

## A bruxa no conto popular

Maria Goretti Ribeiro  
Universidade estadual da Paraíba

*Resumo: Este artigo analisa a figura da bruxa no conto popular Baba Yaga como representação do poder nefasto do Feminino, especificamente da Grande Mãe em seu aspecto elementar negativo. Apoiada em pressupostos teóricos da Psicologia Profunda (NEUMANN, 1996) e da Antropologia cultural (DURAND, 1997), demonstraremos que essa criatura construída pelo imaginário coletivo é uma das variantes arquetípicas da Mãe Terrível nas funções elementares de reter, fixar, aprisionar e devorar. Mestras da magia, as bruxas encarnam poderes paranormais maléficis construídos pela imaginação arcaica e conservados pelo inconsciente coletivo nas suas mais ricas e simbólicas manifestações. Nos contos populares, elas representam o lado desafiador, revolucionário, ousado e independente da mulher; poderes sobrenaturais direcionados para o mal que todo ser humano concentra em sua mente. O nosso objetivo é interpretar a imagem da bruxa no conto citado como uma expressão do medo inconsciente do desconhecido e dos poderes ocultos na Sombra do ego que se revelam de forma própria na arte de contar histórias.*

*Palavras-chave: Imaginário; Arquétipo; Feminino; Bruxa*

*Resumen: Este artículo investiga la figura de la bruja en el cuento popular Baba Yaga como representación del poder nefasto de lo Femenino, específicamente de la Grande Madre en su aspecto elementar negativo. Apoyada en presupuestos teóricos de la Psicología Profunda (NEUMANN, 1996) y de la Antropología cultura (DURAND, 1997), demostraremos que esa criatura construída por el imaginario colectivo es una de las variantes arquetípicas de la Madre Terrible en las funciones elementares de retener, fijar, aprisionar y devorar. Maestras de la magia, las brujas encarnan poderes paranormales maléficis construídos por la imaginación arcaica, y conservados por el inconsciente colectivo en las más ricas y simbólicas manifestaciones. En los cuentos populares, ellas representan el lado desafiador, revolucionario, osado e independiente de la mujer; poderes sobrenaturales direccionados para el mal que todo ser humano concentra en su mente. Nuestro objetivo es interpretar la imagen de la bruja en el cuento citado como una expresión de miedo inconsciente de lo desconocido y de los poderes ocultos en la Sombra del ego, que se revelan de forma propia en el arte de contar historias.*

*Palabras-clave: imaginario; arquetipo; femenino; Bruja.*

### Histórias de bruxas: um gênero milenar

Os contos maravilhosos são, em sua maioria, narrativas criadas pela imaginação popular, desde épocas remotíssimas, transmitidos pela oralidade (depois, transcritos, reescritos, estilizados e parodiados) que se desenvolvem dentro de uma magia feérica, em cujo universo fabuloso personagens especiais agem como heróis, vilões, vítimas e entes inefáveis, num tempo e espaço fora da realidade vivencial, utilizando-se de objetos mágicos, metamorfoses e outros recursos, ainda que representem a vida e encenem a condição humana.

Suas origens remontam a milênios antes de Cristo e são oriundas de todas as partes da terra, principalmente da mística Índia, do misterioso Egito, da bíblica Palestina, da clássica Grécia, da Roma imperial, esta que se encarregou de divulgar na cultura ocidental a sabedoria do Oriente. Há também migrações narrativas da Pérsia, do Irã, da exótica Turquia e da luxuriosa Arábia, cuja ênfase na materialidade sensorial contrapõe-se ao espiritualismo celta (berço das fadas) e bretão. Passando pela Idade Média, assimilando todo o misticismo dessa época, essas histórias fundem paganismo, cristianismo e outras denominações religiosas, deixando-se absorver pela mente fértil e inventiva do

povo.

Mesmo que tenham sido transformadas pelos processos de transmissão oral, de transcrição, de tradução, ainda que tenham transitado pelo multifacetado romantismo e modernismo europeus dos séculos XVIII a XX, os contos populares chegam à contemporaneidade mantendo intactos os arquétipos e os “núcleos duros” construídos pelos mitos, bem como a tonalidade e o ritmo mágicos das narrativas primitivas.

Extremamente atrativos porque portam o mistério e a beleza da cultura oriental, ao que se adiciona a criatividade dos contadores, essas histórias são construídas com a matéria dos sonhos. Sempre metaforizando a vida em seus aspectos fundamentais, nelas sobejam fenômenos inexplicáveis do Maravilhoso. Apesar de comumente narrarem eventos estranhos, de enredarem cenas grotescas, monstruosas e maledicentes, que provocam medo, repugnância e terror, são (prioritariamente) histórias contadas para crianças em todos os lugares da terra (nos tempos idos, nos saraus, salas de visita, cozinhas, salas de fiar, alpendres e jardins, hoje, pelos *mass media*). Mas é inegável que os contos maravilhosos, as narrativas míticas, os contos fantásticos e os contos de fadas também encantaram e encantam adultos jovens e velhos, nobres e plebeus, do campo ou da cidade.

Nos séculos passados, nas longas noites de inverno, quando a neve aconchegava as famílias ao lado das grandes lareiras ou ao redor de fogueiras, nos sítios e à beira-mar, era costume contarem “histórias de assombração” ou “de encantamento”, nas quais fadas, bruxas, monstros, vampiros, lobisomens, demônios, ogros, dragões, serpentes fabulosas, dentre outras configurações do medo, atuam como agentes do mal. Tais relatos divertiram e transmitiram saber existencial aos homens do passado: desde os índios, camponeses e agricultores até os sábios e soberanos.

As tecelãs eram consideradas exímias contadoras de história. Chegou-se mesmo a denominar os contos de fadas de “filosofia da roda de fiar” (WARNER, 1999, p. 41) porque as fiandeiras os narravam para ensinar às jovens do grupo que desejavam casar como deveria se comportar uma mulher na relação amorosa e conjugal, bem como para tornar mais prazerosa e menos cansativa a rotina diária do trabalho com lâ e fuso. As avós, as governantas e as mães (também afinadas com as vozes narrativas doutrinárias e pedagógicas) contavam histórias para seus netos, filhos e amos, de modo que essa atividade, além de ser uma forma de entretenimento, era também uma espécie de ocupação espiritual necessária à educação.

Nesse universo fantástico e inalienável, forças beligerantes do mal atuam em detrimento das pessoas boas, humildes, submissas, inocentes, pacíficas, felizes, porém são sempre vencidas pelo poder do bem. A vilania e o heroísmo são façanhas realizadas por seres humanos, inumanos ou sobre-humanos que possuem qualidades extraordinárias e transformam episódios simples da vida real em fatos surpreendentes.

Imagens do perigo, do terror, do horrendo, modelam perfis visíveis e invisíveis do mal — motivos temáticos invariáveis necessários à sustentação do conflito — criando tensão, curiosidade e medo no ouvinte/leitor, alavancados pela emoção, cognição e sacralização. Isto porque as “histórias de encantamento” transmitem verdade mística e sapiente, fixam limites nas decisões, desenham feições humanas, viabilizam as relações sociais impossíveis, dimensionam o poder, realizam desejos, mostram formas, ainda que utópicas, de como se vencer a morte e se encontrar a “felicidade eterna”.

Os contos populares guardam um tesouro cultural inestimável ao tempo em que narram epopéias da alma, cujo trajeto fabuloso se realiza no mundo da fantasia, das superstições e do desconhecido, conservando a pedagogia da ilusão e os ensinamentos para a vida. Com igual teor expressam conteúdos psicológicos recheados de imagens que deixam trilhas para os recantos mais íntimos, obscuros, inacessíveis e terríveis do inconsciente humano onde o Bem e o Mal fazem sua morada.

Para além de guardarem a riqueza do imaginário antigo, de criarem realidades metafísicas e eventos atemporais, de revitalizarem mitos da sexualidade, da sedução, da beleza corpóreo-espiritual, do retorno às origens, da jornada de morte e renascimento, de ligarem o homem à natureza, de ensejarem diálogos entre vozes do passado e do presente, de ensejarem discussões em torno da precária e privilegiada condição humana, de contemplarem sentimentos extáticos experimentados pelos iniciados no amor, os contos populares levam o ouvinte/leitor à reflexão sobre comportamentos humanos patológicos e degradantes nas legítimas figurativizações do mal (assassinato, perseguição, inveja, fúria, ódio, mentira, crueldade, engodo, covardia) bem como nas autênticas expressões do bem (liberdade, renascimento, amor, coragem, fé, humildade, sabedoria, paz, recomeço, perdão, solidariedade), variáveis estas que se constituem soluções “mágicas” para os “eternos” problemas existenciais na saga do bem-viver.

Na opinião de Marie-Louise von Franz (1990, p. 31- 33), os contos maravilhosos abordam temas que ligam o fio da história ao desenvolvimento da consciência humana, de modo que cada conto expressa-se numa série de imagens arquetípicas e eventos simbólicos interpretáveis através do próprio sistema simbólico porque “espelham a estrutura mais simples, mas também a mais básica – o esqueleto – da psique”. Através da linguagem simbólico-metafórica evidenciam-se complexos, recalques e dramas que prefiguram o mundo psíquico inconsciente em irrupção apto a revelar o imaginário humano em estado incoativo.

### **3. No mundo das sibilas, feiticeiras e bruxas...**

Será que existem ou existiram mesmo seres humanos dotados de poderes sobrenaturais com capacidade de mudar o destino das pessoas num passe de mágica? Bem, para efeito de retórica, já ouvi pessoas dizerem: “eu não acredito em bruxas, mas que elas existem, existem”.

No conto popular, a bruxa não só existe como pode mudar o destino das personagens assim como tem condições de transformá-las no que quiser porque possui varinha de condão, fala palavras intraduzíveis, faz gestos inimitáveis capazes de metamorfosear gente em animal, em objetos e em plantas, ou vice-versa, por intermédio do feitiço. “Lançar feitiço” (do latim, *fare*) significa fazer algum malefício por sortilégios. Os feitiços de uma bruxa são execráveis em virtude da frieza de sua alma ☒ repositório de recalques e complexos ☒ e do ódio que acumula em seu coração ainda que não haja motivo para isso. Por isto ela é considerada um ente diabólico.

É necessário lembrar que há diferença conceitual entre as castas das bruxas devido à origem, à função que exercem e ao papel que desempenham no espaço que ocupam. Sua identidade toma de empréstimo “registros do sobrenatural” pagão ☒ *mirabilis* ☒ com seus deuses e deusas, seus objetos mágicos, suas buscas, suas viagens ao Outro mundo; cristão ☒ *miraculosus* ☒ em que se dava ênfase aos milagres; satânico ☒ *magicus* ☒ que acabava englobando a magia e sua forma inferiorizada de bruxaria

(cf. BARROS, 2001, p. 277). Conhecemos também as chamadas esposas do Diabo caçadas pela Santa Inquisição na Idade Média, *witch* (termo inglês que significa “vidente”), adeptas da religião Wicca, que buscam as forças da Natureza para promover equilíbrio, e a bruxa arquetípica, uma das representações psicológicas do Feminino terrível.

As bruxas caçadas pela Santa Inquisição são heréticas cultoras e ritualistas do Demônio que participam do *Shabbath* (palavra de origem grega que significa “Sinagoga”, assembléia dos fiéis da antiga Lei, o nome é explicado como uma depreciação ao judaísmo) com intenção de negar Deus, profanar o cristianismo para adquirir poder, riquezas materiais e praticar lascívia. Até o século XVI, período em que se realizou a caça às bruxas, os demonólogos muito circularam para saber se os extensos relatos das bruxas capturadas e julgadas por heresia pelo clero eram reais ou imaginários. Nos seus agitados depoimentos, as supostas bruxas diziam o seguinte a respeito do *Shabbath*, elemento capital da bruxaria:

O Sabá ocorria, geralmente, à noite, em um local retirado, em uma colina, em um bosque ou em um cruzamento de estradas, ao redor de uma fogueira que iluminava a cerimônia com a sua luz baça. Bruxos e bruxas eram convocados individualmente pelo Diabo e aí chegavam, quase sempre, a pé. Às vezes, era o Diabo que os transportava nas costas de um porco, de um asno, de um bode ou de um galo, ou raptando-os num grande turbilhão. A viagem montados em um bastão ou numa vassoura era pouco freqüente. Os bruxos e as bruxas untavam o corpo com um unguento especial que os tornava invisíveis e graças ao qual transpunham rapidamente grandes distâncias. O Sabá compunha-se de uma imitação do ofício católico, de uma missa às avessas, na qual a hóstia era substituída por uma rodela de nabo ou de madeira. No fim da cerimônia, os participantes prestavam homenagem ao seu mestre encarapitado em um escabelo. Bruxos e bruxas adoravam o Diabo sob o aspecto de um bode. A cerimônia encerrava com um banquete durante o qual crianças eram devoradas. Os assistentes se uniam sexualmente ao acaso (SALLMANN, 2002, p. 53-54).

*Witch* pertence à Grande Arte *Wicca*, uma religião de natureza xamanística baseada, primordialmente, na filosofia e nos preceitos ancestrais dos celtas. Politeísta, ecológica e animista, ela inspira-se totalmente no chamado “mundo verde” e busca a integração do homem consigo mesmo, com a natureza e com as muitas divindades das águas, fogo, ar e terra. *Witch* recebe da Grande Deusa arcaica a força criativa, energias metafísicas, cósmicas e naturais para promover o equilíbrio corpo-mente-cosmos, adotando um estilo de vida que integra a espiritualidade à materialidade (cf. MOTEIRO, 2001, p. 42). Através da concentração mental e do ritmo bioquímico do corpo em conexão com o Cosmos e a Natureza, ela se renova para alcançar o autoconhecimento e harmonia com o universo e com o meio em que vive.

*Witch* descende das míticas sibilas e feiticeiras de mitos e lendas antigas. Algumas delas foram eternizadas pela literatura clássica, como Circe, na *Odisséia*, que aparece na pele de uma belíssima mulher de envolvente poder materno. Ela cuidou de Ulisses muito tempo e desempenhou tão bem o papel da esposa que o herói troiano se esqueceu, durante anos, de sua tão querida Ítaca e da amada Penélope. A bela, sedutora e sábia Sibila de Cumas exerceu fascínio sobre homens e deuses, dos seus encantos e sabedoria nem o deus Apolo escapou, entregando-se ao seu amor mágico. Também a fada Morgana manteve o rei Arthur sob o encantamento da paixão.

Em consonância com o imaginário coletivo, o poder das feiticeiras advém de sua ligação com o mundo dos mortos. Em quase todos os contos populares, elas moram em subterrâneos, em cavernas

habitadas por serpentes, morcegos e corujas, em refúgios escuros onde ninguém pode penetrar para não violar seus segredos, ou em castelos e templos, de onde dominam os espaços e os quatro elementos para onde saem em rondas noturnas.

Houve um tempo em que mulheres sábias e/ou experientes eram chamadas de feiticeiras e usufruíam da credibilidade popular e imperial. Requisitadas por soberanos, dignitários da igreja e por camponeses, elas praticavam curas e solucionavam problemas diversos utilizando-se da acurada intuição, da percepção e da sensibilidade femininas, bem como de beberagens de muitos tipos e para várias finalidades por elas mesmas fabricadas com plantas aromáticas, ervas curativas, água, mel, sal e iguarias vindas da Índia, da Pérsia e da Turquia. Acreditavam as pessoas que tais cataplasmas, unguentos e mezinhas que elas preparavam eram mágicos porque salvavam vidas e curavam doenças.

As feiticeiras eram excelentes parteiras e detinham o poder sobre a vida dos bebês semimortos ou deficientes, pois aplicavam a *digitalis purpurea* para abreviar seu sofrimento. Também tratavam dos desequilibrados mentais, histéricos e desiludidos, cuidavam da agricultura, sabiam o valor dos alimentos, a arte de cozinhar e de fabricar bebidas. Eram “curandeiras” alquímicas e deixavam os homens maravilhados com o seu conhecimento de magia, do fogão e das ervas com que preparavam os filtros afrodisíacos, poções abortivas, alucinógenos, essências para perfumar o corpo e amuletos.

O povo as considerava mulheres meio divinas e meio humanas agraciadas pela Deusa do amor e da prosperidade com beleza, juventude, vidência, inteligência, sabedoria e capacidade de manipular o futuro, dons favorecidos apenas às prostitutas sagradas nos templos das deusas pagãs. Dotadas de um corpo sedutor feito para o prazer e para a maternidade, amantes insaciáveis, nelas os homens projetavam o arquétipo da fêmea fatal. Além de exercerem a função de oráculo nos templos das Deusas nas religiões de mistério, que já era um *status* bastante elevado, os saberes atrelados à intuição e à experiência do humano as tornavam aptas para governar o mundo e sobrepujar a autoridade masculina.

Por tudo isto as religiões monoteístas e a cultura patriarcal, principalmente no Ocidente, fragmentaram e negaram os valores positivos das místicas feiticeiras e as dizimaram definitivamente, transformando-as nas bruxas velhas, feias, corcundas, de nariz aquilino salpicado por grandes verrugas, vestidas com capas pretas, cabelos desgrenhados cobertos com chapéu cuneiforme preto ou vermelho, botas pontiagudas, que voam montadas em vassouras, raptam e comem crianças. Hoje restam algumas ciganas (do Egito?), rezadeiras, cartomantes, advinhas e outras artes divinatórias, mas um tanto desvalorizadas porque se tornaram profissionais leigas e clandestinas em espaços urbanos agitados e céticos.

O folclore brasileiro dissemina a crença na bruxa mítica. Está na boca do povo nordestino que se um casal tiver sete filhas seqüenciadas, a mais velha deve ser madrinha de batismo da caçula senão a última ou a primeira vira uma bruxa velha metamorfoseada em coruja, que entra pelo telhado, à meia noite, chupa sangue de criancinhas, bebe cachaça, pia muito forte e voa gargalhando ou grasnando. Eis uma variante do mito de Lilith, o demônio judaico do Mar Vermelho ☒ mãe das bruxas ☒, que se alimenta do sangue dos recém-nascidos; e de Lâmia, o demônio grego que rapta os bebês das parturientes para chupar-lhes o sangue, como punição da deusa Hera por ela ter sido amante de Zeus.

Do ponto de vista psicológico, a bruxa arquetípica é uma força energética do inconsciente

coletivo relacionada ao princípio Feminino nefasto, uma das imagens da *anima* no seu estágio primitivo que, dentre outros aspectos, se projeta como Sombra resultante de sentimentos infantis negativos reprimidos com relação à mãe. Jung (2000, p. 35 e 199) conceitua a bruxa como

entidade inquietante da floresta de outrora agora 'fantasia erótica', que vem complicar penosamente nossa vida anímica. Ela vem ao nosso encontro sob a forma de ninfa, mas se comporta como um súcubo; ela assume as mais diversas formas, como uma bruxa, e é uma autonomia insuportável que, a bem dizer, não seria própria de um conteúdo psíquico. Essa figura é uma supra-ordenada personalidade moldada pela *anima* que pode aparecer como positiva ou negativa; a velha ou a jovem, mãe ou menina; fada bondosa ou bruxa; santa ou prostituta. Ao lado dessa ambivalência, a *anima* tem relações 'ocultas' com 'segredos', com o mundo obscuro em geral, tendo freqüentemente um matiz religioso. Quando ela emerge com alguma clareza, sempre tem uma relação estranha com o tempo: na maioria das vezes é quase ou totalmente imortal, pois está fora do tempo.

Para Neumann (1996, p. 66-134), tanto a bruxa quanto a fada (do latim, *fatum*, fado, destino, oráculo) representa o modelo inconsciente perigoso e letal da Mãe Terrível nas funções elementares de reter, fixar e aprisionar com fios. De uma forma ou de outra, simbolizam os poderes nefastos da mente humana, algo numinoso direcionado tanto para o bem quanto para o mal que todo homem guarda em sua psique. Nos contos populares, as bruxas representam o lado desafiador, revolucionário, ousado e independente da mulher. Como os gnomos, silfos, elfos, monstros, sereias, ninfas, dragões, as bruxas, as fadas e as feiticeiras simbolizam o medo inconsciente do Feminino, principalmente como Sombra do ego, e do desconhecido oculto nas trevas da vida e da morte.

De acordo com Neumann, o princípio Feminino é uma energia vital fecunda, criativa, acolhedora, mas também devoradora e aprisionadora, com capacidade de agir para o bem e para o mal. Essa ambivalência foi inconscientemente concebida pelo inconsciente coletivo como o lado bondoso e terrível da Grande Deusa urobórica que a humanidade vivenciou numa época muito arcaica, tardiamente projetada nas retratações monstruosas que grassam nos mitos e nas artes. Conforme irrompe o inconsciente coletivo, formas sinistras, fantasmagóricas e espectrais que, imaginariamente, habitam lugares inóspitos, sóbrios e desconhecidos aparecem projetadas na cultura, nas artes, na religião, nas relações sociais como formas invisíveis e críveis do medo do desconhecido, principalmente em culturas laicas e populares.

O homem das origens acreditava que abaixo da superfície da terra estava o Inferno (do latim, *inferius*, plano inferior), o ventre da Deusa, produzindo tudo o que no solo brota e devorando tudo o que nele é enterrado. De igual modo imaginavam que demônios e espíritos impuros, negros, esqueléticos e macerados habitassem fossos, grutas, cavernas, abismos escuros, matas inacessíveis, águas perigosas, vulcões, de lá emergindo para devorá-los. As transformações sofridas por cadáveres humanos, carcaças de animais ou objetos imprestáveis, resultantes do processo de putrefação e decomposição provocavam um medo pavoroso nesse homem arcaico, pois entendiam que eram mudanças agenciadas por esses demônios e espíritos comandados pela Deusa. Isto porque os primitivos formulavam a idéia do mundo abstrato conforme a realidade apresentava-se de forma concreta. Eles perceberam que da Natureza advém vida e morte e passaram a cultuá-la como primeira materialização da Mãe Divina. Compreenderam que essa força, contra a qual não havia homem capaz de lutar, sustentava-os e os abrigava, castigando-os com seus elementos e fenômenos.

Do ponto de vista da Psicologia profunda, as representações do Feminino bondoso ou malévolo

dependem dessas formulações emblemáticas inconscientes que ficaram registradas na psique pessoal e coletiva e que se manifestam, simbolicamente, principalmente nas artes em geral e na literatura. Para Neumann (1996, p. 132), “no inconsciente existem forças, tendências, orientações, complexos, instintos, impulsos e arquétipos, tanto masculinos como femininos, da mesma forma que na mitologia encontramos deuses e deusas, demônios, espíritos e animais, mães e bruxas”.

Deste modo, símbolo arquetípico do Feminino maléfico, serva da Grande Mãe Terrível, dominadora da terra, da noite, das florestas, das cavernas, dos abismos, do oceano, das montanhas, as bruxas foram associadas a animais perigosos, bem como a uma grande diversidade de símbolos religiosos punitivos nos santuários propiciatórios pagãos, na plêiade clássica e na literatura popular, permanecendo até hoje com estes significados simbólicos/míticos/arquetípicos nas histórias orais e escritas que contamos.

#### **4. *Ludus maleficarum*: a face do mal no conto russo *Baba Yaga***

No conto homônimo, Baba Yaga Perna fina é uma bruxa velha, mal-humorada, imperativa, enegrecida pelas roupas, pela taciturnidade e pela maldade. Mora dentro da floresta, numa cabana sustentada por pernas de galinha, possui um gato com poderes sobrenaturais iguais aos seus, voa em um pilão mágico, não pode atravessar águas correntes, usa de ardis para capturar suas vítimas e come crianças. Sua irmã, tão malvada quanto ela, casou-se com um viúvo, cuja filha ela odiava e de quem queria se livrar a todo custo.

Certo dia, a madrasta má enviou a enteada à casa de Baba Yaga sob o pretexto de tomar-lhe emprestado um carretel de linha. Ao receber a menina na cabana, a bruxa pediu-lhe que tecesse enquanto ela iria buscar a linha, mas ordenou à sua criada que pusesse água no fogo para ferver e banhasse a garota, pois pretendia comê-la no café da manhã, ainda mandou o gato preto arrancar-lhe os olhos.

Ao ouvir ordens tão cruéis, a criança suplicou à serviçal que não fervesse a água, e em troca lhe daria um lindo lenço de cabeça, pedindo então ao gato que não arrancasse seus olhos, que em troca lhe presentearia com um pedaço de presunto. O gato retribuiu a comida dando-lhe um pente e uma toalha e lhe aconselhou a fugir dali, dizendo que se a bruxa fosse ao seu encalço, ela deveria jogar aqueles objetos para trás. A menina apressou-se em fugir. Escapou dos cachorros porque jogou pão para eles, abriu o portão emperrado porque colocou óleo nas dobradiças, libertou-se dos galhos do velho pinheiro que tentaram prendê-la porque os amarrou com uma fita.

Na cabana, o gato assumiu o trabalho no tear e tentou entreter a bruxa para dar tempo à fuga da menina. Desconfiada, ela foi à varanda e viu que estava sendo enganada pelo gato; bateu nele, na empregada, nos cachorros, no portão e no pinheiro porque sendo seus guardiões não deveriam ter deixado a garota fugir, mas eles disseram que, ao contrário dela, a menina os tinha tratado bem. A bruxa montou no seu pilão mágico, como se fosse um corcel, servindo-se do socador como se fosse açoite, e saiu em perseguição à filha do viúvo.

Percebendo a aproximação da bruxa, a menina jogou para trás a toalha que se transformou num rio de forte correnteza. Como não podia atravessar as águas, Baba Yaga mandou seus bois beberem todo o rio. Quando conseguiu alcançar a outra margem e foi se aproximando da garota, ela jogou para trás o pente que se transformou numa floresta de árvores gigantescas e galhos entrelaçados. A bruxa cortou os galhos das árvores com os próprios dentes e atravessou a floresta, mas de nada valeu o esforço, pois, quando conseguiu sair de lá, a menina já estava em casa com a porta bem trancada. Depois de saber de todo o ocorrido, o viúvo expulsou a esposa malvada e ficou em paz com a filha vivendo felizes para sempre (Resumo baseado na versão escrita por NEIL, 1998, p. 104).

Eis uma luta impiedosa do bem contra o mal. O conto versa sobre um tema bastante contundente

que transcende as culturas: o da inocência infantil perseguida. Uma bruxa canibal, bem parecida com aquela que mantém *João e Maria* no cativo, tenta capturar uma órfã de mãe já odiada pela madrasta malvada, substituta da mãe biológica morta precocemente, personagem semelhante à rainha vaidosa do conto *Branca de Neve*.

A trama envolve quatro personagens femininas (a madrasta, a bruxa, a menina e a serviçal) numa cena de violência contra criança arquitetada dentro da família, assunto atualíssimo e bastante comum nas sociedades contemporâneas. Em tempo, lembramos a condição de abandono infantil motivado pela orfandade, mas também pela pobreza, pela irresponsabilidade e falta de compromisso dos pais e responsáveis, que, sem justa razão, atiram suas crianças à própria sorte no mundo e no submundo como presas indefesas de uma sociedade madrasta e canibal.

Assim, num ambiente tipicamente doméstico e arquetipicamente feminino uma trama macabra de assassinato infantil envolve animais caseiros (gato, cachorro, bois, galinha) objetos, em sua maioria, de uso feminino (carretel de linha, tear, água fervente, toalha, pente, óleo, fita, pilão, socador) e Natureza (floresta, rio e pinheiro).

Com efeito, a bruxa do conto concentra a natureza maligna de uma devota do Diabo, visto que deseja comer uma criança após cozinhá-la em água fervente, batismo ritualístico repetido no *Shabbath*, em que os adeptos sacrificam ao seu mestre os pequeninos num holocausto de sangue e terror para depois os comem em profanas e orgiásticas refeições. Baba Yaga também exprime a natureza arquetípica da Grande Mãe Terrível que habita o inconsciente coletivo. Ela representa a natureza intrínseca do Feminino terrível em seu caráter elementar materno negativo, correlacionada com a Natureza (natura).

Destarte, a morte da mãe enseja a entrada de uma substituta na vida da garota, que com ela disputa o coração do seu pai e o espaço doméstico. Madrastas malvadas são comuns nos contos clássicos. Isto significa que as heroínas jovens, belas e amadas pela família, pelos príncipes, pelos pais, devem sofrer uma longa provação agenciada pela inveja de mulheres mais velhas, feias, enrugadas e mal amadas até que consiga se libertar e alcançar o triunfo no *gran finale* das histórias.

A irmã de Baba Yaga, apesar de ser malvada, pelo menos despertou o interesse de um homem, entretanto a bruxa velha amarga a solidão sem família nem anor, motivo suficiente para odiar que tem uma vida completa.

A companhia das bruxas más são demônios e animais (cachorros, gatos e lobos), aves de rapina e abutres (corujas, corvos, gralhas, hapias), animais peçonhentos (serpentes, aranhas e escorpiões) e sapos dos quais se servem para fazer suas maldades (Cf. CHEVALIER, 1997, p. 234). Do ponto de vista simbólico, o gato pode funcionar para o bem e para o mal graças à sua atitude terna e dissimulada. Na magia negra, o gato preto é utilizado com fins encantatórios; comendo sua carne, o adepto se livra da magia, já o seu sangue serve para fazer poções e sortilégios. Em muitas culturas, o gato preto simboliza obscuridade e morte, igualmente é concebido em alguns mitos ocidentais como guardião do Inferno. Ele se posta embaixo da ponte que cruza o acesso às águas infernais, ajudando a tirar almas de pecadores que seguem para esse lugar de penúria. Nos contos populares e em muitas narrativas míticas, gatos guardiões funcionam como protetores dos heróis e heroínas para debelar ou desfazer as investidas do mal que vem figurado em leviatãs, monstros, ogros, mulheres selvagens da

floresta, demônios. Entretanto é mais comum atuarem como informantes e perseguidores das vítimas desses vilões.

O inconsciente coletivo conserva o mito de que o cachorro é o guia do homem nos seus dias de trabalho e na noite da morte, pois esse animal intermedeia o mundo dos vivos e o mundo dos espíritos. O invisível é-lhe familiar visto que tem o dom da clarividência. Na mitologia grega, Cérbero é o cachorro de três cabeças, guardião da porta do Inferno, cuja missão é impedir a entrada dos vivos e a saída dos mortos. No mito grego, Psique só conseguiu entrar no Hades porque enganou Cérbero com uma fatia de bolo de mel.

O gato e os cachorros de Baba Yaga têm função idêntica e mudam de atitude quando a menina os presenteia com comida. Eles confirmam a natureza ambígua dos animais domésticos e a função mítica de guardiões da região da morte, contudo contrariaram a ordem da dona ao auxiliarem a menina na sua fuga espetacular, salvando-a da morte iminente.

Ao gato fora dada a tarefa de cegar a menina, um motivo mítico, sem dúvida. Não raro, nos mitos e em algumas religiões, a cegueira é o primeiro passo de um processo iniciático para transformação ou mudança de *status* da materialidade para a espiritualidade. Os deuses mitológicos cegam aqueles que desejam arruinar ou punir. Atena cegou Tirésias porque viu sua (dela) nudez ao se banhar numa fonte. Édipo furou os próprios olhos para se punir pelo incesto. Tobias ficou cego quando dormia, mas um anjo do Senhor o salvou. Sansão pecou contra Deus e cegou, mas Deus o fez ver novamente. Jesus Cristo curou o cego de Jericó e salvou sua alma, São Paulo cegou antes de se converter ao cristianismo. Entretanto para a cultura celta a cegueira é um impedimento para as funções divinatórias, o que, por dedução, a cegueira da menina impinge-lhe mais castigo. Cega, ela se tornaria absolutamente dependente e incapaz.

Ao gato compete selar o desígnio do mal, mas graças a sua natureza terna, ele age como auxiliar e protetor, entregando objetos mágicos que a livrarão da voracidade da bruxa. Como animal de estimação de Baba Yaga e adjuntor nas suas feitiçarias e sortilégios, ele bem conhece seu poder e limitações, sabe que ela não atravessa um rio com águas correntes ainda que esteja voando, todavia o gato troca tudo por um pedaço de presunto que lhe denota o carinho que nunca teve, como o cachorro, que parecia faminto e mal tratado e a serviçal, que nem sequer tinha um lenço de cabelo para trabalhar. Ainda, vale lembrar que a natureza animal, principalmente dos cães e gatos, entra em boa sintonia com os infantes, criando com eles laços indestrutíveis, bem como é fundamental perceber a mensagem furtiva do conto, que se resume na vulnerabilidade das pessoas mal amadas: quem está do lado do mal é carente de tudo, principalmente de afeto e de reconhecimento mesmo que pareça ter poder.

As bruxas dos contos populares moram em florestas, grutas e cabanas. Para lá vão crianças abandonadas, perdidas ou deportadas, princesas raptadas, príncipes heróis para lutar contra o mal. A floresta é um lugar ambivalente muito requisitado para rituais de passagem, processo de transformação e de autoconhecimento, pois vencendo os obstáculos da floresta, os personagens estão prontos para enfrentar a vida. Ela é a Grande Mãe que abriga, alimenta, prende com suas armadilhas, ensina a escapar dos perigos e pode até matar. A floresta contém o bem e o mal, a vida e a morte, é um lugar de transição e de teste de sobrevivência. Quem entra na floresta precisa escapar de ser devorado porque lá impera o instinto e os sentidos, raramente a razão.

Por ser um local fechado, quente, úmido e escuro, devido às árvores frondosas, contém mistério, beleza, muitos esconderijos, animais de todas as espécies, planta de todos os tipos, enfim, nela tudo pode acontecer. De acordo com o imaginário coletivo, a floresta é o *habitat* preferido de seres imaginários invisíveis e poderosos, como certos elementais e *daimons*.

Baba Yaga não só mora na floresta como tem uma natureza selvagem e muito primitiva. Sua mente perversa e pouco afeita a pensar funciona menos do que seu estômago, tanto é que seu transporte é um pilão de socar grãos. Ela parece agir movida apenas pelo instinto, por isto sua percepção do mundo é exígua e seu poder é limitado. Como todo ente instintual, ela come não por sobrevivência, mas pelo prazer de devorar.

Os pés de galinha que sustentam sua cabana corroboram sua natureza animalesca e são indícios de seu primitivismo. Servem menos para se deslocar e mais sugere metamorfose. Entende-se que a bruxa transformou uma galinha na cabana para nela morar. A galinha simboliza acesso ao mundo dos mortos, de preferência, dos espíritos impuros. Em alguns rituais umbandistas de feitiçaria, a galinha preta é usada em mandingas para prejudicar pessoas. Nesta perspectiva, os pés de galinha que sustentam a cabana de Baba Yaga simbolizam também sua malignidade e capacidade de mudar as coisas no mundo.

## **Considerações finais**

O imaginário coletivo construiu ricas imagens arquetípicas do feminino terrível no sentido de aprisionar com fios. O conto metaforiza este sentido de fiar, sugerindo que o mal é bom estrategista e que só um indivíduo bem preparado pode se livrar de suas armadilhas, além do sentido de tecer o fio da lã veiculado mimeticamente na ação da menina e do gato. Simbolicamente, os objetos que o gato dá para a garota reiteram o sentido de “tramar” com fios o destino. O pente, que está para os fios dos cabelos, se transforma em floresta trançada de galhos, e a toalha, que é feita de fios de algodão, se transforma num rio, um fio de água corrente.

A floresta e seus seres fabulosos constroem surpresas magníficas para aqueles que adentram seus caminhos tortuosos. Não foi diferente a experiência da menina que lá entrou para buscar um carretel de linha, objeto utilizado pela madrasta malvada para dela se livrar. Desta forma, a madrasta lembra terrível deusa grega, Cloto, que tece o fio do destino dos mortais.

Baba Yaga possui a linha e pede à menina que teça enquanto ela simula que vai buscar o carretel para emprestar à irmã. É importante destacar aqui o ato de fiar como um exercício de paciência e disciplina na formação de uma mulher, visto que requisita imobilidade, concentração e solidão, tudo o que a garota precisa para aquietar-se enquanto espera. Por analogia, a bruxa projeta a morte da menina como a deusa grega Láquesis, irmã de Cloto, que mede o fio da vida.

Contudo, ela escuta a voz de comando da bruxa e decide livrar-se daquela situação. Amarra com uma fita os galhos mágicos do pinheiro que tentaram prendê-la e com o tecido da toalha mágica doada pelo gato tece o rio, um longo e poderoso fio de águas correntes que impede a bruxa de alcançá-la. O rio de águas correntes é uma metáfora do tempo que não retorna e que tudo transforma. Em contrapartida, a garota esperta, boa tecelã, ajudada pelo gato também tecelão, consegue fiar seu destino sem ser bruxa nem fada, mas apenas com a credibilidade de uma criança amada que possui um lar

para onde voltar.

A bruxa e seus truques de maldade foram vencidos mais uma vez ficando, portanto, a mensagem através da solução mágica e romântica do grande final que o mal não compensa.

Desta forma, percebe-se que os contos populares reconstróem as imagens da bruxa utilizando-se de um processo de hibridização para recontar de forma própria a mitologia da miséria humana e do medo dos inocentes que se cristalizara em diversas faces do demonismo e da vitimização. A caricatura grotesca e taciturna da bruxa repugnante e maléfica, em qualquer época, tempo, cultura ou forma de apresentação e de culto é produto do ambíguo inconsciente humano que expressa de forma simbólica e em filigranas as aberrações da maldade que cria.

Portanto, como demônio reprimido no inconsciente em épocas remotas e revitalizado na modernidade, o arquétipo da bruxa personifica o lado destrutivo da alma e da mente, a desintegração, a doença, a morte ou aquilo que é denominado “malefício da inconsciência” (FRANZ, 1984, p. 58). Os impulsos para o mal que prejudicam as pessoas são atribuídos a essas velhas perversas e perseguidoras que figuram como Personalidade Mana ou Velha Sábua.

### **Referências Bibliográficas**

BARROS, Maria Nazareth Alvim. *As Deusa, as Bruxas e a Igreja*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2001.

CHEVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Tradução de Vera da Costa e Silva *et al.* 11. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

FRANZ, Marie-Louise Von. *A interpretação dos contos de fada*. Tradução de Elci Spaccaquerche Barbosa. 2. ed. São Paulo: Paulus, 1990.

JUNG, Carl Gustav JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Tradução Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

MONTEIRO, Irene. *Dicionário básico de magia e esoterismo*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

NEUMANN, Erich. *A Grande Mãe*. Tradução de Fernanda Pedroza de Mattos e Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Cultrix, 1996.

NIEL, Philip. *A volta do mundo em 52 histórias*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 1998.

SALLMANN, Jean-Michel. *As bruxas: noivas de Satã*. Tradução Ana Luiza Dantas Borges. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

WARNER, Marina. *Da fera à loira: sobre contos de fadas e seus narradores*. Tradução de Thelma Médiçi Nóbrega. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

## **O projeto político e pedagógico da Reforma Protestante: Notas sobre Educação e Protestantismo**

José Rubens Lima Jardimino  
Universidade Federal de Ouro Preto

Leandro de Proença Lopes  
Universidade Nove de Julho