis etimologias da palavra Druidas. Se os druidas são aqueles "que conhecem os segredos do carvalho", os carvalhos e outras árvores nesse contexto são símbolos e fontes de sabedoria espiritual. (ANCZYK, 2014, p.169)

O Ogham teria sido usado principalmente para inscrições curtas e gravadas em monumentos de pedra, marcadores de fronteiras, túmulos e outros objetos. As inscrições em Ogham são encontradas principalmente na Irlanda, Escócia, País de Gales e Inglaterra:

A escrita Ogam (irlandês moderno: Ogham) é um sistema de escrita peculiar concebido para escrever a língua irlandesa primitiva, ou seja, a precursora do irlandês antigo. Estas inscrições, que em sua raiz consistem de 20 letras que são compostas de 1 a 5 traços ou entalhes ao longo das bordas das pedras verticais, estavam em uso principalmente dos séculos V a VII, mas seu uso nunca desapareceu totalmente. Dos 400 sítios conhecidos de inscrições de Ogam, cerca de 330 são encontradas na Irlanda, os outros são encontradas na Grã-Bretanha. (STIFTER, 2020, p.855, tradução nossa)

2.5 - Awen

Awen é um conceito associado a práticas do Druidismo Moderno. É frequentemente descrito como uma inspiração ou fluência criativa que é buscada e cultivada pelos praticantes do Druidismo. Acredita-se que o *awen* seja uma força espiritual que desperta a criatividade, a intuição e a conexão com a natureza e os deuses (seu equivalente irlandês, *imbas*). A palavra *awen* provém do galês e significa "inspiração", especialmente em um contexto de poesia, e teria aparecido pela primeira vez no tratado do século VIII *Historia Brittonum*, de Nennius (ANCZYK, 2014).

De acordo com Lakey-White (2009), a origem de *awen* é explicada (e mais conhecida) por um mito galês relacionado à deusa Cerridwen. A deusa teria dado à luz um filho considerado feio. Preocupada com eventuais julgamentos que ele poderia sofrer devido à sua aparência, ela elabora uma poção que o concederia inteligência superior. Por fim, o servo de Cerridwen, Gwion Bach, é quem acaba recebendo o dom, na forma de três gotas de líquido fervente; “assim, podemos observar que o *awen* é considerado uma inspiração proveniente do caldeirão de Cerridwen” (LAKEY-WHITE, 2009, p.135, tradução nossa).

Na visão da OBOD, *awen* é visto como uma força vital que permeia o universo e pode ser acessada pelos druidas através de práticas espirituais, como rituais, meditação e contato com a natureza. Os druidas buscam sintonizar-se com a *awen* para obter inspiração em sua arte, música, escrita e outras expressões criativas:

Despertos para nossa própria energia e nos estendendo em direção à energia da natureza ao nosso redor, começamos a ver exatamente o que é *awen*. É uma abertura de si mesmo, de seu espírito ou alma, para ver verdadeira e profundamente. Quando estamos abertos, podemos receber esse dom divino, a inspiração que flui, seja da divindade, da natureza ou do que quer que você escolha focar. (VAN DER HOEVEN, 2020, tradução nossa)

O recebimento de *awen* transformaria o jovem iniciante em um bardo, primeiro grau de ordenação da OBOD, “o que nos leva a entender que, sem o *awen* do caldeirão de Cerridwen, os druidas não poderiam ter uma visão do mundo.” (LAKEY-WHITE, 2009, p. 135, tradução nossa)

Como símbolo, *awen* possui três conjuntos de três: três pontos, três barras e três círculos. A relevância do símbolo dentro do Druidismo Moderno pode ser considerada também por conta da importância do número três para a prática:

Para o Druidismo, o número três é crucial, não apenas por causa das passagens antigas sobre as três classes educadas entre os celtas, mas também porque é um número importante em toda a literatura celta em seu significado popular. Popular - difundido

entre autores (especialmente não acadêmicos) que escrevem sobre a cultura celta. Como acontece com a maioria das informações sobre os antigos celtas, o significado do número três para sua cultura é apenas uma hipótese, que é tão fácil de defender quanto de refutar. Tradicionalmente, a sabedoria popular e os provérbios eram transmitidos na forma de tríades. A coleção Trecheng Breth Féne, comumente conhecida como As Tríades da Irlanda, que remonta ao nono século, é uma das mais antigas coleções de provérbios em forma de tríades irlandesas. Elas estão relacionadas a questões sociais ("Três ruínas de uma tribo: um chefe mentiroso, um juiz falso, um padre luxurioso"), costumes e locais importantes para a nação ("Os três lagos da Irlanda: Lough Neagh, Lough Ree, Lough Erne"). (ANCYZK, 2014, p.167, tradução nossa)

FIGURA 2 – Awen



Fonte: OBOD (www.obod.com.pt)

Lakey-White (2009) propõe, ainda, que os druidas modernos não concordam com a convenção de que a sacralidade do número três tem origem no cristianismo, “eles defendem a ideia de que essa santidade é primordial e que os antigos celtas já compreendiam esse fato muito antes da chegada do cristianismo às Ilhas Britânicas.” (p.135, tradução nossa)

A OBOD, e outras organizações, utilizam graficamente para o *awen*, símbolo que teria sido criado por Iolo Morganwg:

Os três pontos simbolizam uma natureza tríplice do mundo e do sobrenatural, além de estarem associados ao simbolismo solar (representando os pontos altos do sol durante os solstícios e equinócios). Os raios podem simbolizar várias tríades druídicas, como aquelas relacionadas ao mundo (Terra, Ar e Mar), ao ser humano (corpo, mente, espírito), aos valores druídicos (sabedoria, criatividade, amor), etc. Na versão criada pela OBOD, o *awen* é cercado por três círculos que simbolizam três reinos da existência (essa divisão também foi projetada por Iolo Morganwg): *abred* é o reino material, *gwynnyd* é o reino do além-vida e *ceugant* é o reino divino pelo qual a alma nascida da inspiração, ou *awen*, vagueia. Às vezes, a palavra *awen* é usada na meditação ritual como um mantra. (ANCYZK, 2014, p.168, tradução nossa)

Lakey-White nos oferece, ainda, outras interpretações para as várias camadas que compõem o símbolo de *awen*:

Os três pontos no topo da figura representam diversos conceitos diferentes. Primeiramente, eles representam o triplo aspecto da divindade, como visto no agrupamento das deusas em conjuntos contendo uma donzela, uma mãe e uma anciã. Em segundo lugar, são vistos como as três gotas de inspiração que caíram do caldeirão de Cerridwen. Eles também são reconhecidos como a "tríade do nascer do sol" e, portanto, simbolizam a posição do sol nascente nos quatro festivais astronômicos, conforme mencionado nos materiais do curso OBOD Bardo. (2009, p.136, tradução nossa)

2.6 - A Tradição dos Animais

A sabedoria dos animais é um aspecto importante da tradição druídica OBOD. No Druidismo Moderno, os animais são considerados seres sagrados e possuem um simbolismo significativo e importância espiritual. O estudo e a compreensão dos animais, suas características, comportamentos e habitats naturais fazem parte do caminho druida:

O laço entre nossos ancestrais e os animais era tão extraordinariamente rico que eles se encontravam não só numa relação com simples humildes feras, mas sim com guardiões, guias neste e no próximo mundo, curadores, amigos e mestres. (CARR-GOMM, 1996, p.06, tradução nossa)

Os Druidas acreditam que cada animal possui sua própria energia e sabedoria única, atuando como mensageiros entre o mundo físico e o espiritual. Os animais são vistos como guias e professores, oferecendo insights sobre vários aspectos da vida, incluindo crescimento pessoal, cura e adivinhação:

Os druidas acreditam que o indivíduo, enquanto no caminho para a iluminação, pode ser auxiliado por guias espirituais na forma dos animais. Esses guias são entendidos de várias maneiras como os espíritos de determinados animais, os espíritos de um animal arquetípico, um reflexo simbólico de uma necessidade psicológica interior, ou como xamãs e ancestrais disfarçados de animais. (LAKEY-WHITE, 2009, p.122, tradução nossa)

A sabedoria dos animais é explorada por meio de diversas práticas, como meditação, observação do mundo natural e narrativas. Cada animal está associado a qualidades e atributos específicos, que são frequentemente utilizados como símbolos e metáforas no ensinamento Druida.

Os animais desempenham um papel significativo nas práticas Druidas. São animais que se acredita oferecerem orientação, proteção e apoio aos indivíduos, muitas vezes refletindo suas próprias características e caminho de vida. Por meio de conexões profundas com seus animais de espírito, os Druidas podem adquirir sabedoria e compreensão sobre suas próprias vidas e o mundo ao seu redor.

A simbologia dos animais também é utilizada em práticas de adivinhação e rituais. Os Druidas podem usar cartas oraculares ou outras ferramentas de adivinhação com imagens de animais para obter insights e orientações do reino animal:

Todos os animais são sagrados para os druidas, mas vários merecem atenção especial. Primeiro, pássaros de todos os tipos são reverenciados. O falcão traz o dom de amplas perspectivas enquanto o corvo significa iniciação e frequentemente morte. O pássaro mais reverenciado, no entanto, é a carriça. Em fato, seu nome em irlandês é 'drui-en' ou 'pássaro Druida'. Isso parece estar relacionado com a alegada capacidade da carriça de viajar quase invisível e com pouco esforço, o que foi comparada à habilidade dos xamãs druidas de viajar no Outromundo. (LAKEY-WHITE, 2009, p.122, tradução nossa)

2.7 - O Mabinogi

O Mabinogi é uma coleção de quatro contos folclóricos e mitológicos galeses medievais que compõem uma das principais fontes da mitologia e da literatura celta. Os contos foram preservados principalmente em dois manuscritos medievais, conhecidos como o Livro Branco de Rhydderch (*The White Book of Rhydderch*) e o Livro Vermelho de Hergest (*The Red Book of Hergest*). Esses manuscritos datariam do século XIV, mas os contos que os compõem podem ser considerados mais antigos:

Os códices do período são compostos por material diversificado: poemas de temática cristã, sobre reis, heróis, temática arturiana, sobre Carlos Magno, odes a natureza, anais de reis, textos bíblicos, tratados sobre medicina, versões das Leis de Hywel Dda, entre outros. Os primeiros exemplos de histórias em Galês Médio escritos em prosa só apareceriam no séc. XIV, reunidos em dois códices: O Livro Branco de Rhydderch e o Livro Vermelho de Hergest. O Livro Branco de Rhydderch (Llyfr Gwyn Rhydderch) reflete a primeira tentativa conhecida em reunir num único manuscrito a prosa secular e religiosa do País de Gales medieval. (ARAÚJO, 2015, p.20)

Quanto a origem do conteúdo da obra, Araújo (2015) argumenta que pode ser classificado de duas maneiras: o Mabinogi seria uma compilação de histórias pertencentes à cultura oral, transmitidas através dos tempos. No entanto, há vertentes que o consideram uma criação original do período medieval feita pela camada letrada ligada à Igreja.

A união dos dois livros ficou conhecido como “Os Quatro Ramos do Mabinogi”:

"Pwyll, Príncipe de Dyfed": Neste conto, o príncipe Pwyll troca de lugar com Arawn, o Rei do Outro Mundo, por um ano. Durante esse tempo, Pwyll ganha experiência e sabedoria governando o reino de Arawn, enquanto enfrenta várias provas e desafios.

"Branwen, Filha de Llyr": Esta história narra a tragédia de Branwen, uma princesa galesa, e sua relação com o reino da Irlanda. A história envolve guerra, traição e sofrimento.

"Manawydan, Filho de Llyr": Neste conto, o foco é em Manawydan, irmão de Branwen, e suas aventuras após os eventos trágicos de "Branwen, Filha de Llyr". A história explora temas de magia, maldições e a busca pela estabilidade e felicidade.

"Math, o Filho de Mathonwy": Este conto é centrado em torno do rei Math, que só pode estar vivo quando seus pés são mantidos no colo de uma donzela virgem. A história segue as intrigas

e rivalidades entre os membros da família real e os desafios enfrentados pelos personagens principais.

O Mabinogi foi publicado pela primeira vez em língua inglesa no século XIX, e um erro de tradução: o manuscrito possui a palavra “mabynnogyon”, que foi interpretada como plural de “mabinogi” pela tradutora à época, Lady Charlotte Guest, designando a palavra para agrupar os quatro contos. “A obra traduzida então agrupou outros contos presentes nos manuscritos medievais como Llund e Llefelys e Cuwlch e Olwen, que ainda acompanham edições mais recentes da obra como ‘contos anexos’”. (ARAÚJO, 2015, p.22)

O Livro Branco contém três romances arthurianos *Owain neu Iarllles y Ffynnon*, *Peredur e Geraint fab Erbin*, e *Culhwch ac Olwen*, esta última sendo a narrativa utilizada majoritariamente na elaboração das cartas de *The Druid Animal Oracle*, em especial, nas dos cinco animais que serão analisadas posteriormente nesse estudo: melro, cervo, coruja, águia e salmão:

A importância dos animais dentro da coleção Mabinogion é ainda mais iluminada por suas ocorrências comparáveis em outros lugares na literatura galesa, bem como na tradição irlandesa onde caçadas perigosas, criaturas encantadas e aventuras envolvendo animais também abundam. As aparições regulares de animais em tal literatura celta também sublinha o seu significado não só para a cultura medieval em que os contos foram registrado, mas também talvez para os antigos celtas cujo profundo respeito por esses animais pode ser discernido a partir de obras de arte existentes, cunhagem e iconografia (GARLICK, 2011, p.64, tradução nossa)

Muitos animais referenciados no corpo literário do Mabinogi estão presentes nas cartas de *The Druid Animal Oracle*.

CAPÍTULO 3 - DRUIDISMO MODERNO DA OBOD E JOGOS DIVINATÓRIOS

Oráculos, jogos divinatórios, mancias possuiriam, em campo simbólico religioso, caráter linguístico, comunicacional e devocional; podem ser vistos, por ser seus adeptos como ferramentas de tradução de uma “fala divina”.

Não é a intenção elaborar análise quanto aos motivos que podem levar alguém a consultar um oráculo nem entrar no mérito da mensagem passada ou da existência ou não de capacidade premonitória de certa ferramenta. Pretende-se fazer uma análise simples de objeto.

3.1 - OBOD e Jogos divinatórios

Os jogos, criados pelo mais longo chefe da OBOD, podem ser comprados em grandes sites de comércio online. Até o momento, comercializáveis, existem, ligados à Ordem, três oráculos no formato de baralho: *The Druid Animal Oracle*, objeto deste estudo, *The Druid Plant Oracle* e *The Druid Craft Tarot*, todos criados por Philip & Stephanie Carr-Gomm e ilustrados por Will Worthington.

O *The Druid Craft Tarot Deck* foi publicado em 2004, possui 78 cartas, e, de acordo com os autores, mescla fontes druídicas e wiccans, representando contos bárdicos e utilizando-se de numerologia pitagórica. Pode-se dizer que esse baralho passa a ter status de livro, registrando crenças e alicerces desse sistema religioso. A forma como as imagens são dispostas evocaria contos, mitos fundadores, unindo numerologia, tarô (aqui compete observar que o tarô redesenhado neste baralho faz alusão ao conjunto elaborado por Rider-Waite, um dos mais difundidos do mundo, que por sua vez, assim como outros baralhos, se inspira na estrutura do tarô de Marselha).

Já *The Druid Plant Oracle* (Oráculo das Plantas Druídicas, em tradução nossa), é um sistema oracular baseado em plantas druidas, árvores e ervas. São 36 lâminas (e três peças de reposição em branco) com livro explicativo, que orienta o usuário sobre tiradas oraculares e maneiras de trabalhar com as plantas. Neste caso, trata-se de baralho original, ou seja, não inspirado em algum já existente, diferentemente do anterior, e é apresentado como ferramenta de cura ou auxiliar para seguidores da fé que se formam curandeiros.

3.2 - The Druid Animal Oracle Deck

O primeiro oráculo disponibilizado pela Ordem, o Baralho do Oráculo Animal Druida (tradução nossa), foi publicado em 1994; desenhado e concebido por membros ordenados, forjado dentro de preceitos apresentados como ideais: utilizando-se de geometria sagrada (conceito recuperado e fomentado por correntes Nova Era) e simbologia Ogham (tido como jogo divinatório que teria sido criado por druidas baseado em árvores e plantas, com suporte mais comum em varetas e galhos, sendo apresentado também em cartas, num formato mais contemporâneo e comercializado amplamente em livrarias, lojas online).

O baralho acompanha um livreto de apresentação do propósito do conjunto: seria baseado em sabedoria antiga, de grande contribuição para o ramo dos ovates (dentro da organização da OBOD) e inspirados em Cartas Xamânicas (*The Medicine Cards*), numa conexão entre o que seria uma tradição xamânica de indígenas norte-americanos e uma tradição celta.

The Druid Animal Oracle possui 33 lâminas, todas representando animais (dentre os quais, alguns míticos, como dragões). O fato de um baralho se servir de animais para realizar sua função oracular, já é indicativo de que a religião a que está ligado realiza culto à natureza, aos animais (estando esses em posição de destaque), aos ciclos naturais e às árvores.

Além de fazer um breve histórico da forma como foi concebida o baralho, o livro também traz sugestões para realização da leitura, informando que as leituras não devem ter caráter premonitório, e sim de aconselhamento e orientação. Cada animal traz consigo a representação de uma parte da tradição da crença.

Cartas - Propósito Inicial

Carr-Gomm apresenta o livro e o conjunto de cartas do *The Druid Animal Oracle* como uma forma de se recuperar a tradição. Todo o processo de criação, elaboração desse projeto perpassa pela necessidade de se alicerçar a condição inicial da crença druídica moderna, que seria justamente a recuperação daquilo que seria “originário” (discussão a ser elaborada sob viés teórico no capítulo seguinte):

Este livro e conjunto de cartas representa uma parte desse processo de rememorar, uma forma de nos reconectar com a tradição que nunca foi perdida - apenas foi esquecida. Essa tradição, que nasceu muito antes do advento do Cristianismo, é feita de muitas cordas - Saxões, Nórdicos, Gregos, Romanos, dentre outros - mas antes mesmo desses, as crenças e práticas Celtas e Druídicas fundadoras. (CARR-GOMM, 1996, p.04, tradução nossa)

A veneração dos animais, além de ser fundamentada no resgate de relatos, manuscritos, e fontes de autores romanos e gregos, também remontaria a populações e tribos supostamente locais, que conteriam a “naturalidade” da celebração dos animais entre os antigos celtas. Neste estudo, não colocaremos foco na origem ou na existência histórica ou não dessas comunidades:

Uma quantidade de tribos ou clãs foram registrados como descendentes de animais - como ‘cat-people’ na Escócia e as ‘wolf-tribes’ e ‘dog-heads’ na Irlanda. Algumas famílias também teriam ancestrais animais. A foca, por exemplo, foi o ancestral original de pelo menos seis famílias na Escócia e na Irlanda. Muitas tribos possuem seu animal-símbolo, claramente em seus nomes como os Caerini e Lugi em Sutherland (povo da Ovelha e povo do Corvo), os Epidii of Kintyre (Povo-Cavalo), os Tochrad (Povo-Javali), os Taurisci (Povo-Touro) e os Brannovices (Povo-Corvo). (CARR-GOMM, 1996, p.06, tradução nossa)

O autor do Oráculo se propõe, ainda, a apresentar uma categorização de animais em quatro tiposbásicos (1996):

- os ligados ao mundo físico (ajudando no dia-a-dia);
- os que nos conectam com nosso mundo/animal interior (fortalecendo nossos pensamentos e valores, resintonizando com a natureza);
- os animais de poder (animais que também existem no Outromundo e possuem capacidades especiais de cura, por exemplo);
- e os que se tornam familiares (quando desenvolve-se laço mais profundo com um animal de poder e ele acaba virando um membro da família).

Os animais representados não são recolhidos de forma aleatória; eles constituem fauna (e conseqüentemente, flora) específica. Trata-se de uma religião, portanto, circunscrita a um local delimitado geograficamente. Então, existe certa coerência na escolha dos símbolos. Não só coerência; seria o inevitável, por refletir a sociedade local.

O baralho que estamos estudando contém animais como cervo, veado, coruja, cisne, foca, corvo, porco, cão. Observando-se atentamente, os cenários apresentados nas lâminas e a gama de animais, pode-se deduzir, por exemplo, que não se trata de um baralho concebido em região tropical. A crença sobre a qual estamos refletindo, toma corpo na região norte da Europa (Irlanda, Inglaterra, Escócia), o que aparece nas cartas. O tipo de árvore representada, a presença de neve em alguns cenários, a própria moldura das gravuras que apresenta sementes como

azevinho, pinha, noz, e padrões de nó celta texturizados em madeira são indicativos e representativos da localidade.

No caso deste baralho em específico, o verso das cartas traz o símbolo da OBOD (replicado por questão da leitura - a jogada considera que as cartas podem sair invertidas), garantindo a ligação entre a ordem religiosa e o oráculo.

A primeira carta é a do Melro-preto (*Blackbird*). A carta nos mostra um melro-preto empoleirado em um galho (que seria de uma sorveira, considerada sagrada), ele mira o céu noturno ou crepuscular (detonando a passagem, a transição entre dois universos); ao fundo, a lua crescente ou minguante, um cenário de floresta e uma caverna. Esta é a primeira carta do baralho; ela possui uma função que se pretende evidenciar como o início de uma jornada (lógica comum de grande parte dos baralhos oraculares e tarôs), o início de uma jornada que levará a outro mundo.

Em narrativa disponibilizada no site da OBOD, do escritor JM Reinbold, é possível perceber a importância do culto aos animais dentro dos preceitos da Ordem, e a simbologia associada a eles:

Através da quietude da floresta, eles vêm, sussurrando asas e planadores secretos, folhas farfalhantes e passos silenciosos, os primeiros Antepassados, os Animais Mais Antigos, a se reunir ao Seu redor: Melro, Guardião do Portão; Veado dos Sete Dentes, Mestre do Tempo; Coruja antiga, Crone da noite; Águia, Senhor do Ar, Olho do Sol; e Salmão, o mais velho dos velhos, o mais sábio dos sábios, saltando da junção das cinco fontes.

O trecho refere-se a Cernnunos, uma das divindades mais antigas do panteão celta, cultuado como deus da fertilidade, associado aos ciclos da natureza e aos animais. Apresenta o melro como guardião do portal, portal esse que faria a conexão com outros mundos.

De fato, na explanação feita, no livreto, sobre a carta do melro, os autores o trazem como guardião do portal, convidando o consulente a um caminho espiritual, a estradas desconhecidas a que deveria se dar mais atenção. Sugerem que o consulente, ao retirar essa carta, explore as profundezas de sua alma e ouça uma canção (Canção do Melro), o que ajudaria em curas.

A tradição druídica apresentada pelo OBOD considera o melro um de seus animais fundadores, isto é, que constituem fundamentos da doutrina, têm papel central nos mitos que alicerçam a crença. O melro, juntamente com o veado, a coruja, a águia e o salmão (todos presentes no baralho), também formam esse panteão.

3.3 - Os cinco animais mais antigos e o *Culhwch ac Olwen*

A história de "Culhwch ac Olwen" gira em torno do herói Culhwch, filho de Cilydd, que se apaixona por Olwen, filha do gigante Ysbaddaden. No entanto, Ysbaddaden impõe uma série de tarefas quase impossíveis a Culhwch antes que ele possa se casar com sua filha.

Para cumprir essas tarefas, Culhwch busca a ajuda de seu primo Arthur, o lendário rei Arthur, e de seus guerreiros. Quando Culhwch busca a ajuda de Arthur para cumprir as tarefas impostas por Ysbaddaden, ele menciona a necessidade de Mabon para a busca. Mabon é considerado um habilidoso caçador, capaz de rastrear qualquer coisa. Assim, ele é convocado para ajudar a encontrar a localização do Touro Negro de Cornwall, um dos desafios enfrentados por Culhwch.

A busca por Mabon se torna uma tarefa em si, já que ninguém sabe onde ele está prisioneiro:

Assim começa o ciclo dos animais mais velhos, cada um por sua vez demonstrando sua grande idade ao admitir não saber nada sobre Mabon e guiando os viajantes para uma ainda mais antiga criatura que pode ter mais informações. O melro conduz assim os homens de Arthur ao Veado de Rhedynfre, que explica que sua vida foi mais longa do que a de um carvalho, levando-os para ver a Coruja de Cwm Cawlwyd. A coruja, por sua vez, demonstra sua longa vida ao relatar o crescimento e posterior destruição de duas florestas, acrescentando que a terceira madeira já cresceu e as 'raízes de minhas asas são meros tocos', antes levando os heróis para a Águia de Gwernabwy. A águia descreve a erosão de um grande rocha durante sua vida para ilustrar sua idade extrema, mas ainda assim ela não sabe nada sobre Mabon. Ela, no entanto, relata sua tentativa de pegar um grande salmão que quase causou sua morte no processo; os dois acabaram se tornando aliados após o que a águia puxou 'cinquenta tridentes' das costas do salmão, indicando seu grande tamanho e habilidade. Finalmente, então, o grupo é conduzido ao Salmão de Llyn Lliw, que não precisa que se verifique a duração de sua vida, pois ele sabe onde Mabon pode estar. Assim, ele sobe o rio com Cai e Gwrhŷr em seus ombros para a prisão de Mabon e os guerreiros de Arthur sitiaram o forte até que Mabon seja libertado. (GARLICK, 2011, p.51, tradução nossa)

O conto apresenta uma estrutura episódica, com cada tarefa de Culhwch representando uma nova jornada e desafio. Entre essas tarefas, destacam-se a caça ao javali Twrch Trwyth e a recuperação da espada de Maelwys.

Além da busca pelo amor de Olwen, o conto também aborda temas como honra, bravura, amizade e o papel dos heróis na sociedade. Também oferece insights sobre a mitologia, a cultura e a sociedade galesas da época.

Ao longo da narrativa, existem vários animais mágicos e lendários que desempenham papéis significativos na história. Esses animais são frequentemente encontrados como parte do desafio ou das tarefas que Culhwch precisa realizar para conquistar o amor de Olwen:

Javali Twrch Trwyth: O javali Twrch Trwyth é um dos personagens mais proeminentes do conto. Ele é descrito como um javali gigantesco com poderes mágicos. Twrch Trwyth é uma figura formidável e representa um grande desafio para Culhwch e seus companheiros. Eles têm que perseguir e caçar o javali por toda a Grã-Bretanha e Irlanda para recuperar certos itens mágicos necessários para a tarefa de Culhwch.

Lobo: O lobo é outro animal encontrado no conto. Ele é mencionado como um dos animais que Culhwch deve encontrar e pedir ajuda para completar sua busca. O lobo está entre os muitos animais lendários e sobrenaturais que Culhwch recruta em sua jornada.

Corvo: O corvo também é mencionado como um dos animais que Culhwch busca durante sua jornada. O corvo desempenha um papel importante ao ajudar Culhwch a localizar certos objetos necessários para cumprir suas tarefas.

Cada um desempenha um papel único na narrativa, adicionando elementos mágicos e desafiantes às aventuras dos heróis. A presença desses animais míticos e sobrenaturais destaca o aspecto mitológico e folclórico da história e acrescenta um toque especial às suas jornadas épicas.

Os animais referenciados nesta narrativa também estão presentes no *The Druid Animal Oracle*. Nesse estudo abordaremos brevemente os significados das cartas vertidas, aprofundando mais naquelas que representam os animais mais antigos dentro da tradição ofertada pela OBOD: Salmão, Melro, Cervo, Coruja e Águia:

Juntamente com alguns homens de Arthur, Culhwch sai em uma jornada para procurar o conselho dos Animais Mais Antigos. Eles visitam primeiro o Melro de Cilgwri, que eles tinham como o animal mais antigo do mundo. ‘Nós somos mensageiros do Rei Arthur’, eles dizem, ‘Viemos até você pois não conhecemos nenhum animal mais antigo. O que podemos nos dizer sobre Mabon?’. Ele informa que quando chegou em Cilgwri, encontrou uma bigorna de ferreiro, que ele usou até o limite, enquanto esteve ali. Afinal, assume que não sabe nada sobre Mabon, mas que existe um animal mais antigo que pode ajudá-los. Então, eles visitam mais quatro outros animais: o cervo, a coruja, a águia, e o salmão. (CARR-GOMM, 1996, p. 21, tradução nossa)

De acordo com Garlick (2011), existem outras narrativas galesas que se propõem apresentar os “animais mais antigos”, como um manuscrito do século XVII que difere ainda mais no fato de que a coruja é dada como a criatura mais velha. A pesquisadora afirma ainda que outras narrativas populares enfatizariam o casamento da coruja com um dos outros pássaros e alguns incorporam ainda a figura do Sapo de Cors Fochno como um dos animais mais antigos.

3.4 - Os cinco mais antigos, o *Culhwch ac Olwen* e *The Druid Animal Oracle*

A lógica do *The Druid Animal Oracle* é bastante alicerçada nessa narrativa, oferecendo o Melro na posição de primeira carta do baralho, o que inicia a jornada, e o salmão como último animal mais antigo a aparecer na sequência (apesar de não ser a carta final do jogo).

Para construir o significado das cartas, o autor recorre a diversos textos literários antigos, de diversas regiões das Ilhas Britânicas (1996), mas também de outras regiões que tradição celta, como a França. No caso do Melro, os textos utilizados remontam composições do País de Gales e francesas.

As referências se originam em um conto de tradição francesa que explicaria como o Melro adquiriu sua cor negra e pico de ouro. Além desse, recorre-se a histórias galesas, como *Branwen Filha de Lyr* e *Culhwch ac Olwen*.

Os pássaros de Rhiannon, personagens presentes em diferentes histórias do Mabinogi, seriam, de acordo com Carr-Gomm (2019), melros. Enquanto no conto *Branwen Filha de Lyr*, o herói Bran e seus seguidores teriam sido levados pelo canto dos melros (ficando setenta e dois anos sob encantamento, não se dando conta da passagem do tempo nem de seu próprio envelhecimento), em *Culhwch ac Olwen*, os pássaros eram utilizados como entretenimento de um gigante, ao serem capturados pelo herói Culhwch, sendo apresentados como capazes de acordar os mortos e colocar os vivos para dormir. Carr-Gomm afirma que “aqui vemos a função do *Druid Dhubh* descrita: como um ser que nos manda para o mundo dos sonhos e que pode conversar com almas desencarnadas.” (CARR-GOMM, 1996, p.20, tradução nossa)

A narrativa de *Branwen, filha de Lyr* relata uma guerra entre os reinos devido a uma ofensa relacionada ao dote do casamento entre Matholwch, rei da Irlanda, e Branwen, irmã de Bendigeidfran, rei da “Ilha dos Grandes”. A maior parte do conto se passa na corte de Harlech em Gales ou na Irlanda, descrevendo as negociações do casamento, os desafios e reparações de ofensas causadas por um dos irmãos de Branwen, que eram contrários ao casamento e à investida de guerra entre os dois reinos.

DRUID DHUBH/BLACKBIRD - MELRO

Outras fontes utilizadas para reforçar as funções e significados do Melro, seriam originadas na tradição irlandesa. Carr-Gomm (2019), procurando estabelecer um paralelismo, coloca que os pássaros de Rhiannon seriam os pássaros da deusa Cliodna, apesar de existirem diferenças referentes ao tamanho e cor dos mesmos.

Figura 3 - Melro



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Ainda de acordo com o autor, o Melro costuma consumir as bagas de sorveira. A sorveira (*rowan tree*) é uma árvore sagrada dentro do Druidismo Moderno pregado pela OBOD, e o pássaro, ao comer dessas frutas, adquiriria capacidades mágicas, como poderes de cura.

A carta do Melro é a primeira do *The Druid Animal Oracle*; *Druid Dhubh* seria o nome em gaélico dessa ave, que significa “druida negro”. Pela tradição, o canto do Melro, que ocorre ao amanhecer, o que estaria associada a transições, levaria aquele que a ouve a acessar segredos sobre si e sobre o mundo (1996):

“O *Druid Dhubh* nos chama do Portal entre dois mundos, pedindo para seguirmos um caminho espiritual ou para nos tornarmos mais autoconscientes. Ele nos chama no crepúsculo, mostrando-nos o caminho para os segredos do Outromundo, apontando as formas como podemos descobrir mais sobre nossas motivações e potenciais ocultos. Existem momentos na vida em que é importante concentrar-se no mundo exterior e nas suas responsabilidades desse mundo, mas também há momentos em que você deve atender à canção atormentada de sua alma que o chama para um estudo das verdades espirituais, e a uma exploração do mundo interior por meio de sonhos e mitos. Atendendo à canção de *Druid Dhubh*, você descobrirá a cura e novas profundidades em sua alma.” (CARR-GOMM, 2016, p.08, tradução nossa)

A narrativa sustentada por Carr-Gomm (1996) e que alimenta o significado da carta do melro, aponta que com alguns dos cavaleiros de Arthur, Culhwch segue em uma jornada em busca do conselho dos Animais Mais Antigos. O primeiro animal visitado seria o Melro de Cilgwri, que, naquele momento dentro do conhecido pelos personagens, seria o animal mais antigo do mundo. Indagado sobre Mabon, o Melro responde que, quando tinha chegado a Cilgwri, encontrara uma bigorna de ferreiro já gasta. Apesar de saber algo sobre Mabon, o passáro diz conhecer um animal mais antigo que ele. Assim, o grupo visitou sucessivamente quatro outros animais: o cervo, a coruja,

a águia e o salmão. Depois, um após outro, chegam ao animal mais antigo de todos, o salmão da sabedoria no lago sagrado.

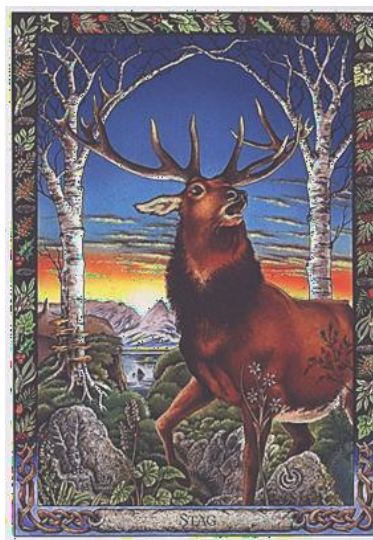
O melro, então, passa a ser associado ao ferro, sendo o pássaro do ferreiro. Carr-Gomm enumera outras referências baseado nessa característica, unindo narrativas e significados de regiões das Ilhas Britânicas, criando a ideia de unidade original, de um resgate celta pré-cristão:

Na tradição irlandesa o deus ferreiro é Goibhniu, na tradição galesa é Gofannon. Também Brígida é deusa dos ferreiros, do fogo e da metalurgia, da poesia, inspiração e cura. O ferreiro era uma figura importante nos tempos antigos, ele forjava as armas e as rodas, os caldeirões e os arados. (CARR-GOMM, 1996, p. 21, tradução nossa)

DAMH/STAG – CERVO

Assim como no caso do Melro, Carr-Gomm remonta à tradição galesa do conto *Culhwch and Olwen* para elencar o Cervo como um dos animais mais antigos; o grupo segue seu caminho em direção ao animal seguinte, pedindo ajuda. O cervo de Rhedynfr, então, os informa que existe um animal ainda mais antigo, a Coruja de Cawlwyd.

Figura 4 - Cervo



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

O cervo também seria o Senhor dos Animais, e novamente, Carr-Gomm enumera associações diversas na elaboração do significado da carta: um homem com chifres que estaria na lenda de Herne, o caçador, e na de Cernunnos, deus celta, associados à fertilidade, à caça, e que levaria os espíritos de mortos ao Outromundo. O animal também seria associado ao festival de Samhuinn, dada a sua capacidade de viajar ao Outromundo e retornar; “o cervo traz consigo

poder e conhecimento deste outro reino, e carrega em seu dorso não apenas o Rei das Fadas, mas também Merlin.” (CARR-GOMM, 1996, p.29, tradução nossa).

Sendo assim, tem-se o significado da carta do cervo ligado à fertilidade, à sexualidade:

“Damh traz graça, majestade e integridade, e, se você se sentir vulnerável ou sob escrutínio, sintonizar-se com o Cervo e pedir a proteção de seu espírito lhe trará calma, força e dignidade. Ele também irá ajudá-lo a conquistar e manter a independência. No Ogham, a língua druida das árvores sagradas, o Cervo está relacionado com Beith - a bétula e o número um - que está ligada à bênção dos começos. É auspicioso tirar esta carta quando se está considerando início de novos projetos. A conexão do Cervo com a fertilidade e a sexualidade implica que você trará dignidade, graça, poder e integridade à sua vida sexual.” (CARR-GOMM, 2016, p.10, tradução nossa)

CAILLEACH-OIDHCHE/OWL - CORUJA

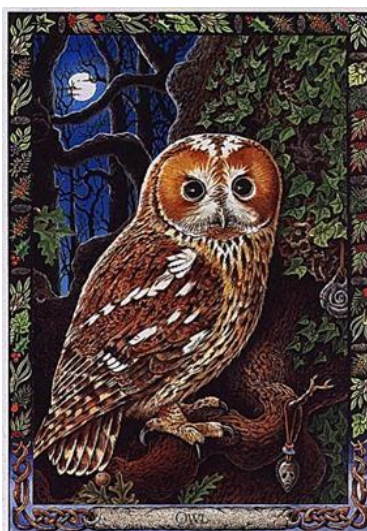
O próximo animal a ser encontrado no conto de *Culhwch and Olwen* é a Coruja de Cawlwyd. No entanto, assim como seus antecessores, ela guia o grupo até o animal seguinte, afirmando que esse então seria o mais antigo de todos, a Águia de Gwernaby.

A coruja seria a ave isolada, se localizando a partir do Outromundo, lembrando da presença da morte (CARR-GOMM, 1996). O significado viria de diversas narrativas em que a figura da coruja assume o papel pretendido. Em gaélico, seria *Cailleach-oidhche* (Anciã da Noite), associada à versão anciã da Deusa. O autor considera que eventuais associações da coruja a mau-agouro trataria-se de processo de difamação.

Tem-se, então, o significado vertido da carta da coruja:

“Cailleach-oidhche nos ensina a sabedoria de transformar uma desvantagem em vantagem. Para a maioria das aves, a chegada da escuridão torna impossível para elas que se alimentem, mas a audição excepcional da Coruja permite que ela escolha e ataque presas desavisadas durante a noite. O Crepúsculo foi descrito como a luz da coruja, e indo para uma caminhada tranquila na floresta nesta hora do crepúsculo é uma excelente maneira desenvolver uma sensibilidade ao Outromundo e à alma interior da Natureza. Você pode se sentir atraído por um estudo de conhecimento esotérico ou clarividência. Trabalhar com a Coruja como seu aliado irá ajudá-lo a fazer isso.” (CARR-GOMM, 2016, p.16, tradução nossa)

Figura 5 - Coruja



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

IOLAIR/EAGLE - ÁGUIA

Seguindo a narrativa do *Culhwch ac Olwen*, após a coruja, chega-se à águia. A Águia de Gwernaby, os direciona para o salmão, onde a jornada se finalizará.

Dentro do baralho, a carta da águia é associada ao festival de Lughnasadh, por isso a imagem retrata uma colheita. Também está retratado o carvalho, na idealização de Carr-Gomm (1996), a águia seria o rei dos pássaros assim como o carvalho, o rei das árvores:

“*Iolair* ajuda-nos a ver sua vida em um contexto mais amplo, permitindo-nos que tomemos decisões e tracemos nossos objetivos com clareza e objetividade. A águia é um poderoso aliado; é corajoso e forte, extraíndo seu poder do sol. Se permitimos que a águia trabalhe para nós, ela nos trará um senso de propósito e coragem, permitindo que nos aventuremos em um novo território com confiança. Poderemos nos desapegar das preocupações cotidianas, e compreender conceitos sutis. A águia, quando aceita, também mostrará como nos renovar e rejuvenescer, demonstrando a arte de mergulhar - no momento certo - no lago do coração.” (CARR-GOMM, 2016, p.24, tradução nossa)

De acordo com o autor, a carta representaria também as montanhas de Snowdonia, no País de Gales, onde o Rei Arthur estaria enterrado, guardado por duas águias imponentes. Essas águias eram, na realidade, dois druidas que, como metamorfos, teriam se transformado em águias para patrulhar constantemente a região montanhosa. Os reis da Irlanda e da Escócia teriam usado (CARR-GOMM, 2016) penas de águia, enquanto os chefes dos clãs escoceses usariam três penas de águia em seus gorros - lembrando o símbolo druídico *Awen*, ou três barras de luz solar.

Figura 6 - Águia



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

BRADAN/SALMON - SALMÃO

O salmão é último animal visitado pela comitiva de *Culhwch ac Olwen*, que os leva ao castelo onde Mabon está aprisionado.

A carta mostra um salmão saltando em direção a uma avelã que está caindo de uma das nove árvores da sabedoria que crescem ao lado do poço sagrado. Nesta carta está ainda retratado um símbolo Ogham que os autores associaram a *reed*, que seria uma espécie de junco.

“Bradán é reverenciado como extremamente sagrado na tradição Druida - é o Animal mais antigo, e nos oferece sabedoria e inspiração. Muitas vezes com grande dificuldade, o salmão retornará ao local de nascimento para acasalar. Para encontrar a sabedoria, nós também precisamos recapitular nossas vidas, viajar em consciência de volta ao nosso primórdio - até nossa infância e talvez além de nossas próprias origens em Deus ou Deusa. Bradán traz não apenas sabedoria, mas juventude e inspiração, mas lembre-se que para encontrar essas coisas você deve manter uma atitude de abertura e inocência em vez de determinação obstinada.” (CARR-GOMM, 2016, p.30, tradução nossa)

A busca retratada no conto é associada à busca que os druidas teriam por conhecimento e sabedoria. A carta representa também o poço da sabedoria, tido como a fonte de toda a vida. Na mitologia irlandesa, este poço seria chamado de Poço de Conla ou Poço de Segais (CARR- GOMM, 1996) possuindo nove avelãs crescendo ao seu redor, e são suas nozes que alimentam os salmões do poço e os tornam sábios.

Figura 7 - Salmão



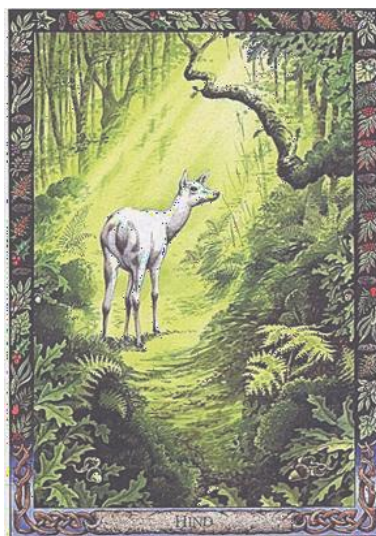
Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

As outras cartas

A partir desta página, será possível observar cada uma das cartas restantes e componentes do conjunto. Optou-se por não se promover uma análise pormenorizada individual dada a heterogeneidade das fontes vernaculares e folclóricas que foram utilizadas para a elaboração das lâminas. No entanto, esta autora acredita que é adequado disponibilizar o significado vertido das cartas que podem ser alvo de estudo individualizado posteriormente em uma eventual categorização. É a intenção realizar um estudo aprofundado para localizar na literatura do Mabinogi os animais utilizados no jogo.

HIND/ DEER - CORÇA

Figura 8 - Corça



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Eilid nos traz a gentileza e a graça do princípio feminino. Quer você seja homem ou mulher, abrir-se para as qualidades da corça permitirá que você atinja um maior grau de sofisticação, sutileza e elegância - nos melhores sentidos possíveis desses termos. O Veado, e a Corça branca em particular, nos chamam do Outromundo, do reino das Fadas e nos convidam a olhar além do material, além das superficialidades da vida, rumo ao coração das coisas, rumo ao reino das causas ao invés do de efeitos. Banhado pela lua - ou pela luz do sol, *Eilid* nos convida a iniciar uma exploração do Outromundo, da dimensão espiritual da vida. (CARR-GOMM, 2016, p.9, tradução nossa)

ART/BEAR - URSO

Figura 9 - Urso



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Art conecta-se com o mais profundo de suas raízes ancestrais. Aqui, neste plano, você está em contato com a Mãe Primal - a Deusa Ursa Artio, que irá defendê-lo ferozmente de todos os perigos. Você também está conectado com o Deus Urso Artaios, o poderoso guerreiro Arthur, a estrela polar da Grande Ursa. Sua intuição nunca falhará com você, se você a ouvir na escuridão silenciosa da noite. Trabalhar com o Urso lhe dá a oportunidade de se tornar um guerreiro espiritual - como Arthur. Você pode encontrar a maneira de entrar em seu poder associando sua força com sua intuição. Integrar seu poder primordial com sua intuição significa unir seu poder estelar com seu animal de poder - e ambos são simbolizados por *Art*, o Urso. (CARR-GOMM, 2016, p.11, tradução nossa)

SIONNACH/FOX - RAPOSA

Figura 10 - Raposa



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Sionnach é uma criatura graciosa que condensa a beleza e a harmonia do mundo natural. Trabalhando com o poder da Raposa, você saberá quando sair ao ar livre e quando permanecer em silêncio. Com outros, você poderá ser diplomático - um dos atributos da Raposa é ser 'forte em reuniões'. No entanto, tome cuidado ao trabalhar com o 'poder da raposa' para não deixar que a habilidade e a diplomacia se tornem desonestidade ou astúcia. Ficar em silêncio ou tornar-se invisível para assistir a uma situação que se desenrola, é um recurso que pode gerar sua parte de culpa no caso, se não houve equilíbrio com sabedoria. (CARR-GOMM, 2016, p.12, tradução nossa)

TORC/BOAR - JAVALI

Figura 11 - Javali



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Torc pode te abrir para o seu espírito guerreiro, ajudando a encontrar a direção na vida. Um animal selvagem e poderoso, ele te chama para a floresta para que descubra um segredo sobre si próprio e sobre o mundo. Os caminhos rituais do Javali que existem no País de Gales, Cornualha, Irlanda e Escócia também existem no Mundo Interior, e se você os seguir, ficará cara a cara com um animal que incorpora o poder selvagem e indomável que vive dentro de todos nós. Olhe atentamente para ele e você descobrirá que ele é um representante da Deusa - sua pele pode curar, ele pode inspirá-lo a escrever música e poesia, seu poder primordial pode torná-lo líder ou chefe. Veja se você pode usar sua selvageria e sua energia para atos genuínos de heroísmo em um mundo que anseia por discernimento e cura. (CARR-GOMM, 2016, p.13, tradução nossa)

SEABHAC/HAWK - FALCÃO

Figura 12 - Falcão



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Seabhac traz a capacidade de ver sua vida em perspectiva, para libertá-lo de 'bagagem' desnecessária e para conectá-lo às suas raízes ancestrais. Veja se pode tirar algum tempo de sua rotina diária para examinar sua vida com calma e ver eventos no contexto. O Falcão pode ajudá-lo a recuperar as peças que faltam no quebra-cabeça que você tentará montar e ele também ajudará a identificar os detalhes. Quando você tem noção de suas raízes e da amplitude de sua vida, você começará a sentir orgulho e a desenvolver um senso de nobreza e estatura. Uma vez que você saiba de onde veio e para onde vai, sua vida será preenchida por inspiração e entusiasmo, sentirá um novo dia amanhecendo, e será capaz de tomar decisões com confiança. (CARR-GOMM, 2016, p.14, tradução nossa)

CÙ/DOG – CACHORRO

Figura 13 - Cachorro



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Cù traz orientação e proteção, atuando como um companheiro leal e amigo em sua jornada nesta vida e na próxima. Na tradição Druida, o Cachorro é visto como o Guardião dos Mistérios. Como tal, pode ser feroz, mas, se as nossas intenções são boas, *Cù* nos levará além do limiar, através da escuridão e das águas do Inconsciente, rumo ao reino cintilante da Deusa. Pode chegar o momento em que você precisará agir com o espírito de *Cù* - para defender seus valores ou proteger o que você considera sagrado. Fidelidade, confiança e lealdade são vitais em relacionamentos íntimos, e pode ter chegado a hora de você se concentrar nestas qualidades - desenvolvê-las gradualmente em si mesmo e apreciá-las em outros. (CARR-GOMM, 2016, p.15, tradução nossa)

CAT/CAT - GATO

Figura 14 - Gato



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Cat nos traz a capacidade de observar as situações com tranquilidade, sem julgamento, antes de tomar decisões. Aparentemente dormindo, mas realmente ouvindo, um Gato pode ficar parado por horas antes de agir com determinação. Lembre-se do ditado: 'Um gato pode olhar para um rei.' Você tem o direito de saber e julgar questões importantes para si mesmo em seu próprio tempo. O Gato une uma consciência do mundo espiritual com uma sensualidade altamente desenvolvida. Esses dois atributos não são opostos, mas são facetas de um continuum de consciência e sensibilidade. Trabalhar em direção à totalidade envolve aumentar nossa apreciação dos mundos físico e não-físico. (CARR-GOMM, 2016, p.17, tradução nossa)

CORR/CRANE - GARÇA

Figura 15 - Garça

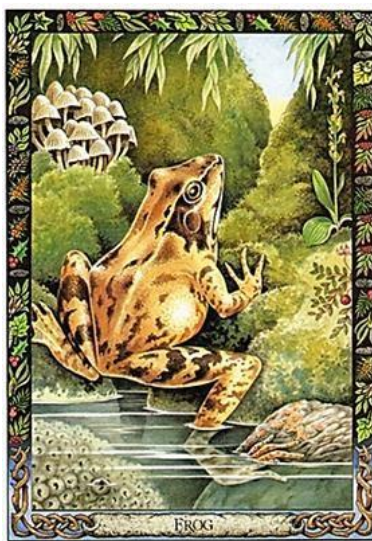


Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Corr traz as qualidades de paciência, perseverança, foco e concentração, ficando por horas olhando para a água até chegar a hora de acertar sua presa. Ela guia os outros para o Submundo, para ajudá-los com suas transição no momento da morte, ou com sua jornada nos reinos internos. Além da habilidade de trabalhar no Submundo, a Garça simboliza ciência, ou conhecimento secreto, que, na tradição Druida, é representado pela *Ogham script* - a linguagem das árvores do Druidismo. Em seu sentido mais amplo, aprender essa linguagem envolve aprender a ler o 'Livro da Natureza'. (CARR-GOMM, 2016, p.18, tradução nossa)

LOSGANN/FROG - SAPO

Figura 16 - Sapo



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Losgann une os elementos da água e da terra, trazendo alegria, deleite e cura em seu canto e salto, e levando-nos para a fonte sagrada na qual podemos ser revigorados e renovados. Uma criatura de sangue frio vivendo metade na terra e metade na água, o Sapo possui uma pele extremamente sensível, considerada mágica pelos xamãs. Um companheiro dos espíritos da chuva, o Sapo pode ajudar-nos a desenvolver nossa sensibilidade aos outros, à cura e ao som através de sua pele e todo o seu corpo e aura. Nada é o que parece ser, e a vida é mais divertida do que inicialmente supomos! Há uma beleza oculta e um poder oculto em toda natureza, e conforme nos abrimos para isso, nos sentiremos mais próximos da Deusa e perto da terra e da água. Procuremos a beleza e a magia *por trás* das aparências. (CARR-GOMM, 2016, p.19, tradução nossa)

BRAN/RAVEN - CORVO

Figura 17 - Corvo



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Bran oferece iniciação, proteção e o dom da profecia. A iniciação, na prática, pode ser tão formal quanto passar por uma cerimônia de iniciação, ou tão informal quanto ser iniciado em uma nova profissão. Marca a morte de uma coisa, e o nascimento de outra. O poder do Corvo também pode nos trazer uma forma muito profunda de cura, que é alcançada através de um processo conhecido como 'a resolução dos opostos', possibilitando que resolvamos conflitos que há muito tempo estão enterrados em nosso inconsciente ou passado. (CARR-GOMM, 2016, p.20, tradução nossa)

EALA/SWAN - CISNE

Figura 18 - Cisne



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Eala nos traz as qualidades da alma - de amor e profundidade, graça e beleza. Sendo associado com o tempo do festival Druida de Samhuinn, o Cisne é também um pássaro do limiar, e representa aquela parte de nós que pode viajar para o Outromundo. Tirar esta carta pode indicar que receberemos inspiração do Outromundo, ou que o amor está entrando em nossa vida. É auspicioso tirar esta carta se estiver se preparando para escrever uma canção ou poema, já que a pele do cisne e as penas eram usadas para fazer o manto cerimonial do bardo, o *tugen*. (CARR-GOMM, 2016, p.21, tradução nossa)

FAOL/WOLF - LOBO

Figura 19 - Lobo

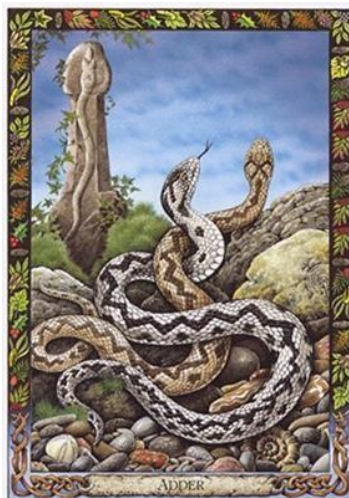


Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Foil traz um forte senso de fidelidade, força interior e intuição. Mas o Lobo também traz aprendizado. Às vezes, precisamos cruzar barreiras, assumir riscos, ir além da bússola limitada do comportamento 'normal' para aprender e crescer, embora cruzar esses limites possa parecer pouco atraente, e até mesmo doloroso. Não precisamos temer o poder interior e a força que se sente quando passamos um tempo sozinho. Conheçamos o nosso eu mais profundo e até mesmo nos lugares mais escuros que encontraremos coragem e companheirismo espiritual. (CARR-GOMM, 2016, p.22, tradução nossa)

NATHAIR/ADDER - COBRA

Figura 20 - Cobra



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Nathair oferece cura e transformação. Sua capacidade de deslizar para dentro da escuridão por meio de fendas nas rochas conecta-o ao Submundo ou Outromundo, e ao reino da Morte. É o animal totem da Deusa da Terra, e também o Deus Sol Pai do Céu, e representa nossa capacidade de morrer e renascer. A energia que nos permite nascer na terra é a energia sexual, mas isso também requer nossa morte. Tornar-se amigo do poder da cobra permitirá que viajemos pela vida graciosa e magicamente, abandonando nossa antiga vida facilmente quando chegar a hora - seja essa velha vida sair do corpo físico ou de um estágio nesta presente encarnação. (CARR-GOMM, 2016, p.23, tradução nossa)

MUC/SOW - PORCA

Figura 21 - Porca



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Muc, com suas grandes ninhadas, simboliza abundância e fertilidade. Esta carta pode significar que somos chamados a sermos generosos. Ao sentir a conexão do amor da Deusa por todas as suas criaturas, somos capazes de servir livremente, sabendo que, também, somos alimentados e sustentados por ela. Ao tirar esta carta, podemos nos

abrir para a abundância que existe em toda a natureza, sabendo que a vida se renova perpetuamente e que não precisamos nos preocupar em estar em algum momento desconectado dela. Permitamo-nos o deleite com a vida, desfrutar de suas belezas e suas delícias sensuais. A Deusa é generosa, dando a todos e renovando tudo. (CARR-GOMM, 2016, p.25, tradução nossa)

TARBH/BULL - TOURO

Figura 22 - Touro



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Tarbh canaliza a influência de Taranis, o Deus semelhante a Júpiter do Druidas, cuja caridade e expansividade trazem a oportunidade para uma rica e abundante vida. O Touro é um símbolo de riqueza e é auspicioso tirar esta carta quando o assunto é finanças. Mas, lembremo-nos que os antigos entenderam que a verdadeira riqueza é encontrada primeiro no coração e na alma, e somente então no mundo material. O Touro representa fertilidade, potência, abundância e prosperidade, coisas que às vezes podem demorar um pouco para serem alcançadas. Se nossos objetivos exigem que trabalhemos firmemente em circunstâncias difíceis por um período considerável de tempo, o touro nos ajudará a ter sucesso sem ficarmos esgotados ou depressivos.” (CARR-GOMM, 2016, p.26, tradução nossa)

GÈADH/GOOSE - GANSO

Figura 23 - Ganso

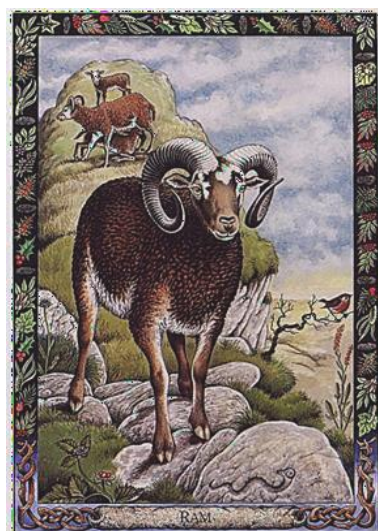


Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Esta carta pode indicar que estamos prontos para enfrentar as responsabilidades de criar uma família, ou de comprometer-se com uma parceria de longo prazo. *Gèadh* oferece poder criativo e produtivo e permite que nos abramos a este poder, seguros no conhecimento de que nossos relacionamentos, famílias ou parcerias de trabalho proporcionarão um ambiente estável para atuar como um cadinho para sua criatividade. O ganso, com seu forte apego à família e sua habilidade de voar extraordinariamente alto de um continente a outro, nos mostra que é possível ser ligado à terra e ao espiritual em nossas vidas diárias. (CARR-GOMM, 2016, p.27, tradução nossa)

REITHE/RAM - CARNEIRO

Figura 24 - Carneiro



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Reithe traz a capacidade de alcançar uma fronteira. Ligado ao seu local de nascimento, o carneiro representa conexão, enraizamento, estabilidade e também o poder de

adentrar, superar e alcançar. Trabalhando com o carneiro como nosso aliado, encontraremos a força interior que precisamos para ter sucesso. Ao mesmo tempo, não precisamos temer 'perder a cabeça' nas vertiginosas alturas do sucesso, porque o carneiro ajudará a nos meter com os pés no chão e nos lembrará das necessidades práticas da vida. Perseverando, sendo pacientes e cuidando de nossa vida diária bem como de nossos objetivos futuros, descobriremos que chegará o dia em que alcançaremos um avanço - alcançando nossos objetivos e descobrindo que você 'está em casa'. (CARR-GOMM, 2016, p.28, tradução nossa)

GEÀRR/HARE - LEBRE

Figura 25 - Lebre



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Geàrr é uma criatura da Deusa, da lua e da noite, e ainda assim também representa o amanhecer, o brilho e o oriente. É o mais adepto dos animais na mudança de forma: nunca podemos ter certeza exatamente onde a lebre está - neste ou no Outromundo. Representa a intuição, que faz com que as coisas apareçam repentinamente em nossa consciência, como os ovos de quero-quero de Eostre, que aparecem magicamente na forma de lebre (ninho). Como representante do Espírito do Milho e dos dois equinócios, a lebre traz a emoção do renascimento, abundância fértil e libertação voluntária assim que cada ciclo criativo chega ao fim. Com a lebre como nossa aliada, ficaremos capazes de negociar tempos de mudança, e de recorrer à nossa intuição para nos guiar pela vida.” (CARR-GOMM, 2016, p.29, tradução nossa)

BEACH/BEE - ABELHA

Figura 26 - Abelha



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Beach convida-nos a festejar. Podemos ter um motivo especial para celebração, ou podemos simplesmente precisar celebrar a maravilha e o mistério de estarmos vivos. Na tradição Druida, há ocasiões para celebrar a cada seis semanas ou mais. Como seres humanos, precisamos de momentos em que possamos nos unir para desfrutar da companhia um do outro. A abelha nos diz que podemos viver juntos em harmonia, por mais impossível que isso pareça às vezes. Por estar em uníssono com o mundo natural, prestando homenagem ao sol, centrando nossas vidas em torno Espírito ou a Deusa, podemos trabalhar juntos em comunidade. (CARR-GOMM, 2016, p.31, tradução nossa)

DÒBHRAN/OTTER - LONTRA

Figura 27 - Lontra



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Dòbhran nos convida a nos divertir, a "ir com o fluxo" de vida e experiência - se tornar uma criança novamente. Permita-se a liberdade e o prazer de relaxar e soltar todas as suas preocupações diárias. *Dòbhran* pode estar convidando você a tirar um dia ou um fim de semana fora da sua rotina habitual - para fazer algo puramente divertido. Seu Eu prático pode dizer-lhe que você não pode permitir-se um tempo, mas no fundo você sabe que precisa cuidar de si mesmo para ter um valor real para os outros. Alguém pode até entrar em sua vida, que irá mostrar-lhe como divertir-se de novo - algo que você pode ter esquecido quando aceitou as responsabilidades de crescer. A Lontra nos mostra que ser brincalhão pode até nos levar a pegar o salmão - o peixe apreciado pelos druidas como o totem da sabedoria. Tirar esta carta também confirma em nós a sensação de que estamos verdadeiramente protegidos. (CARR-GOMM, 2016, p.32, tradução nossa)

BÒ/COW - VACA

Figura 28 - Vaca



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Bò nos abre para uma consciência da Deusa. Sua generosidade, cura e o poder nutritivo está presente ao nosso redor - amigos e filhos, comida e bebida, sonhos, e particularmente no mundo natural que somos abençoados por viver. Ela traz proteção contra todas as influências nocivas e nos sintonizando com a presença dela, podemos obter o benefício inestimável de um profundo e tranquilo sono. Ao se abrir para *Bò* e para sua qualidade sagrada como uma manifestação da Deusa na terra, você estará se conectando ao eterno fluxo de energia nutritiva que flui da Deusa para cada um de nós. Para experimentarmos isso, não há nada que precisemos fazer. (CARR-GOMM, 2016, p.33, tradução nossa)

EACH/HORSE - CAVALO

Figura 29 - Cavalo



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

O espírito de *Each* nos convida a uma jornada, a viajar. Isso pode se manifestar como um desejo de viajar no mundo físico, ou podemos ser atraídos para viajar nos reinos interiores. Ela nos traz energia e velocidade e nos conecta ao poder da terra e do sol. A Deusa Cavalo é a padroeira da vida, do ciclo de nascimento, morte, vida após a morte e renascimento. Trabalhando com o espírito de *Each*, cresceremos para nos sentirmos confortáveis com todos os aspectos do ciclo de vida, sabendo que a Deusa nos protege e nos guia em cada uma de suas fases. (CARR-GOMM, 2016, p.34, tradução nossa)

DRUI-EN/WREN - CARRIÇA

Figura 30 - Carriça



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Druí-en nos permite vislumbrar a beleza de Deus ou Deusa em todas coisas. Ele nos diz que 'pequeno é belo', e que a auto-realização não está em grandiosidade ou poder aparente, mas em humildade, gentileza e sutileza. Astúcia, se temperada com humor e boas intenções, é uma forma de conseguir grandes coisas com uma economia e esforço, e um uso racional e honesto das conquistas dos outros. (CARR-GOMM, 2016, p.35, tradução nossa)

DRAIG-UISGE/WATER DRAGON - DRAGÃO DE ÁGUA

Figura 31 - Dragão de Água

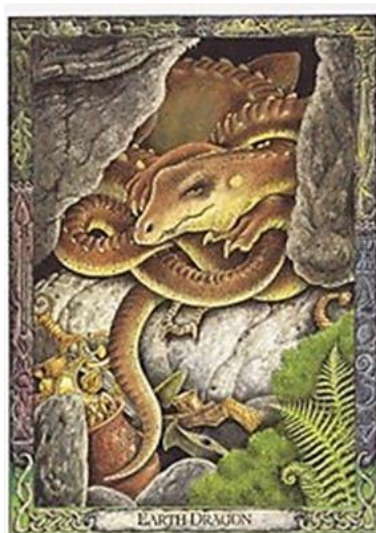


Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Draig-uisge traz aquilo que está escondido à luz do dia. Memórias e desejos, que há muito podem ter permanecido esquecidos ou reprimidos no Inconsciente, podem emergir para nos assustar ou sobrecarregar com suas aparentes negatividade ou destrutividade. Enfrentar essas experiências com compaixão e coragem irá, no final, levar-nos a uma experiência de maior profundidade da alma e um maior senso de conexão com toda a vida. Embora, às vezes, possamos nos sentir sobrecarregados pela emoção, com o tempo seremos capazes de alcançar um senso de equilíbrio e estabilidade, pois esses fortes sentimentos estão integrados com nossa consciência. (CARR-GOMM, 2016, p.36, tradução nossa)

DRAIG-TALAMH/EARTH DRAGON - DRAGÃO DE TERRA

Figura 32 - Dragão de terra



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Draig-talamh nos coloca cara a cara com o nosso potencial. Dentro de nós, temos um tesouro de riquezas - de poderes e capacidades - que podemos aprender como usar. No passado, podemos ter tido acesso negado pelo guardião deste tesouro. Mas agora estamos começando a entender que este, às vezes, feroz guardião é, na realidade, um aspecto de nós mesmos. Ao conhecer e amar o Dragão da Terra poderemos desvendar os segredos do nosso coração, e ao mesmo tempo nos encontraremos descobrindo a beleza e o poder que estão nos corações daqueles ao nosso redor e na própria terra. (CARR-GOMM, 2016, p.37, tradução nossa)

DRAIG-ATHAR/AIR DRAGON - DRAGÃO DE AR

Figura 33 - Dragão de Ar



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Entrar em contato com *Draig-athar* pode ser como um raio para a psique e o intelecto - e como tal deve ser tratado com cuidado e considerável respeito. Às vezes, manifestando-se como flashes repentinos de iluminação, o Dragão de Ar traz percepção e clareza ao seu pensamento e imaginação. Como transportador de poder numinoso, o Dragão do Ar pode ser visto como um símbolo de visitação - pois ele é um mensageiro do Deus do Céu. (CARR-GOMM, 2016, p.38, tradução nossa)

DRAIG-TEINE/FIRE DRAGON - DRAGÃO DE FOGO

Figura 34 - Dragão de Fogo

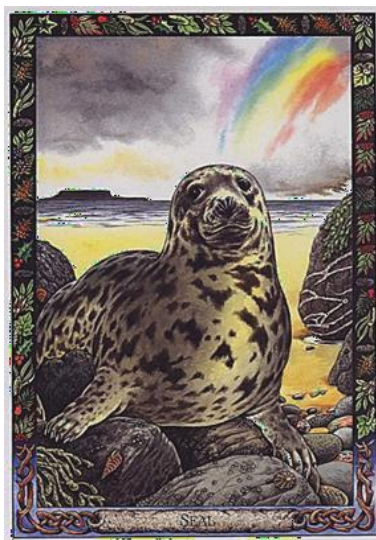


Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Draig-teine traz vitalidade, entusiasmo, coragem e uma maior capacidade de superar obstáculos e encontrar a energia para enfrentar os problemas da vida. Ter o poderoso Dragão de Fogo como aliado irá alinhar-nos com as qualidades de liderança e maestria. Com cuidado, ele alimentará seu fogo interior, que pode ser direcionado e canalizado, com precisão de laser, para nos ajudar a realizar tarefas e alcançar objetivos. (CARR-GOMM, 2016, p.39, tradução nossa)

RÒN/SEAL - FOCA

Figura 35 - Foca



Fonte: The Druid Animal Oracle, ilustração de Will Worthington, 1994

Ròn nos faz um chamado do povo-foca do mar. O *Dan nan Ròn* - a canção das focas - assusta muitos que a ouvem. Seu som triste e humano mexe com o coração do ouvinte até o âmago. É um chamado para nós vindo das profundezas, do Inconsciente, desde as águas do nosso nascimento, desde os nossos primórdios na terra, de nossos irmãos e irmãs no reino animal que estão mais próximos de nós do que ousamos imaginar. Tememos este chamado, com medo de que possamos nos afogar, oprimidos pelos nossos sentimentos. Não deixemos nosso intelecto aprisionar nosso coração, como o ser humano aprisiona sua esposa *selchie*. Abrindo-nos para as sugestões do Inconsciente, do Feminino, de nossos sonhos e anseios, trará transformação, cura e amor em nossas vidas. (CARR-GOMM, 2016, p.39, tradução nossa)

CAPÍTULO 4 - DRUIDISMO MODERNO, MEMÓRIA E CONSTRUÇÃO

Ao longo do capítulo, pretende-se observar, a partir de ferramentas metodológicas da Ciência da Religião, como a elaboração do jogo divinatório *The Druid Animal Oracle* reflete e é produto das crenças fundadoras do Druidismo Moderno da OBOD.

A partir do conceito de bricolagem de Danièle Hervieu-Léger, sob a perspectiva do *ethos* Nova Era e do arcabouço metodológico da Religião Material, observaremos que o baralho criado pode conter e constituir os valores pregados por um sistema religioso nascido em determinado período.

4.1 - Sobre resgate

O resgate desse passado por organizações ou sistemas religiosos teria ocorrido a partir do século XVII, reforçado a partir do século XIX, culminando no surgimento de práticas e grupos novos, ordens neodruidicas, o chamado druidismo. Há autores que debatem o fato de que a imagem do druida atual é resultado mais de uma construção cultural, do que representação histórica.

O fenômeno de recuperação de um passado remoto, com poucas fontes vestigiais, e posterior formação de sistema de crenças baseado neste passado, pode ser visto como resultado da secularização da sociedade moderna. De acordo com Daniele Hervieu-Léger,

a ruptura entre o crer e o agir trazida pela separação entre religião e Estado, culminou na liberdade que as pessoas alcançaram na construção de seus sistemas de fé. *‘Neste arranjo particular da crença se estabelece o fenômeno da bricolagem(...)’* (DA SILVA JÚNIOR, 2009, p. 122).

O conceito de bricolagem, elaborado por Daniele Hervieu-Léger, define-se como a apropriação por parte do sujeito, “de elementos religiosos, daqui e dali, criando, a partir de suas experiências e expectativas pessoais, pequenos sistemas de significações que dão um sentido à sua existência” (HERVIEU-LÉGER, 2008, p. 63).

Daí, a construção pode assumir caráter, como no caso da OBOD, de busca de identidade longínqua, teoricamente fundadora de um sistema de sociedade não mais existente, mas que ganha contornos míticos, nostálgicos, em uma espécie de “retorno ao original”, supostamente anterior a qualquer interferência de outros povos e culturas. “A bricolagem ganha contornos conforme o meio cultural, as classes sociais e as disposições internas dos indivíduos” (DA SILVA JÚNIOR, 2009, p. 122). Uma construção de resgate identitário de fundamentos

autóctones de um grupo, ainda que estes sejam refeitos com base no olhar atual e na necessidade de um determinado setor social reforçar suas origens locais.

A OBOD, surgida em 1964, coloca suas raízes e seu conjunto de ensinamentos em pilares como as histórias tradicionais (que seriam do período anterior ao da expansão do cristianismo) que guardariam ensinamentos druídicos, além de relatos de clérigos cristãos sobre os druidas; no chamado revivalismo druídico, iniciado no final do século XVII (e que teria recuperado ritualística mitologias originárias).

Trata-se de uma tentativa de reconstrução religioso-histórica de um período:

Nas sociedades tradicionais esta memória coletiva já está dada como parte de um corpo mítico que explica não só a criação do mundo como a do próprio povo. Já nas sociedades onde as religiões são fundadas a todo instante e o que prevalece são as comunidades de fé, esta memória coletiva precisa de reelaboração permanente “de tal sorte que o passado inaugurado pelo acontecimento histórico da fundação possa ser identificado a todo momento como uma totalidade significativa” (HERVIEU-LÉGER, 2008, p. 61). (DA SILVA JÚNIOR, 2009, p. 123).

Nesse contexto, os produtos gerados por uma religião como o Druidismo não são simplesmente acessórios ou formas de divulgação/entretenimento (já que a Ordem possui site, página no facebook com lives diárias de seus líderes, revista impressa e virtual, material de ordenação), são também formas de se fazer presente em meio a outras religiões e também de se criar a sua própria memória, além de garantir a própria existência:

Como os editores de Material Religion declararam recentemente: “Materializar o estudo da religião significa perguntar como a religião acontece materialmente, o que não deve ser confundido com a pergunta bem menos útil de como a religião é expressa na forma material. Um estudo material da religião começa com a suposição de que as coisas, o seu uso, a sua valorização e o seu apelo não são algo que se acrescenta a uma religião, mas sim algo dela indissociável. (MEYER, 2019, pp.92-93).

Dessa forma estudar os produtos da OBOD não é só abordar outras percepções (como estratégia de marketing ou de publicidade), mas também a forma como seus iniciados e fundadores escolheram alicerçar os preceitos, crenças, cosmovisão da Ordem.

O oráculo disponibilizado pela Ordem, o *The Druid Animal Oracle Deck*, foi publicado em 1994, desenhado e concebido por membros ordenados, forjado dentro de preceitos apresentados como ideais: utilizando-se de geometria sagrada (conceito recuperado e fomentado por correntes Nova Era) e simbologia Ogham (jogo divinatório/alfabeto que teria sido criado por druidas baseado em árvores e plantas, com suporte mais comum em varetas e galhos, sendo apresentado também em cartas, num formato mais contemporâneo).

Não se trata, portanto, de um item resquicial, ou arqueológico, mas sim de um elemento criado, reelaborado, baseado em influências de outras regiões que não as que iniciaram a crença, nascido da necessidade de alicerçamento da fé praticada. Como podemos observar em Meyer:

“A união de espírito e matéria, “encarnação” (tanto entendido como “a palavra tornada carne”, “transubstanciação” ou, em um sentido mais amplo, como o “ícone” ou “possessão por espírito”) descreve o processo pelo qual o “além” a que se refere a religião (seja ele chamado de transcendental, espiritual ou invisível) torna-se tangível e torna--se presente no mundo.” (2019, p.93)

Um baralho, para além do fato de ser entretenimento ou publicidade, também é uma forma de materialidade no caso de religiões que se reconstroem o tempo todo, e que prescindem dessa reconstrução. O livro transfere para o mundo das palavras aquilo que estava somente no oral, torna-se o registro e, então, memória física. E não só para os iniciados, mas também para os não-adeptos, que passam a saber que havia uma religião, uma sociedade extinta nos seus moldes originais, mas que está sendo remoldada, numa recriação do passado.

4.2 - Druidismo Moderno e o *ethos* Nova Era

No artigo *Os componentes constitutivos da Nova Era: A formação de um novo ethos*, os pesquisadores Silas Guerriero, Fábio Mendia, Matheus Oliva da Costa, Carlos Bein, Ana Luisa Prospero Leite analisam algumas formas de conceituação do termo “Nova Era” no meio acadêmico. Perpassando pelos estudiosos Wouter Hanegraaff, Renée de la Torre, Paul Heelas, elaboraram um rol de características que podem contribuir para identificação de um sistema religioso classificável como novaerista:

há, atualmente, um conjunto muito mais amplo de valores, oriundos do que denominamos Nova Era, que perpassa a sociedade moderna. Trata-se de um verdadeiro ethos Nova Era que faz parte, agora, da cultura mais ampla. Alguns dos componentes constitutivos da Nova Era foram difundidos na sociedade e podem muito bem ser compostos com outros valores religiosos. Assim, mesmo estando dentro de uma religião específica, uma pessoa pode manifestar atitudes e valores da Nova Era. Trata-se de uma mudança bastante profunda no campo de valores e que, de acordo com pesquisadores que estudaram a Nova Era após o ano 2000 não recebe a devida atenção pelos acadêmicos, tanto da área de estudos de religião, como dos estudos da cultura em geral. (GUERRIERO et al., 2016, p.11)

O levantamento propõe uma separação não categórica de características em três principais grupos:

- quadro metaempírico de significados (conjunto de crenças, valores, mitos)
- sistemas de práticas e
- formas de organização e de adesão.

Não é nossa intenção simplesmente reproduzir a lista elaborada pelos pesquisadores, mas considera-se importante a identificação das principais evidências, a partir deste artigo, que

contribuem para colocar o Druidismo Moderno da OBOD como movimento também novaerista.

Sob ponto de vista do quadro do metaempírico, podemos observar as seguintes categorias (2016, pp.25-26):

- *Evolução espiritual*: Processo natural universal de desenvolvimento do *self*, através do cultivo dos pensamentos, sentimentos, atos e até reencarnações, até atingir a perfeição; o indivíduo exerce papel fundamental nessa evolução, que não depende de instituições externas, mas de sua própria autoconsciência;
- *Magia*: magia presente no dia a dia; para proteger a si mesmo e o mundo ao redor por meio da força do pensamento e do uso de uma nova ciência que legitima essa magia;
- *Morte*: existem outras realidades, suposição óbvia da reencarnação, sendo possível acessar suas vidas anteriores já que o espaço-tempo pode ser transcendido;
- *Natureza*: a natureza é vivente e celebrada, espiritualizada, repleta de seres dementais; é fonte de sabedoria; existe uma correspondência entre as partes e o todo do cosmos;
- *Visão do Passado*: é baseada em mitos cosmogônicos centrados na origem do ser humano, ainda pleno e anterior à sua decadência; há uma sabedoria dos povos e civilizações passadas e que se perdeu; visão milenarista.

Sob ponto de vista do quadro de sistema de práticas, podemos observar as seguintes categorias (2016, p.27):

- *Ligação com a natureza*: ativação das correspondências entre astros, metais, cristais, plantas e diversos elementos da natureza por processos mágicos; incorporação de técnicas e práticas de todo o tipo de cultura: do Xamanismo ao Yoga, da Pajelança ao Reiki;
- *Rituais*: Ritos adaptados de diferentes religiões; ritos coletivos e/ou ritos individuais;

Sob ponto de vista do quadro de sistema de práticas, podemos observar as seguintes categorias (2016, p.27):

- *Seminários, cursos e retiros*: forma organizacional bastante difundida no meio; os buscadores costumam se encontrar nesses eventos, em que há trocas de informações de experiências.

É possível ainda sintetizar alguns elementos e conceitos do *ethos* Nova Era associáveis às práticas da OBOD como abordagem holística da espiritualidade, que vê a conexão entre mente, corpo e espírito. Acredita-se que todas as coisas estejam interconectadas e que a espiritualidade envolve a busca por um maior entendimento do eu e do universo. A valorização do crescimento pessoal e a jornada espiritual individual. O desenvolvimento pessoal é encorajado para alcançar um estado de maior consciência e iluminação.

Diretamente liga a isso está a noção de reencarnação e *karma*, a ideia de que as almas passam por várias vidas em busca de crescimento espiritual. O *karma* também é um conceito importante, onde as ações passadas influenciam as experiências futuras:

Para os praticantes dessas novas religiosidades, a evolução espiritual é o processo de melhoria do espírito. Esta acontece de forma diacrônica e assim o passado influencia determinantemente o presente e este influenciará determinantemente o futuro. A influência ocorre pela vivência e pelos atos cotidianos, que pode ser vista como uma condição inseparável do ideário de *karma*. (GUERRIERO; LOPES, 2010, p.14)

4.3 - Uma ecoreligiosidade

A Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD) apresenta-se como uma organização que tem o propósito de resgatar valores, religiosidade, ensinamentos e modos de vida que seriam cultivados pelos antigos povos celtas, coloca suas raízes e seu conjunto de ensinamentos em cinco pilares:

- Histórias tradicionais (do período anterior ao da expansão do cristianismo - fontes ensinamentos druídicos) e relatos de clérigos cristãos sobre os druidas;
- Revivalismo druídico, iniciado no final do século XVII (recuperando ritualística mitologias originárias - sendo que algumas práticas teriam sido consideradas antiquadas e portanto não mais celebradas);
- Fundador da Antiga Ordem Druídica (Ancient Druid Order), Philip Ross Nichols, juntamente de demais membros, formou a Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD);
- A contribuição do atual chefe da Ordem, Philip Carr-Gomm, para os ensinamentos (ordenado por Ross em 1988);
- Contribuições acadêmicas e especialistas em Druidismo e espiritualidade.

Apesar de pregar liberdade para seus adeptos, que podem realizar práticas individuais ou em grupo, a Ordem propõe algumas crenças consideradas comuns a todos os membros:

No Espírito, Deus ou Deusa - em algo mais do que apenas a matéria

No Outro Mundo - em algo mais do que apenas o mundo das aparências
 No Renascimento - nalguma forma de vida depois da morte
 Na Teia da Vida - na interligação de toda a vida
 Na Lei da Colheita - na lei da causa e efeito, que colhemos aquilo que semeamos.
 (ORDEM DOS BARDOS, OVATES E DRUIDAS, 2022)

O Druidismo Moderno considera que existem influências possíveis que modificam a existência do praticante: herança genética, vidas passadas, condicionamentos sociais, culturais, educacionais. E considera influência do lugar e do tempo (relação com as estações do ano, fases da lua):

“O espírito do lugar tem sido, unanimemente, considerado de grande importância para o druidismo. (...) O conhecimento da sacralidade da paisagem é um aspecto importante (...). Sabemos quando encontramos o lugar certo para viver e trabalhar. Quando existem dificuldades para descobrirmos nosso lugar, será de grande proveito sintonizar com esse espírito e pedir sua orientação.” (CARR-GOMM, 1994, p.100)

Mesmo que a ideia seja que a prática druídica possa ocorrer em qualquer lugar e relacionar-se diretamente com esse lugar, a OBOD mantém claramente as bases estruturadas na região da Grã-Bretanha e da Irlanda:

Mesmo que alguns druidas modernos repitam seu lugar de culto eles conservam o direito de variação, isto devido em grande parte à veemente postura quanto à institucionalização. É nesse sentido que uma rodoviária, um parque, um caixa eletrônico, uma estação de metrô, um aeroporto, um ônibus, entre outros lugares podem manifestar uma hierofania. A vida do druida moderno precisa estar em harmonia com a paisagem geográfica, o que implica diretamente as estações do ano. Cada estação do ano imprime uma ascese druídica na vida deles. (GUERRIERO; LOPES, 2010, p.19)

Assim, podemos dizer que o espaço e o meio ambiente são partes constituintes desse fenômeno religioso, não sendo possível ignorá-lo em um estudo: “(...) o espaço sagrado não é substância, mas sim forma projetada pelo sujeito (sentido exterior) no processo de conformação do mundo religioso.” (GIL FILHO, 2013, p.283)

E essa influência (e representatividade) do ambiente é observada nos baralhos e jogos divinatórios criados pela Ordem. Até o momento existem três oráculos no formato de baralho ligados à Ordem.

A influência do lugar, como já dito, na formação do Druidismo Moderno é fator estruturante do fenômeno religioso. O espaço em que a prática se desenvolve não é simplesmente acessório, ele é determinante e fundante de mitos, rituais, integrante do caráter identitário do praticante:

(...) o espaço sagrado é entendido como uma categoria de análise primogênita da Geografia da Religião a partir do campo de ação das formas simbólicas (mito, linguagem, artes, ciência e religião). Desse modo, inicialmente se apresenta na universalidade a unidade no plano da consciência que se exterioriza na relação com as singularidades e multiplicidades do mundo sensível e depois retorna ao sujeito enquanto esquema representacional. As formas simbólicas, no seu papel funcional,

agem como estruturantes da realidade consubstanciadas em campos de ação, ou seja, a espacialização do mundo onde a ação da religião se manifesta. O espaço sagrado torna-se tanto o esquema de determinada realidade quanto a representação objetivada do fenômeno. (GIL FILHO, 2013, p.283)

Ao observarmos as relações estabelecidas com o meio ambiente pelo Druidismo Moderno, deve-se considerar que existem nuances dadas pela forma como se optou pelo recorte e tendo por base fatores múltiplos que não podem ser desprezados:

(...) na análise da determinação do meio ambiente precisam ser considerados, em medida elevada, fatores religiosos e outros fatores culturais: a determinação do meio ambiente é o resultado de atos coletivos, em parte realizados no passado, de modo que aqui é possível elaborar uma contribuição não insignificante por meio de pesquisas histórico-religiosas. (HOCK, 2010, p.190).

Ainda que no caso do Druidismo Moderno, o meio ambiente tenha papel fundante, não se pode falar em determinação do mesmo sob a religião. Essa é uma relação que se dá por meio de percepção e interpretação. Percepção essa que é sempre seletiva.

Diante do apresentado acima, quando observamos os animais representados nas cartas de *The Druid Animal Oracle*, observa-se que não são recolhidos de forma aleatória; eles constituem fauna específica inseridos em flora específica e são dotados de significado em mitos locais, como já apresentado em capítulos anteriores.

Para além do fato de os cinco animais mais antigos terem tido sua principal origem no Mabinogi, é importante salientar que os animais estão presentes no cotidiano local, ou seja, o jogo reflete também, ainda que indiretamente, o ambiente/região de onde provêm, tornando a natureza local parte e alvo de culto. O que nos levaria a outra característica do Druidismo Moderno, a de ser considerada uma ecoreligiosidade.

A ecoreligiosidade seria uma abordagem que coloca a natureza e o meio ambiente no centro das crenças, práticas e valores. Ela reconhece a interconexão profunda entre todas as formas de vida e a Terra como um todo:

Um dos valores dessas novas espiritualidades é justamente a ideia de junção entre corpo, mente e espírito e um dos conceitos centrais desse universo é a categoria de energia. Para seus adeptos, a natureza é fonte de energia, assim como o próprio corpo individual também o é. Numa simbiose (ou mãe Terra, como alguns a denominam), há um constante sistema de trocas de recepção e doação de energia. (GUERRIERO; LOPES, 2010, p.13)

Caracterizada por uma “sacralização da natureza”, os adeptos veriam a “presença divina” em todas as formas de vida e nos elementos naturais, mostrando respeito e reverência à natureza. No caso do Druidismo Moderno, a natureza seria forma de ser alcançar ou comunicar o Outromundo. A ecoreligiosidade também enfatiza a responsabilidade ecológica dos seres humanos, promovendo práticas sustentáveis, a proteção da biodiversidade e o cuidado com o

planeta. Os novaeristas ecoreligiosos acreditam (GUERRIERO; LOPES, 2010) que cada indivíduo tem o poder de resolver os problemas da humanidade através de suas ações. Essa nova consciência religiosa é marcada por um espírito de época que valoriza o individualismo otimista, o autodesenvolvimento e a auto-satisfação. Além disso, ocorre um cruzamento heterodoxo entre tradições religiosas e não-religiosas, o que enfraquece os laços tradicionais ao mesmo tempo em que os reinventa.

Incentivando a consciência ambiental, essa perspectiva espiritual busca estimular a conexão com o ambiente natural, valorizando a beleza e diversidade da natureza. Rituais e práticas em harmonia com a natureza, como celebrações de solstícios e equinócios, são frequentes em algumas tradições ecoreligiosas. Assim, sobre esses sistemas:

Crêem que somente por meio de uma religiosidade que reconduza a sacralização da natureza, a humanidade mudará seu destino. De maneira idílica e fervorosa, promovem a reconexão do ser humano à natureza. Apontam que mesmo com todos os problemas ambientais, o ser humano não desacelerou o processo de destruição e continua modificando, cada vez mais o ambiente natural. Acreditam que exista o despertar de uma nova consciência na raça humana e, por isso, atuam veemente em movimentos ecológicos ou mesmo em mentalizações para o bem-estar do planeta. (GUERRIERO; LOPES, 2010, p.15)

4.4 - Neopaganismo, neoxamanismo e Druidismo - Criação e validação

Guerriero e Lopes apontam que (2010) o Neopaganismo surge no contexto e dentro da Nova Era, majoritariamente a partir da segunda metade do século XX, por meio de grupos que invocavam com ardor os deuses e deusas dos primórdios da história ocidental. E uma dessas manifestações foi o Druidismo Moderno.

De acordo com Castro (2016), o neopaganismo compreende uma variedade de expressões religiosas que se baseiam em antigas culturas do mundo, geralmente pré-cristãs ou pré-romanas:

Em linhas gerais, Neopaganismo é o conjunto de práticas que buscar reviver antigas tradições religiosas no mundo moderno. Algumas características aproximam essas práticas, como o resgate do culto a divindades pré-cristãs; o entendimento da natureza como sagrada; e um corpo litúrgico voltado para celebrações sazonais. Essa última diz respeito aos rituais e estivais realizados nas mudanças de estação climática, observando e reverenciando o movimento do sol ao longo do ano e os ciclos da natureza. Esses ritos ocorrem nos solstícios de verão e inverno, equinócios de primavera e outono e nas interseções entre os solstícios e equinócios." (CASTRO, 2016, p.126)

Castro expõe, ainda, que essas crenças são consideradas religiões da natureza, realizando celebrações e ritos religiosos relacionados aos ciclos naturais, sejam eles sazonais ou relacionados ao calendário agrícola; "a sacralização da natureza é um dos elementos centrais

da espiritualidade céltica, o que a coloca na fronteira entre ecologia e religião, formando assim o que alguns autores chamam de eco-religiosidade, ou eco-espiritualidade." (CASTRO, 2017, p.59)

Para o pesquisador, seria possível observar elementos em comum nessas crenças: politeísmo, a convicção de que todas as coisas possuem alma (animismo) e reencarnação, além de ausência de figura dominante ou escritura “sagrada” fundadora. O Druidismo Moderno, o Reconstrucionismo Celta, a Wicca, seriam movimentos neopagãos. No entanto, apesar dessa colocação, é perceptível que existem textos que podem ser alçados à categoria de fundadores no Druidismo Moderno, em específico da OBOD. A importância do *Mabinogi* e seus contos se torna inegável a partir do que foi exposto nos capítulos anteriores. Não há um culto específico em torno dos livros, mas eles se constituem como fonte cabal para os adeptos, e sua suposta perenidade é tão celebrada que é usada para elaboração das bases de crença do sistema religioso.

Para este estudo, estamos considerando o Neopaganismo como movimento abarcado pelo ethos Nova Era, apesar de não haver um consenso quanto a essa concepção:

Paralelamente ao movimento Nova Era, o esoterismo contemporâneo também se desenvolveu ao longo do século XX através de outras tradições religiosas, como é o caso do Neopaganismo. Alguns autores incluem as religiões neopagãs no mosaico da Nova Era, e de fato há muitas semelhanças entre ambos os movimentos. Contudo, estudiosos como Sarah Pike (2004) estabelecem distinções entre os dois movimentos. Para essa autora, a principal diferença entre a Nova Era e o Neopaganismo é que os *new agers* tendem a focalizar no futuro, quando uma nova era de expansão da consciência se estabelecerá, enquanto os neopagãos olham para o passado remoto na busca por reviver antigas religiões, embora focados na vida no presente. (CASTRO, 2016, p.130)

A referência para o estabelecimento de elementos que podem classificar um sistema religioso como novaerista utilizada neste trabalho aponta tanto a visão de futuro quanto a visão de passado como possíveis características indicativas de ethos Nova Era.

Outra característica sob a qual se pode observar o Druidismo Moderno é a sua conexão com o Neoxamanismo.

De acordo com o pesquisador Fábio Stern (2019), o termo "neoxamanismo" é criado para descrever uma commodificação de práticas xamânicas indígenas para atender à demanda dos buscadores da Nova Era. Apesar de ser visto pelos praticantes como algo antigo e tradicional, o neoxamanismo é considerado uma tradição inventada, uma adaptação moderna dessas práticas para a vida contemporânea urbana. A busca por legitimidade social e o apelo à figura romântica do "bom selvagem" são elementos presentes nesse movimento, que muitas vezes classifica diversas tradições como xamanismo, sem necessariamente respeitar suas especificidades culturais.

Os novaeristas associam o "modelo xamânico" com interpretações espiritualistas da mecânica quântica, envolvendo práticas nas quais o xamã viaja a uma dimensão não material, formada por luz, energia ou ondas. Nessa dimensão, acredita-se ser possível transmutar o ego e manifestar a realidade através da vibração pessoal ou do pensamento:

Em outras palavras, o neoxamanismo é visto como algo tradicional por seus praticantes, mas é reflexo de um movimento social moderno, uma tradição inventada. De acordo com Hobsbawm (1986, p. 1, tradução minha), tradição inventada é uma “tentativa de estabelecer continuidade com um passado histórico adequado”. Ele explica que “todas as tradições inventadas [...] utilizam a história como legitimadora de ações e para cimentar a coesão do grupo” (HOBBSAWM, 1986, p. 12, tradução minha). (STERN, 2019, pp.16-17)

A partir do mesmo escopo teórico, Lakey-White (2009) argumenta que invenção sugeriria da inadequação dos antigos modelos para lidar com novas situações. Quanto mais rapidamente as mudanças ocorrem, maior a probabilidade de haver invenção. No entanto, os modelos antigos muitas vezes não são descartados, mas adaptados para novos propósitos. Além disso, modelos mais antigos podem ser resgatados para criar novas tradições quando necessário. Esses modelos são como um capital cultural adormecido que é ativado quando preciso. Assim, as ideias são retrabalhadas, resultando no que é conhecido como 'revival'.

A pesquisadora coloca ainda que o Druidismo Moderno da OBOD não buscaria alterar uma cultura tradicional, mas sim é uma inventiva consciente criada por Ross Nichols (e, mais tarde, Philip Carr-Gomm). Nichols incorporou elementos de diversas tradições, como a magia cerimonial moderna e o hinduísmo, para formar uma nova e singular tradição baseada em modelos antigos:

a natureza inventada dessa espiritualidade, afirmam os druidas modernos, não a torna menos válida. Seja uma tradição “genuína” (uma disputa problemática em si mesma) ou uma tradição inventada é irrelevante, pois claramente esse caminho cria um significado comunitário para os druidas modernos. (LAKEY-WHITE, 2009, 2009, p.351, tradução nossa)

Sendo assim, o Druidismo Moderno não tem a intenção de modificar uma cultura tradicional, mas sim representa uma inventiva consciente. Ao unir elementos de várias tradições e criar elementos novos que alicerçam e refletem essa nova tradição, como o *The Druid Animal Oracle*, a tradição druídica se molda em uma forma nova e singular, ancorada em modelos antigos:

A tradição neodruídica remontou, ressignificou e sincretizou elementos celtas numa paisagem local e possibilitou a consolidação de um imaginário rico, fértil e excitante, permitindo vivenciar o sagrado nas múltiplas dimensões do espaço a partir das imagens primeiras da civilização celta. (GUERRIERO; LOPES, 2010, p.18)

Ainda que alguns questionem a autenticidade dessa espiritualidade, os druidas modernos defendem que a natureza inventada/criada não diminui sua validade. A diversidade

de influências e a busca pela conexão com a natureza ressaltam a relevância do Druidismo Moderno como uma via espiritual significativa para aqueles que o seguem.

CONCLUSÃO

Em conclusão, a ressurgência do Druidismo, principalmente por meio de organizações neodrúidicas como a OBOD, pode ser interpretada como uma manifestação da bricolagem cultural, em meio à secularização da sociedade moderna. O resgate do passado remoto dos druidas, baseado em fontes escassas e fragmentadas, seria impulsionado pela busca de uma identidade ancestral e por um sentido mais profundo à existência pessoal. Essas construções nostálgicas podem ser moldadas pela cultura, classe social e motivações individuais dos adeptos, culminando em uma reconstrução religioso-histórica de um período “druídico ancestral”.

A OBOD, criada em 1964, fundamenta-se em histórias tradicionais apontadas como anteriores à expansão do Cristianismo, relatos de clérigos cristãos sobre os druidas e o *Druid Revival* do final do século XVII. Essa tentativa de reconstrução visaria trazer à tona uma memória coletiva que, nas sociedades tradicionais, já estaria presente como parte do corpo mítico e explicativo da origem do mundo e do próprio povo. No entanto, em sociedades onde as religiões são fundadas continuamente, essa memória coletiva precisa ser constantemente reelaborada para manter sua relevância e significado.

Assim, o Druidismo Moderno representa um exemplo de como a história, a mitologia e a espiritualidade podem se entrelaçar em busca de um senso de identidade e conexão com o passado, adaptando-se à realidade presente e às necessidades de diferentes grupos sociais em seu contínuo processo de construção e reconstrução de significados.

Em conclusão, o Druidismo Moderno praticado pela Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas (OBOD) transcende a mera criação de acessórios ou entretenimento. Ao disponibilizar produtos como o *The Druid Animal Oracle Deck* e estabelecer presença em plataformas como websites e redes sociais, a OBOD procura não apenas divulgar seus ensinamentos, mas também construir sua própria memória e garantir sua existência como uma crença em constante reconstrução.

Esses produtos e práticas são uma parte intrínseca da religião, uma materialização dos valores e crenças que a compõem. O Druidismo Moderno, ao utilizar conceitos como a bricolagem cultural e a adoção de elementos da Nova Era, manifesta-se como uma religião em evolução, onde os iniciados são ativos na sua própria jornada espiritual.

The Druid Animal Oracle exemplifica esse processo de criação e recriação do passado druídico. Esses artefatos não são simples resquícios do passado, mas sim elementos novos e adaptados, fundamentais para alicerçar a fé praticada pelos membros da Ordem.

Além disso, o sistema religioso compartilha características com o *ethos* da Nova Era, como a ênfase na evolução espiritual, o resgate de práticas mágicas e o reconhecimento da natureza como fonte de sabedoria. Essa abordagem holística da espiritualidade incentiva o crescimento pessoal e a conexão com o universo, enfatizando a importância da jornada espiritual individual.

Portanto, o Druidismo Moderno transcende o conceito de uma religião estática, sendo moldado e redefinido constantemente pelos seus adeptos. Por meio da materialização de seus ensinamentos e crenças, a OBOD busca estabelecer uma identidade própria e divulgar a sua mensagem em meio a outras religiões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRANTES, Elisa Lima. **Reflexões contemporâneas sobre o Celtic Revival irlandês do século XIX**. Revista Brathair 18 (1), 2018, pp.56-70. Disponível em: www.brathair.com Acessado em Abril de 2022.

ANCYZK, Adam. **The Golden Sickle, An Introduction to Contemporary Druidry**. Sacrum Publishing House & Adam Anczyk. Katowice, Poland, 2014.

BONZI, R. S. **Meio século de Primavera silenciosa: um livro que mudou o mundo**. Desenvolvimento e Meio Ambiente, n. 28, p. 207-215, jul./dez. 2013. Editora UFPR

CARR-GOMM, Philip. **Elementos da Tradição Druida**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1994.

CARR-GOMM, Philip. **What do druids believe?**. London: Granta Book, 2006.

CARR-GOMM, Philip & Stephanie. **The Druid Animal Oracle, working with the sacred animals of the druid tradition**. Connections Book Publishings. 1996.

CARR-GOMM, Philip & Stephanie. **The Druid Animal Oracle Deck**. Connections Book Publishings. 2016.

CASTRO, Dannyel de. **Entre carvalhos e samaúmas: a espiritualidade céltica contemporânea entre a eco-religiosidade e a identidade regional**. Diversidade Religiosa, João Pessoa, v. 7, n. 1, p. 34-59, 2017

CASTRO, Dannyel T. (2016). **A FESTA DAS ALMAS: O CULTO AOS ANCESTRAIS NO NEOPAGANISMO**. Último Andar, (28), 125–140. Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/index.php/ultimoandar/article/view/29744>

CUNLIFFE, Barry. **The Celts, a very short introduction**. New York: Oxford University Press, 2003.

CUNLIFFE, Barry. **The Druids, a very short introduction**. New York: Oxford University Press, 2010.

DA SILVA JÚNIOR, Reinaldo. **O peregrino e o convertido – a religião em movimento**. Sacrilegens , v. 6, n. 1, p. 118-130, 10 mar. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/sacrilegens/article/view/26474/18256>

DONNARD, Ana. **As Origens do Neo-Druidismo: entre tradição céltica e pós-modernidade**. Estudos da Religião, n.2, p.88-108, 2006. DRUIDRY. What is Druidry?. Druidry.org. 2019?a. Disponível em: <https://druidry.org/druid-way/what-druidry>

DRUIDRY. What is an Ovate ?. Druidry.org. 2019?b. Disponível em: <https://druidry.org/druid-way/what-druidry/what-is-an-ovate>

DRUIDRY. Oracles & Divination in Druidry. Druidry.org. 2019?c. Disponível em: <https://druidry.org/druid-way/teaching-and-practice/oracles-divination-druidry>

DRUIDRY. What is a Druid?. Druidry.org. 2019?d. Disponível em: <https://druidry.org/druid-way/what-druidry/what-is-a-druid>

FEIJÓ, Martin Cezar. **Cultura e Contracultura: Relações entre conformismo e utopia**. Revista FACOM. São Paulo, n. 21, p. 1-10, 2009.

FUENTE, Celia Ruiz. **O Banquete Celta na Literatura Irlandesa Antiga**. Revista Brathair 10 (2), 2010, pp.77-88. Disponível em: www.brathair.com Acessado em Abril de 2022.

GARLICK, Susan. Horses, swine and magical birds: the role of animals in the Mabinogion. Masters thesis, University of Wales, Trinity St David, 2011.

GUERRIERO, Silas. LOPES, Marina Silveira. **Druidismo à Brasileira: Um exemplo de ecoreligiosidade na sociedade atual**. Caminhos. Goiânia, v.8, n.2, pp. 11-24, jul/dez 2010.

GUERRIERO, Silas. MENDIA, Fábio. COSTA, Matheus. BEIN, Carlos. LEITE, Ana Luisa. **Os componentes constitutivos da Nova Era: A formação de um novo ethos**. REVER, São Paulo, Ano 16. n.02. Mai/Ago 2016.

HAYWOOD, John. **Os celtas, da Idade do Bronze aos nossos dias**. Lisboa: Edições 70, 2018.

HERVIEU-LÉGER, Daniele. **O peregrino e o convertido – a religião em movimento**. Petrópolis: Vozes, 2008.

LAKEY-WHITE, R. **The Spirit of Albion : an Anthropological Study of the Order of Bards, Ovates Druids**. Universidade de Oxford, 2009.

MEYER, Birgit. **Como as coisas importam: uma abordagem material da religião** - textos de Birgit Meyer / organizadores Emerson Giumbelli, João Rickli [e] Rodrigo Toniol. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2019

OLIVIERI, Filippo Lourenço. **A literatura irlandesa e as fontes clássicas e arqueológicas**. Brathair 5 (1), 2005, pp. 45-55. Disponível em: www.brathair.com Acessado em Abril de 2022.

OLIVIERI, Filippo Lourenço. **O papel dos druidas na sociedade céltica na Gália dos séculos II e I a.C.** 2008 Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2008.

Ordem dos Bardos, Ovates e Druidas. **Acerca da Ordem**. OBOD. Disponível em: <http://www.obod.com.pt/ordem.htm>. Acessado em abril de 2022.

REINBOLD, JM. **Cernnunos - Ancient Celtic God**. OBOD. Disponível em: <https://www.druidry.org>. Acessado em abril de 2022.

RIBEIRO, Sofia Vaz. **Os autores Clássico e os druidas**. OBOD. Disponível em: http://www.obod.com.pt/artigo_autores_classicos.htm. Acessado em abril de 2022.

STERN, Fabio. **Ressignificação do xamanismo urbano como reflexo do ethos da Nova Era**. Diversidade Religiosa, João Pessoa, v. 9, n. 1, p. 03-32, 2019

STIFTER, David. **Insular Celtic: Ogam**. PALAEOHISPANICA, Revista sobre lenguas y culturas de la Hispania antigua, 20, 2020, pp. 855-885.

VAN DER HOEVEN, Joanna. **Awen**. Druidry.org, 2020. Disponível em: <https://druidry.org/resources/awen-2>