The illustration depicts a vibrant, mystical landscape. At the top, a dark blue cave entrance is framed by a gold border containing the text 'LUGARES MÍSTICOS'. Inside the cave, green ferns hang from the ceiling. Below the cave, a waterfall cascades down a rocky ledge on the left. The middle ground features a lush green forest with stylized trees and a torii gate on the right. A string of tassels hangs across the scene. The bottom of the image shows a blue stream flowing over rocks. The overall color palette is dominated by blues, greens, and yellows, creating a dreamlike atmosphere.

LUGARES MÍSTICOS

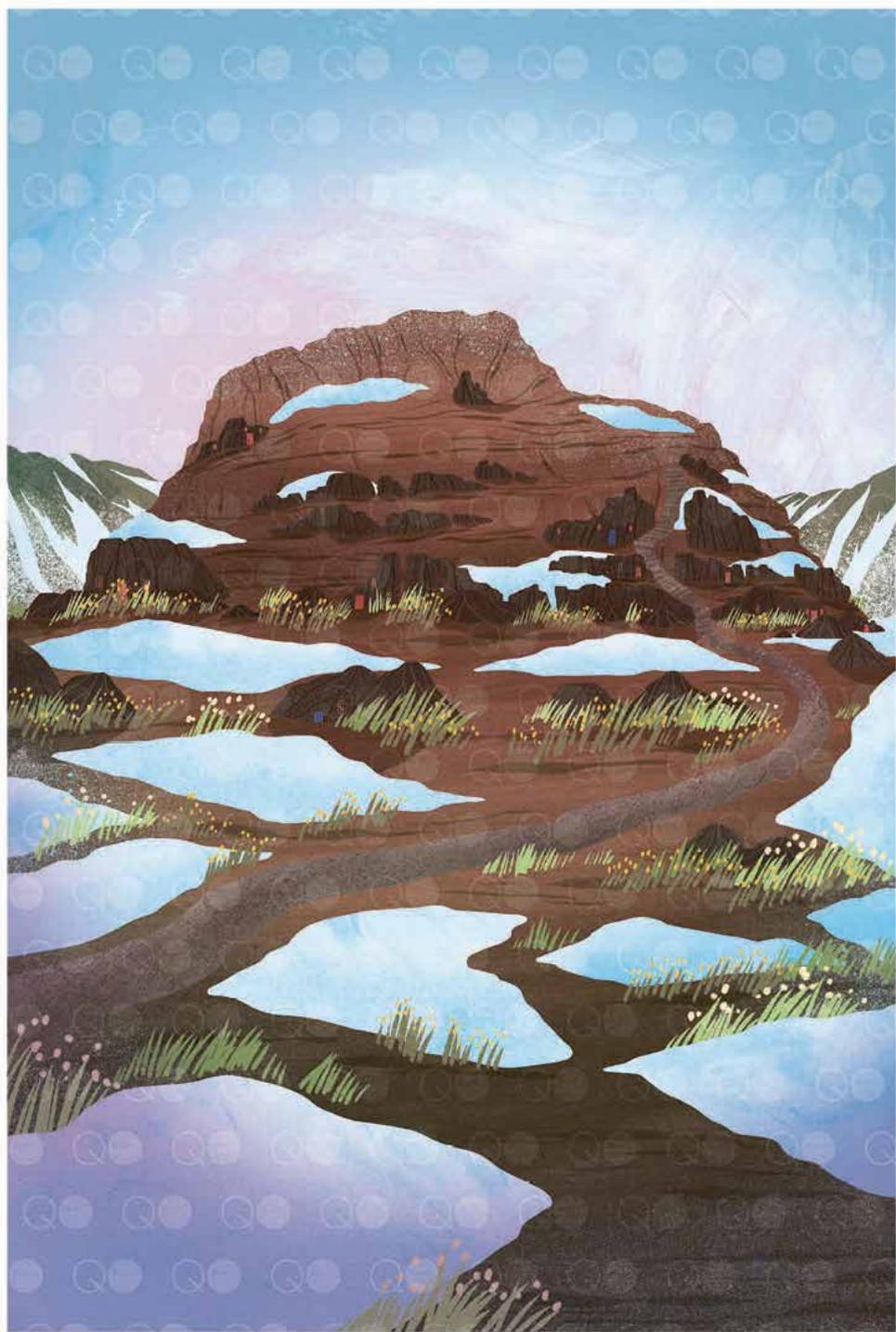
LUGARES MÍSTICOS

GUIA PARA

VIAGENS INSPIRADORAS

Sarah Baxter

ILUSTRAÇÕES DE
Amy Grimes



ÍNDICE

Introdução	6
Tintagel, <i>Inglaterra</i>	10
Cadair Idris, <i>País de Gales</i>	16
Loch Coruisk, <i>Escócia</i>	20
Álfaborg, <i>Islândia</i>	26
Labirinto de Chartres, <i>França</i>	32
Montanhas de Harz, <i>Alemanha</i>	36
Sinagoga Velha Nova, <i>República Checa</i>	42
Lago Bled, <i>Eslovénia</i>	46
Gruta de Alepotrypa, <i>Grécia</i>	52
Tartesso, <i>Espanha</i>	56
Riviera dos Ciclopes, <i>Itália</i>	62
Ruínas de Gede, <i>Quênia</i>	68
Círculos de Pedra da Senegâmbia, <i>Senegal e Gâmbia</i>	74
Xanadu, <i>China</i>	78
Takachiho, <i>Japão</i>	82
Vale de Spiti, <i>Índia</i>	88
Monte Mani, <i>Coreia do Sul</i>	92
Os Pináculos, <i>Austrália</i>	98
Nan Madol, <i>Micronésia</i>	102
Roda da Medicina de Majorville, <i>Canadá</i>	108
Cemitério de Bonaventure, <i>EUA</i>	116
Monte Shasta, <i>EUA</i>	122
Malinalco, <i>México</i>	128
Lago Guatavita, <i>Colômbia</i>	134
Linhas de Nazca, <i>Peru</i>	140

INTRODUÇÃO

Há muito, muito tempo, numa terra não assim tão distante, havia uma pessoa — não assim tão diferente de si — que procurava um modo de compreender e interpretar o mundo.

Os seres humanos necessitam de histórias. Sempre necessitaram. E, muito provavelmente, sempre necessitarão. Antigamente, antes da ciência e da Netflix, essas histórias eram tudo. Funcionavam como uma forma de entretenimento, um método de educação, um meio de esclarecimento. Através da oralidade, imagens ou gravados em pergaminhos ou pedras, todos os tipos de relatos — religiosos, mitológicos, folclóricos — foram transmitidos ao longo dos tempos. Essas diversas narrativas são, de vários modos, incrustadas em troncos de árvores, desenhadas nos céus noturnos, entrelaçadas em partes do corpo, enfatizadas pela mudança das estações e inscritas na pedra de castelos, estábulos e grutas. Algumas são parábolas que fornecem avisos úteis — não ponhas aí as mãos nem aqui o nariz, caso contrário o bicho-papão virá atrás de ti. Depois, existem lendas nas quais surgem cidades, países ou até impérios inteiros e que, muitas vezes, com o passar do tempo, se tornam tão deturpadas, desfocadas ou confusas que ninguém consegue lembrar-se bem de quais eram sequer as verdadeiras raízes da saga.

Sim, existem muitas histórias que acrescentam substância, significado, interesse e intriga ao modo como o mundo funciona. Algumas delas nasceram de um antigo grão de verdade, outras parecem meros arroubos de fantasia que, simplesmente, adoramos repetir. Algumas estão enraizadas em factos, conquanto se prestem a reinterpretções e reescritas, à medida que a tecnologia e o conhecimento progridem. Mas todas elas proporcionam uma atmosfera de magia. Uma sensação de que pode muito bem estar em jogo alguma coisa maior do que nós próprios — ainda que essa coisa seja a extensão da imaginação humana.

Este livro aborda alguns desses lugares fabulosos, dignos de fábula, de contos de fadas. Nestas páginas, encontramos com reis míticos, cumes sagrados e edifícios encantados. E ainda com um elenco de duendes, gigantes, fantasmas, *golens* e criaturas marinhas sem as quais o nosso planeta talvez fosse um lugar mais lógico e bem fundamentado, mas também menos colorido e cativante. Com a ajuda de ilustrações maravilhosamente encantadoras, este guia pretende transportá-lo, no conforto da sua própria poltrona, para esses pontos místicos, investigando as suas lendas e chamando para as páginas a sua essência sobrenatural.

Por exemplo, viajamos até ao Castelo de Tintagel (página 10), o torreão em ruínas na agreste costa inglesa do norte da Cornualha, onde a realidade e a ficção são quase impossíveis de separar. Se o herói popular rei Artur e o seu restante grupo de Camelot alguma vez aí foram, se alguma vez se encontraram no belo cimo deste penhasco e contemplaram o oceano furioso, é quase irrelevante. O rumor da sua associação a essas figuras lendárias conferiu a Tintagel um poder real — e, até hoje, continua a contribuir para o seu enorme romantismo.

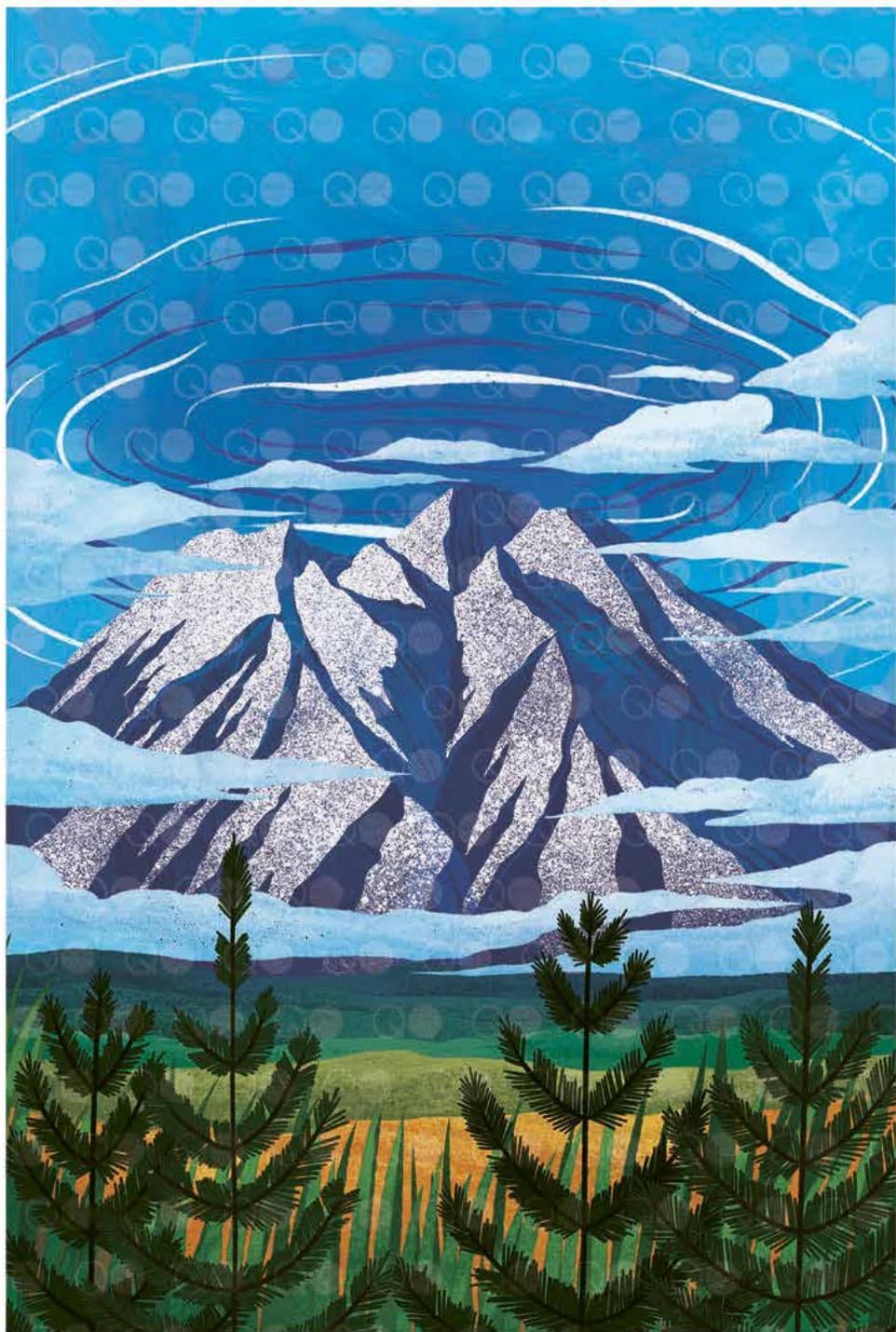
De igual modo, uma visita às montanhas de Harz, na Alemanha (página 36), torna-se extremamente sugestiva graças aos séculos de feitiçaria que lhe estão associados. O planalto de Hexentanzplatz (Pista de Dança das Bruxas) foi um local de culto saxão, e os rituais aí realizados para manter os espíritos malignos afastados perduraram, ainda que agora com um aspeto mais comercial. No entanto, se escolher a altura certa para a sua visita, as lojas de recordações que vendem cabos de vassouras não prejudicarão a atmosfera fantasmagórica das montanhas. Vá quando as brumas estão baixas e as multidões são escassas e não será muito difícil conjurar os espetros de carniçais e gobelins rodopiando ao vento.

Por vezes, as criações naturais estão imbuídas de uma presença imponente, de uma energia e de uma atração magnética tais que sistemas de

crenças completos se vieram a centrar em torno delas. Por exemplo, para lá do Atlântico, no Noroeste do Pacífico que banha os Estados Unidos, a imponência física do monte Shasta, a sua aparência impressionante e a sua pirotecnia violenta têm inspirado uma infinidade de histórias a sucessivos visitantes (página 122). Para os povos nativos dos Estados Unidos, que se sabe habitarem as imediações desse vulcão ativo há, pelo menos, 11 mil anos, o Shasta é crucial para a sua criação, sendo o seu fumegar e os seus ruídos explicados pelo deus que se encontra nas suas entranhas. Quem chegou mais tarde também se sentiu atraído pelas encostas da montanha — alguns procurando iluminação religiosa, outros em busca de bizarras fantasias de reinos perdidos e de seres do espaço sideral, outros ainda achando, simplesmente, algo de espiritual nos lagos, nas florestas e nas cascatas circundantes.

Claro que o nosso planeta tem muitos mais lugares místicos que não são referidos aqui. Só temos espaço para 25, mas uma viagem adicional poderia ter-nos conduzido ainda mais profundamente ao seio da mente criativa e indagadora de significados. Sendo este um livro que se foca em lugares fora de Portugal, fica assim de fora, por exemplo, a típica vila de Sintra, onde se acredita que os jardins da complexa e excêntrica propriedade da Quinta da Regaleira incorporam uma variedade de símbolos místicos e de códigos secretos relacionados com os Cavaleiros Templários, com a alquimia e com a Maçonaria — nomeadamente, o seu poço em espiral descendente, reminescente dos nove círculos do Inferno de Dante. Poderíamos também, por outras razões, ter mergulhado no milagroso Rio Encantado de Hinatuan, uma correnteza de um azul etéreo nas Filipinas, que se diz ser colorido por fadas e habitado por um peixe impossível de apanhar. Ou ainda ter feito uma (cautelosa) viagem ao famigerado Triângulo das Bermudas, para nos questionarmos sobre se haverá, de facto, alguma razão para preocupações quanto a essa porção do oceano Atlântico que, alegadamente, suga navios.

As opções são demasiadas para as enumerarmos a todas. Quando a humanidade está envolvida, existem sempre mais mistérios por explicar e mais histórias para contar...



O quê? Um impressionante promontório, assolado pelo oceano, considerado o local de nascimento do rei Artur

Onde? Cornualha, Inglaterra

TINTAGEL

Esta pequena península escarpada, cravada no mar azul-esverdeado, parece digna de um rei — seja ele real ou imaginário. É a materialização de um drama geológico, uma corcova de rocha batida pelas ondas com vistas que se espriam amplamente, ao longo da costa íngreme e em

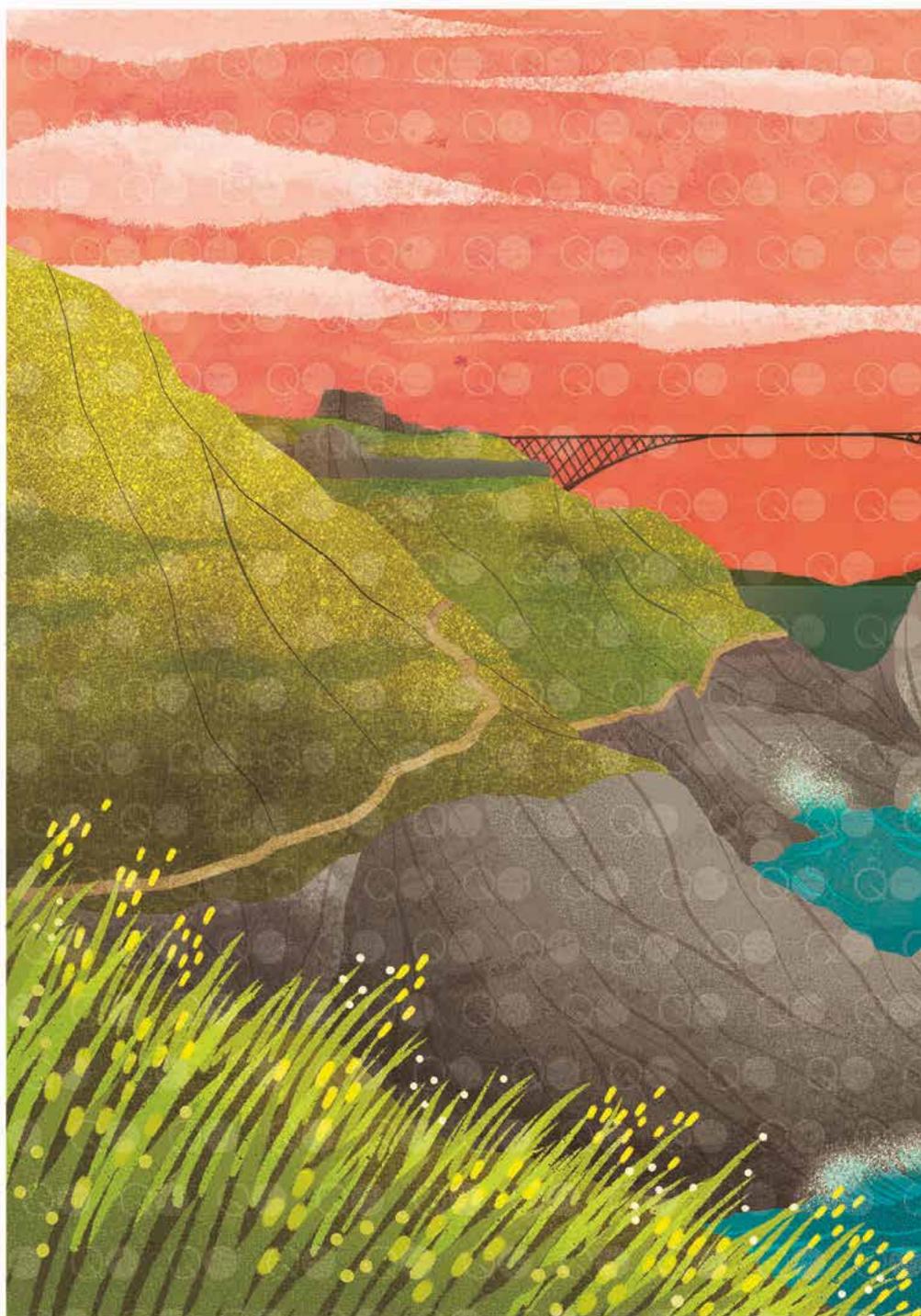
direção ao oceano insondável. No cimo deste local encontram-se ruínas dispersas: uma casa de guarda desmoronada, uma capela minúscula, muralhas destruídas que descem a pique por precipícios. E, em torno dessa dispersão de pedras velhas, gaivotas e gralhas-de-bico-vermelho patrulham como velhos guardas sábios, enquanto o tojo dourado brilha como montes de tesouros reais. Não é difícil imaginar a magia a acontecer aqui, nesta quase-ilha algo afastada do mundo real. Trata-se do lugar ideal para lendas de feitiçaria e cavalaria passarem para o lado de cá, vindas de livros de histórias rumo à História.

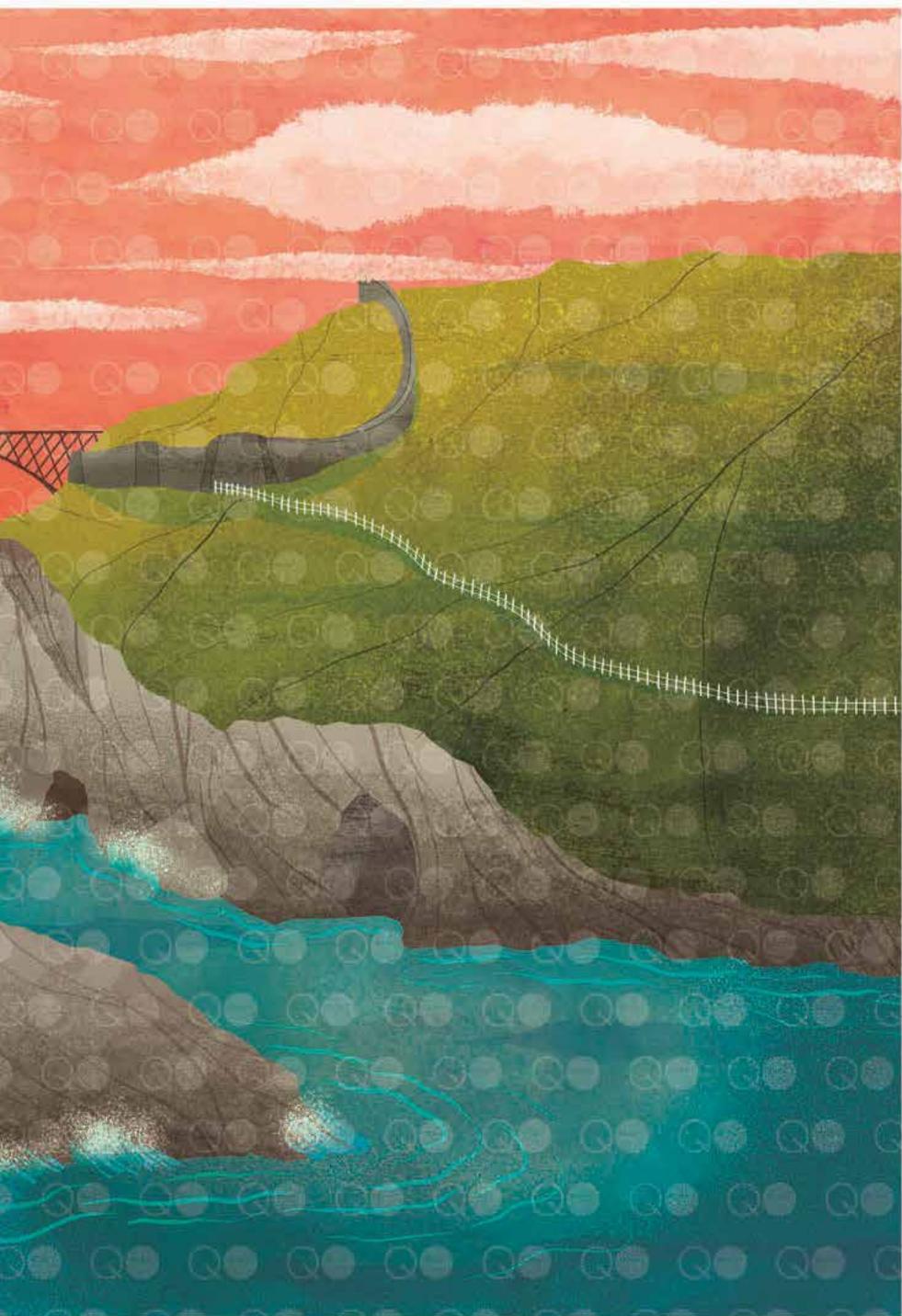
O Castelo de Tintagel estende-se por uma parcela de terra firme e por um promontório impressionante na costa norte da Cornualha. Talvez tenha sido ocupado durante a Idade do Ferro e durante a época romana, mas o sítio desenvolveu-se verdadeiramente na chamada Idade das Trevas, aproximadamente a partir do século v. Tratou-se de uma época áurea para a Cornualha, quando o reino celta de Dumnónia governava grande parte do Sudoeste e Tintagel era uma das suas maiores povoações. Desconhece-se a função exata de Tintagel, mas a sua escala e muitos objetos de prestígio aqui escavados — como excelentes vidros merovíngios e cerâmica *terra sigillata*¹ da Foceia² — sugerem que pode ter sido um centro régio. O que é, porventura, a razão pela qual Godofredo de Monmouth, bispo e cronista do século xii, se sentiu

¹ Cerâmica romana de luxo caracterizada por um engobe avermelhado. [N. T.]

² Cidade turca, atualmente denominada Eskifoça. [N. T.]







inspirado para o incluir numa das maiores fábulas da Idade Média: a do rei Artur.

Algumas notas acerca de Artur: existem poucos indícios que sustentem a sua existência, já para não falar da sua ligação a Tintagel. Surge pela primeira vez nos registos escritos por volta do ano de 830, num manuscrito que compila contos populares galeses. Foi Godofredo que, mais tarde, trouxe a sua história para primeiro plano, com consideráveis embelezamentos — na sua *Historia regum Britanniae* (*História dos Reis da Bretanha*), em grande parte fictícia, Artur torna-se um grande e corajoso governante, conquistador de grandes extensões da Europa e, até, subjugador de animais mitológicos. Godofredo também explana as origens de Artur: reza a história que o rei da Bretanha, Uther Pendragon, estava apaixonado por Igraine, mulher de Gorlois, duque da Cornualha. Portanto, o mago Merlin disfarçou Uther de Gorlois, para que se pudessem infiltrar na fortaleza de Tintagel e seduzir Igraine. Resultado: Artur foi concebido.

O estatuto de Tintagel foi ainda mais fortalecido quando o conto de fadas romântico de Tristão e Isolda, mais antigo, se entrelaçou com o folclore arturiano. A corte do rei Marcos, o marido traído de Isolda, passou a localizar-se em Tintagel. Tristão, por seu lado, tornou-se um Cavaleiro da Távola Redonda. Até este ponto, tudo é mito. Mas foi a ligação a estas histórias, e ao poder que simbolizavam, que incentivou Ricardo, o recém-designado conde da Cornualha e, na altura, um dos homens mais ricos do continente, a criar aqui um castelo verdadeiro, de pedra e cal, por volta de 1233. Ao associar-se a si mesmo às lendas de Marcos e Artur, Ricardo estava a afirmar o seu próprio estatuto. O castelo de Ricardo não durou muito; já caíra parcialmente em ruínas no século XIV. Mas, de algum modo, isso só serve para tornar o local ainda mais romântico. Em Tintagel, a história e a lenda encontram-se completa e profundamente interligadas.

Muito do romantismo é gerado pelo próprio local, um penhasco rochoso vagamente ligado a uma das mais espetaculares extensões de linha de costa do país. Quando Godofredo o descreveu, afirmou que a única entrada para esta ilha cercada pelo mar era através de um estreito passadiço natural que «três soldados armados seriam capazes de defender, ainda que tivéssemos todo o reino da Bretanha do nosso lado». A topografia talvez tenha inspirado o nome do local: em cornoico, *din* significa «fortaleza», e *tagell* significa «estreitamento». Mas, mesmo na época de Ricardo, este istmo fora parcialmente erodido. Por fim, o acesso só era possível escalando as falésias íngremes e perigosas.

À medida que a popularidade da lenda arturiana ressurgiu, no século XIX, e que os turistas começaram a visitar o local, foi talhado um

conjunto de degraus na enorme rocha e, depois, foram construídas uma pequena ponte e escadarias. No entanto, em 2019, foi erigida uma estreita consola de aço e xisto, permitindo a passagem entre a terra firme e a ilha, ao mesmo nível da ponte de pedra original de há tantos séculos.

Ao atravessarmos o local hoje em dia, conseguimos mesmo imaginar Camelot, enquanto caminhamos por entre os vestígios do Grande Salão de Ricardo, do Portão de Ferro junto à encosta, do jardim murado que foi descoberto, do misterioso túnel e das saliências de edifícios, cobertas por relva, que datam da Idade das Trevas. Lá em baixo, situa-se Haven (Refúgio), uma pequena praia onde, outrora, atracavam navios para serem carregados com o xisto extraído do terreno. E, de um dos lados, escavada pelo pescoço da ilha adentro, encontra-se uma caverna marinha que pode ser explorada na maré-baixa. Desde finais do século XIX, é conhecida por «Gruta de Merlim», em parte graças a um poema de Alfred Tennyson, primeiro barão de Tennyson, que descreve o bebé Artur a dar à costa aos pés de Merlim. Uma representação do rosto de Merlim foi gravada, controversamente, numa rocha das imediações.

Talvez Artur nunca tenha posto os pés na ilha de Tintagel — ou sequer existido, de todo —, mas agora, sem dúvida, que se acha aqui em espírito. Em referência à lenda mais famosa do local, em 2016, foi erigido no promontório uma estátua de bronze enorme, empunhando uma espada, chamado Gallos («poder», em corno), que se parece sobremaneira com o modo como poderíamos imaginar Artur com Excalibur³. Mas a figura fantasmagórica é etérea, somente em parte representada. Existem frestas através das quais se consegue ver a paisagem e, até, trepar para o seu interior. Tal como Tintagel, a escultura sinuosa permite que cada visitante lhe acrescente a sua própria interpretação.

³ Espada lendária de Artur. [N. T.]

O quê? O trono de um gigante,
envolto em mitos e brumas

Onde? Snowdonia, País de Gales

CADAIR IDRIS

Não se trata de um gigante entre as montanhas. Uma elevação escarpada de rocha ígnea, sobressaindo a partir da floresta, da pradaria, da charneca húmida e do lençol pantanoso que lhe subjazem, Cadair Idris é, apenas, o 18.º cume mais alto do País de Gales, um estatuto pouco impressionante

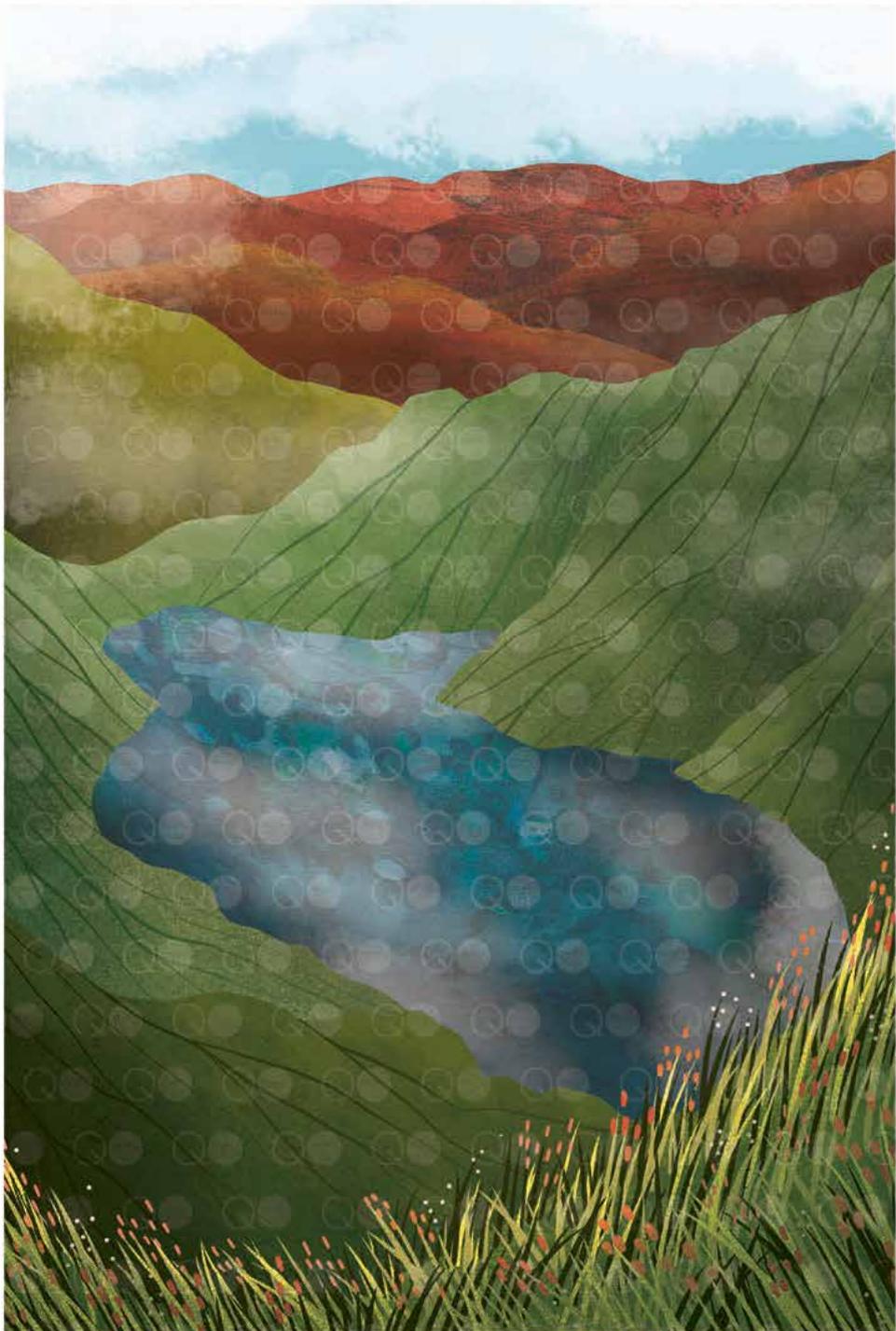
num país não propriamente abençoado com picos everestianos. E, no entanto, tem qualquer coisa... uma imponência, uma excelência, uma atmosfera que faz com que este pouco-mais-do-que-uma-colina pareça maior do que a soma das suas componentes físicas. Porque, embora Cadair Idris seja modesto no domínio da realidade, agiganta-se do mundo das lendas.

Situado no extremo sul do Parque Nacional de Snowdonia, perto da vila de Dolgellau, Cadair Idris é composto pelo mesmo tipo de rochas que o pico mais alto do País de Gales — o monte Snowdon, com 1085 metros —, mas é significativamente menos alto, tendo 893 metros de altura. Apesar disso, trata-se de um dos cumes mais icónicos do país e conseguiu imiscuir-se em numerosas lendas, algumas delas verdadeiras, outras não.

Mesmo a sua origem geológica é, há muito, alvo de controvérsia. Algumas pessoas afirmaram tratar-se de um resquício de um enorme vulcão extinto — talvez, outrora, o maior da Europa. E dá um pouco essa sensação: não só a rocha de Cadair Idris é vulcânica como se curva e cai, criando algo semelhante a uma antiga caldeira, preenchida por aquilo que parece ser um típico lago de cratera. Mas não se trata de um supervulcão extinto. É uma paisagem erodida durante a última era glacial. Características como os *cwms* (circos⁴ ou depressões glaciais) e as *roches moutonnées*⁵ (rochas em forma de carneiro) são concordantes com os deslizamentos e as modelagens glaciais, há muitos e muitos milénios.

⁴ Vale, cercado por montanhas em anfiteatro. [N. T.]

⁵ Em francês no original. Em português usa-se a mesma designação. [N. T.]



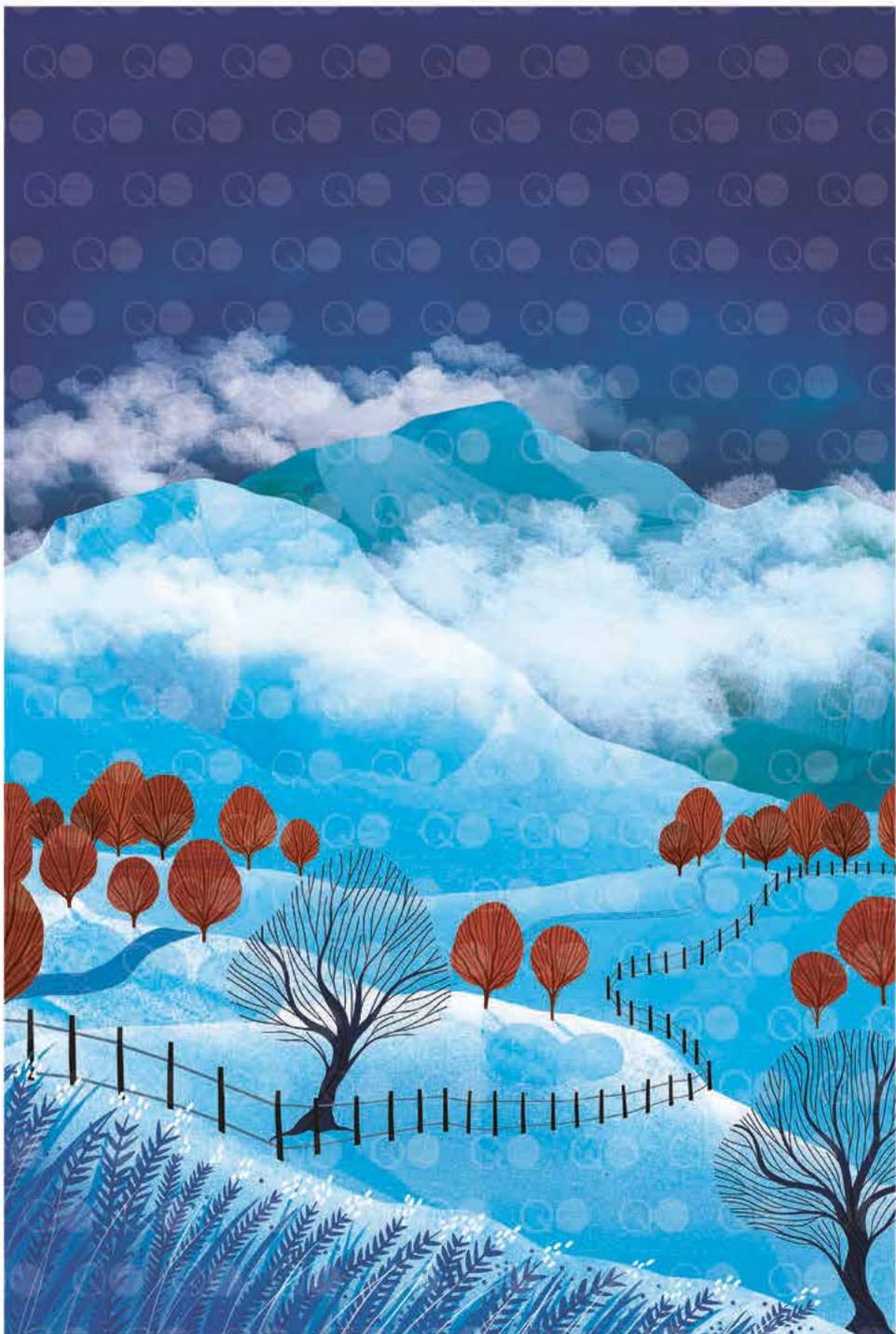
Mas talvez mais curioso seja o seu nome, que se julga significar Cadeira de Idris. A montanha, com os seus três picos — Pen y Gadair (Costas da Cadeira), Cyfrwy (o Assento) e Mynydd Moel (a Montanha Nua) —, tem, de facto, um aspeto semelhante a um trono. No entanto, não se sabe exatamente quem tenha sido Idris. Existem histórias que o remontam a um heroico príncipe de Meirionnydd⁶, que foi morto em combate contra os saxões, por volta do ano de 630, e que era considerado um «gigante» metafórico entre os homens. Outras consideram que Idris era um verdadeiro gigante, um dos quatro que rondavam por ali, de proporções de tal modo enormes que conseguia sentar-se sobre esta montanha, observar todo o seu reino e, inclusive, olhar para cima, para o interior dos céus. Diz-se que, na própria coroa do pico, existe uma plataforma comprida e larga, feita de lajes de pedra, que é a Cama de Idris e que quem quer que durma nessa cama terá um de dois destinos: ou acordará como o mais profundo dos poetas ou completamente louco.

As histórias de Idris e do rei Artur também se entrelaçam. De acordo com algumas lendas, Artur, em certa ocasião, usou uma corrente mágica para capturar um incómodo *afanc* (monstro aquático galês) e libertou-o no remoto lago Llyn Cau, em Cadair Idris. Outras lendas situam aqui figuras mais assustadoras: dizem que Cadair Idris é a zona de caça de Gwyn ap Nudd, senhor do Annwn, o «outro mundo» dos celtas, o qual lidera uma matilha de cães de caça fantasmagoricamente brancos, com orelhas vermelhas, numa perseguição desenfreada para capturar almas humanas.

Existem vários percursos pela montanha acima, para aqueles que ousam enfrentar os seus mistérios tenebrosos. O mais impressionante é, possivelmente, o trilho de Minffordd, que começa no lado sul da montanha e sobe a pique pelo desfiladeiro de Nant Cadair, onde antigos carvalhos se contorcem e entrelaçam e quedas de água fazem cócegas às enormes paredes rochosas. O trilho contorna parcialmente o lago Llyn Cau; a partir dele, os visitantes podem contemplar esse abismo profundo e escuro — alegadamente sem fundo — lá em baixo, antes de se debaterem para suplantar as rochas soltas de Craig Cau e transporem o lanço final rumo a Pen y Gadair, o ponto mais alto da montanha. Aí, a vista pode dar-nos a ilusão de sermos gigantes. O resto de Snowdonia, e o próprio Snowdon, situam-se a norte; o mar da Irlanda borbulha a oeste; os Brecon Beacons⁷ avolumam-se a sul; e, lá em baixo, encontra-se uma dispersão de grandes pedregulhos, supostamente atirados para lá pelo próprio Idris.

⁶ Região do Noroeste do País de Gales. [N. T.]

⁷ Cadeia montanhosa galesa. [N. T.]



O quê? Lago místico com um dramatismo natural e habitantes sobrenaturais

Onde? Ilha de Skye, Escócia

LOCH CORUIISK

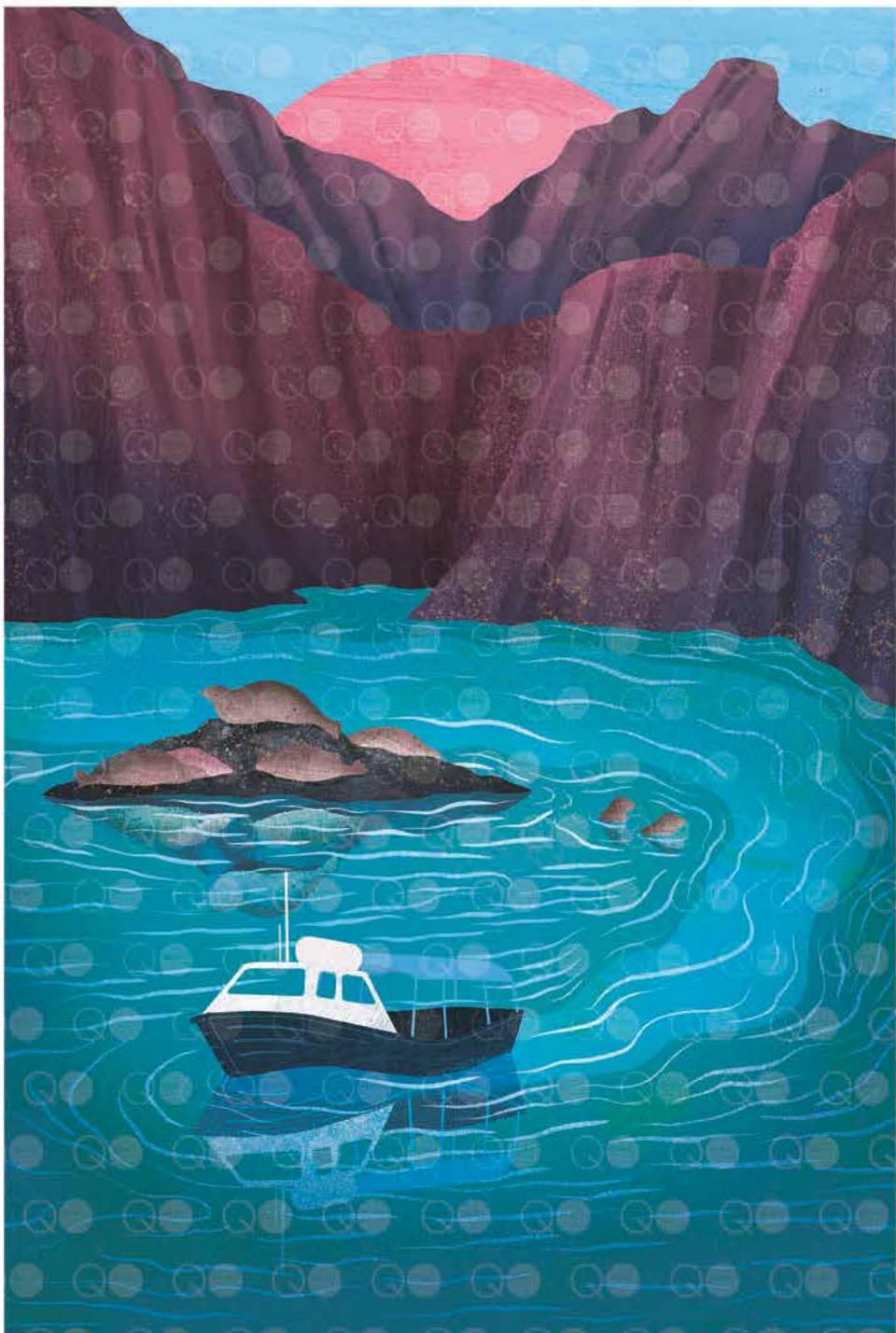
Simultaneamente fantástica e assustadora, a água escura oculta-se sob uma proibitiva cordilheira de enormes montanhas de dentes afiados, aproximadamente tão acolhedoras como o arame farpado. Não há estradas até aqui. As únicas formas de chegar a este fosso escuro são uma

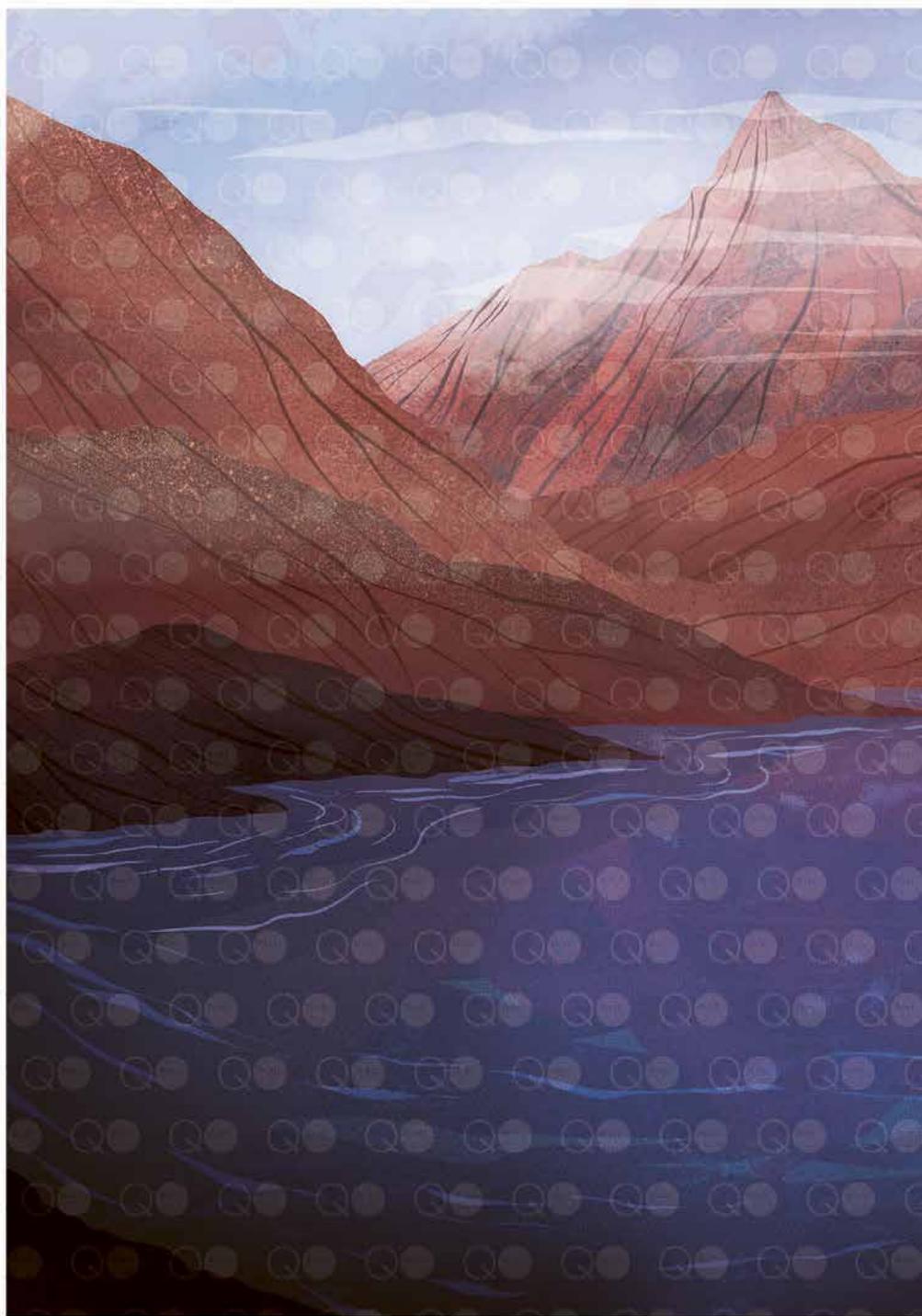
caminhada longa e arriscada ou a bordo de um pequeno barco, que se embrenha terra adentro a partir do mar e fundeia um pouco antes do seu circo glaciário. Quando há mau tempo — o que é frequente —, este local parece quase desaparecer: o céu afunda-se na terra, as nuvens envolvem os outeiros relvados, e todo o cenário é, aparentemente, retirado dali pelos elementos, rumo a um universo diferente. Portanto, trata-se do local ideal para que criaturas míticas façam o mesmo.

Quando o escritor escocês Sir Walter Scott visitou Loch Coruisk, em 1814, ficou simultaneamente impressionado e alarmado. No poema romântico que redigiu, um ano mais tarde, *O Lorde das Ilhas*, descreve este «lago pavoroso» da ilha de Skye como uma paisagem traumática onde «parece que um antigo tremor de terra abriu uma estrada a través do seio da montanha e que cada precipício, cada esbarrondadeiro, e cada sombrio abismo, atesta ainda seus estragos»⁸. Mais de 200 anos depois, pouco mudou. Loch Coruisk — em gaélico, Coire Uisg, o «Caldeirão das Águas» — situa-se no sopé da feia cordilheira de Black Cuillin e parece o ponto de partida da criação: rude e escarpado, sem quaisquer arestas limadas e com pouca influência do ser humano.

O viajante e geólogo John MacCulloch, que visitou Loch Coruisk no mesmo ano que Scott, referiu-se ao silêncio, à aridez e ao efeito que isso tinha sobre as gentes locais. Quando se encontrava no lago, deixou um

⁸ Transcrição da tradução anónima constante de *O Lord das Ilhas*, Coimbra, Imprensa de Trevão & Companhia, 1839, p. 67. [N. T.]







marinheiro experiente a tomar conta do barco, mas o homem ficou tão aterrorizado que fugiu, preferindo arriscar a destruição da embarcação a permanecer só neste lugar assombroso.

As lendas abundam por aqui. Tal como Loch Ness, na Escócia, tem o seu monstro, Coruisk tem a sua própria criatura das profundezas. Diz-se que vive aqui um *kelpie*, um dos demónios aquáticos do folclore escocês. Muito embora os *kelpies* possam assumir forma humana, surgem muitas vezes como pôneis perdidos. Os únicos sinais que denunciam a sua natureza espectral são as crinas, permanentemente a pingar, e os cascos virados para trás. Os *kelpies* têm, diz-se, a força de dez ou mais cavalos, e os ecos dos seus relinchos sonoros alcançam todos os pontos das montanhas. E também são diabólicos, propensos a persuadir as suas vítimas a subirem para cima deles, para depois as precipitarem para dentro de uma sepultura aquática e, nos casos mais sinistros, lhes voltarem a atirar as vísceras para terra.

Numa altura em que muitas pessoas viviam junto à costa mas não sabiam nadar, estes corcéis eram uma manifestação mística do medo coletivo das águas, um terror tão intenso que assumiu uma forma própria e se enraizou. E porque não um cavalo? Quando a superfície de um lago se agita formando cristas brancas — como as crinas agitadas de ganhões em debandada —, um cavalo aquático seria uma conclusão quase lógica.

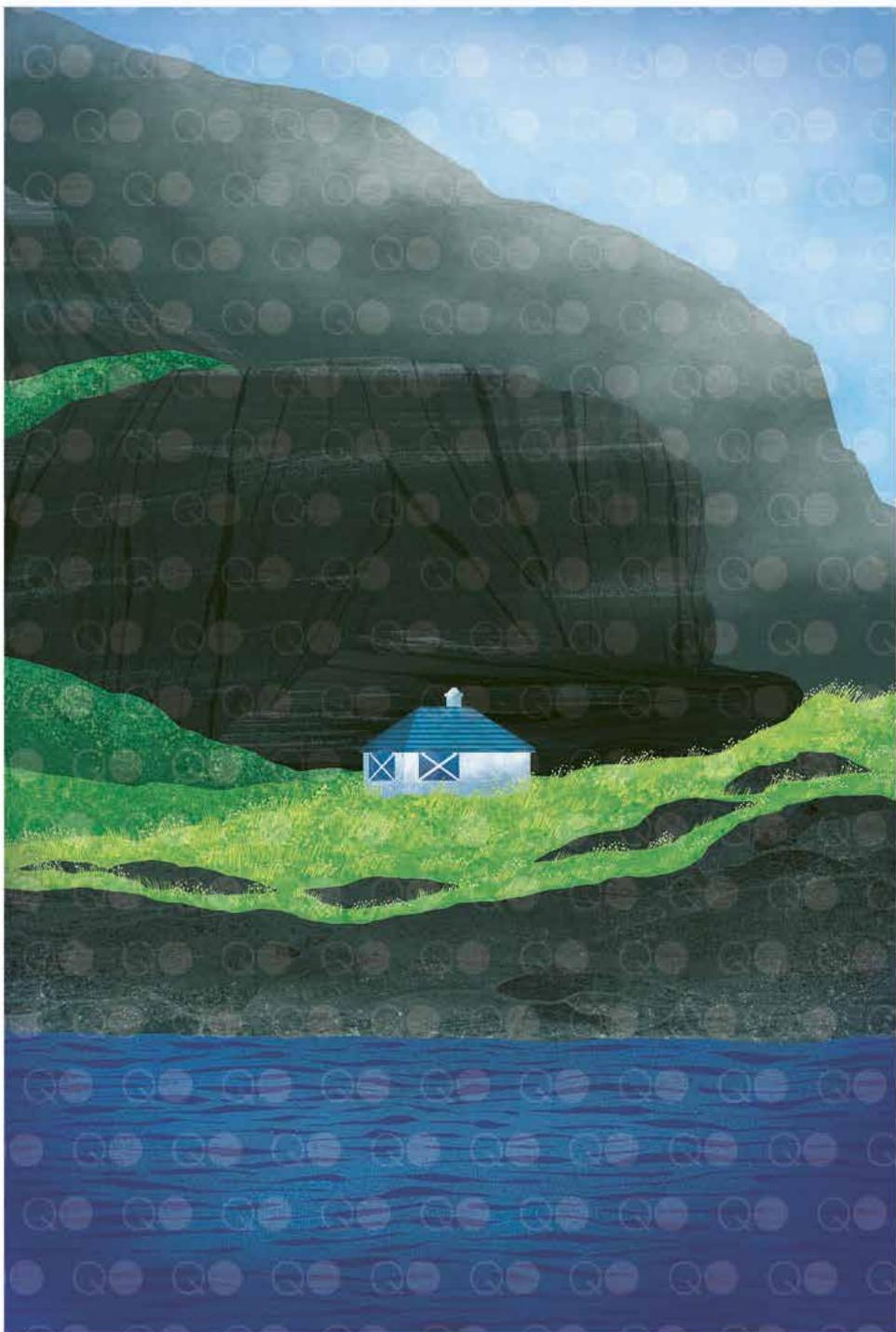
Coruisk é, também, um local de inspiração. Foi aqui que nasceu uma das canções mais conhecidas da Escócia. Annie MacLeod estava a atravessar o Loch Coruisk quando os remadores começaram a cantar a cantiga tradicional gaélica *Cuchag nan Craobh* (*O Cuco no Pomar*). Memorizou a melodia e, na década de 70 do século XIX, emparelhada com a letra de Sir Harold Boulton, transformou-se no hino *Skye Boat Song*⁹, que relata a fuga de Bonnie Prince Charlie¹⁰, por mar, após a sua derrota em Culloden, em 1746.

A maneira mais fácil de chegar a Coruisk continua a ser de barco, numa espetacular viagem à vela, partilhando as águas com focas e toninhas, a partir da aldeia costeira de Elgol e subindo o Loch Scavaig. A partir do embarcadouro, é uma pequena caminhada junto ao rio Scavaig, a corrente que separa o Loch Coruisk, de água doce, do mar. Em torno do Coruisk, as montanhas pairam furiosamente sobre os tufos de erva e as águas negras. Uma cabana, construída em memória de dois montanhistas que morreram no Ben Nevis¹¹ é o único sinal de que os seres humanos aqui estiveram. Será que os *kelpies* gostam que seja assim?

⁹ Canção do Barco de Skye. [N. T.]

¹⁰ Nome pelo qual é conhecido popularmente Carlos Eduardo Stuart (1720–1788), pretendente ao trono da Escócia, da Inglaterra e da Irlanda. [N. T.]

¹¹ Cume da Escócia que, com 1345 metros de altitude, é o ponto mais elevado do Reino Unido. [N. T.]



O quê? Castelo de uma rainha-elfo na encosta de um fiorde

Onde? Borgarfjörður-Eystri, Islândia

ÁLFABORG

É aqui que se situa a Cidade dos Elfos. Pouco mais do que um outeiro, esta «fortaleza» de topo achatado, feita de pedra e matagal, sobressai no meio de prados salpicados de flores. Lá em baixo, encontra-se um fiorde que é frequentado por papagaios-do-mar e gaivotas-tridáctilas.

A toda a volta, há picos cobertos de neve. Embora seja um miradouro relativamente baixo, ainda assim, é impressionante; uma casa alcandorada condizente com uma monarquia em miniatura. Há um caminho fácil, subindo um trilho de gravilha até ao cume, e todos são bem-vindos: o povo oculto que aqui vive não se incomoda muito com os visitantes humanos, desde que estes demonstrem respeito. No entanto, pontapeiem uma das rochas a que chamam casa, e a história poderá ser diferente.

O outeiro escarpado de Álfaborg fica localizado junto à costa de Borgarfjörður-Eystri, no leste da Islândia. Trata-se de um lugar magnífico, onde rochedos de riólito, lagos glaciais e escarpas e montanhas do outro mundo se espriam para baixo, ao encontro do tempestuoso mar da Noruega. A área é, geralmente, aceite como o centro da população do *huldufólk* (povo oculto) da Islândia, sendo Álfaborg (Rochedo dos Elfos) o lar da própria rainha dos elfos.

As crenças tradicionais da Islândia estão entranhadas. Um inquérito do século XXI descobriu que a maioria dos islandeses ou continua a acreditar em elfos ou, pelo menos, reconhece a possibilidade de estes existirem. Por todo o país, são pintadas pequenas portas em rochedos e constroem-se *álfnól* (casas minúsculas) especialmente para o *huldufólk*. Na véspera de Ano Novo, quando se diz que o *huldufólk* se muda para novos locais, deixam-se velas acesas, para os ajudar a encontrar o seu caminho.

Pode fazer-se remontar a génese da mitologia do *huldufólk* a Adão e Eva. Diz-se que o casal primordial teve muitos filhos, alguns dos quais

LUGARES MÍSTICOS

Conheça a história de cumes sagrados, edifícios e lagos encantados, com um elenco de elfos, gigantes, fantasmas, *golens* e criaturas marinhas. Um rol de atores que trazem um colorido especial ao nosso mundo.

A jornalista de viagens Sarah Baxter traz-nos neste livro, brilhantemente ilustrado por Amy Grimes, uma criteriosa seleção com os 25 mais importantes destinos mundiais onde os mitos, as lendas e a magia andam de mãos dadas.

Conheça lugares como Xanadu, centro do Império Mongol; a Sinagoga Velha Nova, em Praga, a mais antiga em atividade na Europa; e as ruínas de Gede, considerado o Machu Picchu do Quênia, entre muitos outros.

Sempre com o misticismo como farol, embarque nesta viagem por todo o globo, da Europa à Ásia, do continente africano ao americano, e sinta o poder de acreditar.



FAROL
a luz da sua vida

20|20 editora

ISBN 978-989-564-234-2



9 789895 642342

Espiritualidades