



Viviana Campos

El mágico mundo de los celtas



se

¿Qué podemos conocer sobre los celtas? ¿Eran un aluvión de cortadores de cabezas, o seres bucólicos que vivían en armonía con la naturaleza? ¿Por qué no construyeron un imperio si llegaron a habitar desde Grecia hasta las islas Británicas? Los celtas no dejaron historia escrita y su tradición era netamente oral. Solamente podemos basarnos en fuentes romanas, de las cuales la principal es la *Guerra de las Galias* de Julio Cesar. ¿Son estas suficientes? ¿Es fiable la versión del vencedor?

El presente trabajo intenta demostrar, a través de las dos vertientes más importantes que poseemos: las epopeyas, compiladas por los monjes irlandeses del siglo VIII, y el mundo feérico, articulado por la tradición folklórica, que la cultura celta es mucho más que un conjunto de prácticas mágicas dominadas por los druidas. Esa cultura, que hoy suele ser idealizada, o curiosamente adaptada a una visión new age, posee en realidad una estructura mítica tan importante como la grecorromana, aunque mucho menos conocida. Y es este aspecto el que escoge Viviana Campos para abordar su trabajo. De allí en más, se atiene a las pocas fuentes ciertas, menciona las dudosas y señala las evidentes deformaciones históricas. Mitología, historia y folklore, mas que sospechosas cronologías. Esta opción, según la autora, brindará al lector una percepción cabal de esa cultura que irrumpió semidesnuda en Europa hace miles de años, que ha dejado profundas huellas en el bagaje cultural y literario de Occidente, al tiempo que una recurrente pregunta: ¿quiénes fueron los celtas?



Viviana Campos

El mágico mundo de los celtas

ePub r1.0

Sharadore 25.10.13

Título original: *El mágico mundo de los celtas*

Viviana Campos, 9 de septiembre de 2003

Ilustraciones: Lorenzo L. Lorenzo y Fernando Granea

Diseño de portada: Piolín

Editor digital: Sharadore

ePub base r1.0



Introducción

No es la primera vez en la historia que se despierta un generalizado interés por los pueblos primitivos. Hace unos años, toda la atención se centraba en las culturas orientales, tan lejanas y misteriosas. Hoy, en los inicios del siglo XXI, el misterio se acercó a Occidente, y el interés pasa ahora tanto por los mayas como por los celtas o los protogermanos.

¿Por qué se dan estas oleadas? En su ansia de una vida mejor, el hombre actual trata de encontrar en los pueblos primitivos la clave para lograrla. No existen panaceas ni sociedades perfectas; ya nadie abona el mito del *buen salvaje* ni idealiza la rusticidad como si fuera la pureza original. Pero si algo de positivo podemos encontrarles a estas cíclicas miradas retrospectivas, es que de alguna manera vamos ampliando nuestro horizonte cultural.

En este sentido, lo que el conocimiento de algunos rasgos de la cultura celta puede aportarnos es su *ilimitada capacidad para la ilusión*.

Debemos saber, ante todo, que estamos en presencia de un pueblo esencialmente guerrero, y como tal, de una muy corta expectativa de vida. Aunque creían en la reencarnación, esa constante cercanía de la muerte, esa conciencia de la finitud de ése su cuerpo, les inspiró un apasionado amor por la vida. En consecuencia, crearon una cultura que, permanentemente, le escamoteó su espacio a la muerte. Los celtas crearon su propia eternidad.

A través de sus leyendas, sus finales trágicos, sus héroes, sus hadas y sus duendes, concibieron un universo con un fluir constante de vitalidad.

Mucho se confunde hoy a la cultura celta con el mundo inventado por Tolkien y su saga de *El señor de los anillos*. Tolkien se basó más que nada en el folklore escandinavo, con el cual los celtas comparten algunas creencias, como con todos los pueblos primitivos de Europa. En cuanto a esta conexión, bueno es aclarar que en un momento toda Europa fue celta, exactamente durante su primera expansión. Hoy su ámbito de influencia cultural, como se verá, está bien delimitado.

La atracción por ese mundo mágico ha sido abonada desde siempre. Los irlandeses nunca dejaron de considerarse celtas. Los monasterios fueron los encargados de rastrear y guardar la herencia de sus antepasados. Los monjes, laboriosamente, en silencio, fueron acopiando aquel sustrato que hacía más a su cultura ancestral que a la religión que profesaban y representaban. Y ese legado es riquísimo.

Todas las leyendas celtas se basan en seres reales, que vivieron entre los siglos III y IV después de Cristo.

El manuscrito en gaélico más importante que conocemos data del siglo XII, y es a su vez una copia de otros del siglo VIII después de Cristo. Si bien los monjes eran copistas por tradición, existían además en Irlanda escuelas laicas de copistas. En cuanto a la forma, las leyendas más antiguas se han encontrado en verso; las más cercanas alternan el verso y la prosa, en la mayoría de los casos.

El riquísimo folklore irlandés impregnó las obras de W. B. Yeats, G. B. Shaw, Jean R Wilde, Oscar Wilde, James Joyce, entre otros. A través de ellos, recreadas, enriquecidas, recibimos una imagen vivida de las antiguas leyendas que le dieron vida a ese imaginario.

¿Quiénes fueron los celtas?

Los aficionados al estudio de culturas antiguas no encontrarán aquí fechas precisas, datos cronológicos incontestables, tablas que registren dinastías o cosas similares. Sí, obviamente, haremos alguna alusión a fechas probables. Pero los celtas en general tenían prohibido dejar registro escrito de sus vidas y hechos. No constituyeron un pueblo de espontáneo legado testimonial para el futuro. Los datos ciertos nos llegan a través de Roma. Y aquí lo de *cierto* presupone que esos datos llegan influidos por de la mirada romana.

¿Quiénes fueron entonces los celtas?

Avanzando en movimientos de espiral, apartando la bruma de los mitos y leyendas y al mismo tiempo dejándonos atrapar por su hechizo, trataremos de dilucidarlo en las páginas que siguen.

Sepa el lector que dejaremos de lado todo presupuesto de la historiografía. Para acercarse a los celtas, hay que hacerlo en movimientos de espiral y no en pasos sucesivos. Y tal vez debamos acercarnos por el lado de la magia.

Si bien el mundo mágico atrajo siempre a eruditos y profanos, hoy existe una confusión por la cual se cree que es un orbe restringido a ciertos seres, elegidos vaya a saber por quién. Los celtas jamás creerían esto. Su mundo mágico, aún hoy y desde siempre, tiene las puertas abiertas para quien quiera conocerlo. Sólo hay que saber buscarlo. Sobre todo si se quiere responder a esa secular pregunta:

¿Quiénes fueron los celtas?

Capítulo I

Aparición de los celtas en la historia

¿De dónde surgieron?

Adentrarnos en la misteriosa cultura celta, como dijimos, nos llevará a un mundo mágico; por momentos, neblinoso; otras veces, claramente salvaje y primitivo. Nuestro punto de partida será el período en el cual esta cultura empieza a «sentirse» en la historia.

Hacia el año 600 a. C, los griegos refirieron datos de un pueblo que, según sus geógrafos, ocupaba territorios que iban desde la Península Ibérica hasta los confines orientales de Europa. Los llamaron *Keltoi*, forma plural de la que deriva el término *celtas*. Paradójicamente, ellos nunca se denominaron a sí mismos de esta manera.

Los orígenes proto-celtas son intrincados y los datos escasos. Esos orígenes serían, en principio, diversos, porque según algunas fuentes los primigenios celtas habrían comenzado a expandirse huyendo del empuje de pueblos del este de Europa, y se habrían esparcido hacia la Galia, Gran Bretaña, Irlanda, Gales, España, Italia del norte, Suiza, parte de Bélgica y Holanda.

La tradición proto-celta, netamente oral, sostiene por su parte que el tronco original, del cual surgieron las ramas posteriores, es la antigua Erin (La *Isla Esmeralda*; hoy Eire), extendiéndose rápidamente hacia las Islas Británicas y el continente.

Particularmente creo en un doble movimiento, a saber:

De ida: La multitud de pueblos que conforman los llamados celtas que poblaron Europa proceden del este del continente y comienzan su movimiento hacia el centro y oeste empujados por los germanos. Estos pueblos se expanden por suelo europeo, donde se establecen sobre las distintas poblaciones existentes. Ese sustrato indígena ejerce sobre ellos una importante influencia, que contribuye a moldear el carácter regionalista de las culturas resultantes. Es dable pensar que, justamente, ese sustrato es el que logró afinar a estos nómadas que recorrían Europa desde la Bohemia hasta España. Como producto de este mestizaje, surgieron «naciones» de notable diversidad. Este proceso de «celtización» llevaba consigo un elemento helenístico, incorporado a esos nómadas en una fecha muy antigua. Este contacto se había producido por la ruta de los Balcanes, por el valle del Danubio y por las rutas del Ródano.

Como esta influencia fue profunda, se mantuvo, de manera que permite encontrar particularidades comunes entre las diversas tribus celtas.

De vuelta: Se produce un movimiento regresivo desde Irlanda hacia el continente. En él prima una influencia cultural cuyo rasgo principal podría llamarse «shamánico», y como tal, absolutamente consustanciado con la naturaleza y sus fenómenos. Esa concepción implica una percepción del mundo muy particular y ecléctica. El druidismo, como veremos, parece haber nacido entre los celtas insulares, para luego asentarse en la Galia.

¿Cuáles fueron sus asentamientos?

Las tribus celtas, como dijimos, adquirirían particularidades determinadas por el sustrato que iban encontrando en los pueblos indígenas. Por ejemplo, en el norte de España (Galicia), primó el elemento exógeno sobre el local. Más allá de su original expansión por toda Europa, a la luz de su peso cultural veamos tres localizaciones básicas.

1. **Galicia.** Los llamados *celtíberos* fueron una conjunción en la cual lo celta fue dominante. En concordancia con esas particularidades distintivas, la organización social no fue idéntica en todos lados. En España, al parecer, no hubo monarquía como en otros asentamientos celtas, y el poder pertenecía a una suerte de asambleas populares. En tiempos de paz, los asuntos eran tratados por un consejo de ancianos. En caso de crisis o de emergencia bélica, se recurría a jefes elegidos con carácter temporal. Estas tribus vivían en la mayoría de los casos de la cría de ganado, tal cual se practica aún hoy en los pueblos de montaña. Pero como no eran sólo pastoriles, sobresalían como todo pueblo guerrero en el trabajo de los metales.

Es importante aclarar que fueron estas poblaciones montañosas las que resistieron con todas sus fuerzas la invasión romana, haciendo casi imposible su *romanización*. Al día de hoy, Galicia es uno de los lugares que más elementos celtas conserva en su cultura, equiparable a Irlanda y al País de Gales.

2. **Galia.** Allí, César encontró lo que llamó «las tres partes del mundo Galo»: la Aquinia, la Céltica y la Bélgica. Y es en esa Galia céltica donde más se evidencia la relación con el mundo helenístico; por ejemplo, en el hallazgo de monedas macedónicas. Estos signos metálicos de la relación celta con los reinos macedonios provenían de botines de pillaje, de tributos impuestos a los reyes para comprar la paz, de sueldos percibidos por los celtas como mercenarios.

En Galia, la estructura social es impuesta por los invasores celtas. Al producir éstos un aumento demográfico, hacen que se intensifiquen las relaciones económicas entre los diversos asentamientos. Además de lazos económicos, estos primeros pueblos tenían en común una literatura oral, largas epopeyas que cantaban aventuras de dioses y héroes que llegan a nosotros a través de relatos celtas insulares.

A diferencia de España, en Galia el druidismo estaba extendido y constituía la unidad espiritual de los celtas galos. Algunos apoyan la teoría del origen británico de los druidas (antes de extendernos sobre ellos: una suerte de sacerdotes magos y jueces), como supervivientes de un antiguo sacerdocio pre-celta. Mientras de ninguna manera se podría afirmar que los druidas integraron una casta sacerdotal en la Galia celta, sí es indudable que fueron los artífices de su unidad.

El archidruida, según César, era allí el jefe supremo. Había, además, una asamblea de jefes de las diferentes tribus. Pero alrededor del siglo III, la realeza parece haber sido el régimen político habitual. Luego fue progresivamente sustituido por un gobierno de nobles, favorecido por la designación anual de un magistrado supremo único, un *rey del año*.

En otro tiempo, el rey había sido el jefe del clan más poderoso. Luego los jefes de clan se turnarían un año en el poder, ya que la Galia céltica se componía de clanes yuxtapuestos y esta alternancia evitaba competencias internas.

3. **Gran Bretaña.** Aquí, en tanto, podría hablarse de un reducto espiritual donde se fundamenta la unidad cultural celta, pues estaban situados los «colegios» donde se formaban los druidas. Por lo tanto, es en Irlanda, Escocia y el País de Gales donde podemos encontrar la cultura celta en estado más puro, aun teniendo en cuenta el sincretismo, la mezcla inevitable ante las invasiones sajonas y el elemento cristiano. En Irlanda, específicamente, la mitología y el ciclo histórico se han conservado más casi intactos. Hasta existen allí cierta cronología de los sucesivos invasores y una memoria viva de los pobladores originales. Es significativo, además, que los primeros reyes hayan vivido inicialmente en Irlanda. Los héroes y dioses que llegaron hasta nosotros son del ciclo mitológico irlandés. Lo mismo ocurre con la mayor parte de los personajes del mundo feérico. Se podría deducir que esto ha ocurrido por la posición que tenían los druidas en la sociedad insular donde, según las fuentes, eran solamente sacerdotes y magos y no ejercían poder político alguno. Esa consagración a sus ocupaciones menos terrenales debe haberlos habilitado para convertirse en memoria viva de su pueblo.

¿Una raza o una cultura?

La organización social en el mundo celta fue tribal. Constituían un pueblo catalogado como bélico entre sus contemporáneos. Los testimonios coinciden en mostrar a los celtas como hombres arrojados, guerreros por excelencia.

Los romanos nos cuentan que:

... producían tal algarabía que imaginábamos a toda la nación celta reunida en aquellas llanuras dispuesta a aplastarnos; todos se hallaban desnudos. Nos parecían muy jóvenes, perfectamente formados y ricamente adornados con toques y brazaletes de oro, además de sus cascos en los que llevaban grandes cuernos.

Tenían escudos, lanzas y espadas cortas. Impresionaban por su extrema blancura.

Respecto de este rasgo, decían los griegos: *Aun sucios, eran blancos.*

Los celtas luchaban por su tribu, por dinero, por su honor, pero no tenían la más remota idea de patria o nación, más allá de los circunstanciales conglomerados de tribus. Su patria era el paisaje próximo y el que iban a conquistar. Se contentaban con dominar y obtener lo que necesitaban para vivir. Y al atacar alguna otra comunidad, el saqueo era un hábito en ellos común.

Temerarios y de aspecto apabullante, es fama que los celtas eran los mejores mercenarios del ejército romano. Pero no poseían la idea de *imperio*. Rebeldes, se negaban a ser sojuzgados, pero

tampoco sabían sojuzgar con permanencia ni les interesaba. En el año 410 a. C, por ejemplo, los celtas llegaron a tomar Roma, y se limitaron a pedir un rescate en oro.

También intentaron el saqueo del oráculo de Delfos. Nos cuenta Pausanias que los celtas, al mando de Brennos, invadieron Grecia, y anota:

Combaten con la desesperación del jabalí mal herido, que aun cubierto de saetas sigue buscando a su asesino (...), pero llegan a más, pues si se les ha clavado una lanza, que a otro le hubiera forzado a permanecer en el suelo aullando de dolor, ellos la arrancan de su cuerpo y con la misma arremeten contra sus rivales (...). La ciega cólera jamás les abandona si todavía tienen fuerzas. Los he visto incorporarse en la agonía, intentar seguir peleando y, luego, morir de pie.

La derrota en el campo de batalla era la mayor humillación. El mencionado Brennos se suicidó ingiriendo gran cantidad de vino puro ante la derrota en Delfos.

Pero aquellos guerreros que no temían a los humanos, siempre retrocedían ante un cataclismo. Un fenómeno natural o una peste interpuestos en su camino tenían más poder persuasivo que un poderoso ejército. Por una peste dejaron Roma. Y por un terremoto y una crisis de frío abandonaron Delfos.

Estamos entonces más ante una *cultura* que ante una *raza*. Los celtas constituyeron un pueblo que, adaptándose al lugar de residencia y al sustrato indígena, tuvieron un bagaje cultural común.

Veremos que dentro de la diversidad impuesta por la geografía, los celtas nacían y vivían tratando a la naturaleza de «tú». Vivían *en* ella y *con* ella, siguiendo el ritmo de las cosas. No había oposición entre el hombre y la naturaleza. Y a ésta la experimentaban emocional y dinámicamente.

Los celtas compartían con los pueblos más antiguos el concepto de que el mundo no es inanimado, ni vacío, sino lleno de una vida que se individualiza tanto en el hombre como en los animales, en la vegetación o en los fenómenos atmosféricos. Siempre es vida que se enfrenta a la vida y, a partir de allí, se cimenta entre la naturaleza y el hombre una relación recíproca, donde aquélla le revela todas las respuestas.

De esta fervorosa relación podemos entrever el anhelo legado a través de los siglos a sus descendientes; el deseo de ser como la naturaleza, irremediabilmente libres.

Un poco de historia

Las fuentes arqueológicas dividen las primeras fases de la cultura celta en los períodos de Hallstatt (700/500 a. C.) y La Tène (500 a. C. – 1 d. C.) Estos nombres pertenecen a dos poblaciones, una austríaca y la otra suiza, donde se han encontrado muchos objetos pertenecientes a esta cultura.

Pero ya en 1600 a. C. se estableció una colonia celta en Massilia, actual Marsella, que comerciaba con el resto de los países mediterráneos. Procedían de Asia y habían sido miembros del pueblo indogermánico que se estableció en Europa en el siglo XX a. C.

Los celtas de Hallstatt descubrieron el hierro, de allí que lograran riquezas y poder. Evidentemente, el hierro es un metal privilegiado en relación con el que utilizaban sus ancestros de la edad de bronce. De allí su superioridad en las armas, instrumentos cortantes, vasijas y utensilios de todas clases. Como poseedores del hierro, pudieron generar también más riquezas. Sus nuevas tecnologías y artículos se difundieron por toda Europa, provocando los consecuentes avances culturales.

Los celtas de La Tène fueron un apasionado pueblo que recorrió toda Europa. Vencieron a los etruscos (con quienes antes habían comerciado, al igual que con los griegos) debido a su mayor poderío militar, pues poseían carros de guerra que tenían dos ruedas con llantas de hierro. Se establecieron en la Península Itálica, en diversas partes de Grecia, en Asia Menor, en la Península Ibérica y hasta en las Islas Británicas. Por su furor y pasión para la guerra, los demás pueblos les temían, pero a pesar de ello los admiraban por su habilidad técnica y su pasión por aprender.

Península Ibérica. Llegaron alrededor de los siglos VII y VI a. C, a través de los pasos al oeste de los Pirineos. Dejaron en Galicia y Asturias restos arqueológicos, joyas, dólmenes y otras construcciones de piedra. Y sobre todo la gaita, cuyo reinado se extendió hasta Escocia.

Irlanda. Habría una primera invasión del continente alrededor del 1000 a. C. En el 305 a. C. llegaron a Irlanda a través de Bretaña. Aparentemente, estos celtas eran en su mayoría ibéricos. William Gandel y otros estudiosos ingleses dicen que llegaron desde Inglaterra, como paso intermedio desde Francia. Los irlandeses sostienen otras teorías, pero aquí juegan los orgullos nativos y cada uno lleva agua para su molino.

Galia. Una rama de los celtas se asentó en la Galia. Poco antes del nacimiento de Cristo, Julio César los venció. Allí doblegaron a Vercingetórix, en el 52 a. C, con la caída de Alesia. Los romanos llevaron a cabo incursiones sanguinarias, como la que condujo al triunfo sobre el *oppidum* (pueblo galo, para los latinos), de Avaricum.

Pero ya en el siglo III, el poder celta había comenzado a desmoronarse, cuando un ejército de celtas de Galia fue derrotado en Telamón, al norte de Roma. Aún faltarían 200 años para que César los conquistara y casi otros 100 antes de que una gran parte de Gran Bretaña quedara incorporada al Imperio Romano. Pero no doblegaron del todo a Irlanda ni a la mayor parte de Escocia. En éstas, así como el País de Gales y la Isla de Man, la cultura celta siguió existiendo, conservando su arte, su religión y su idioma.

Capítulo II

Los dioses celtas

No es muy propio hablar de dioses celtas en general, como acostumbramos mencionar a los dioses griegos o romanos. Los celtas constituían una cultura mixta, al conquistar territorios y yuxtaponer sus propias creencias a las locales, a las de los pueblos conquistados. Así veremos que los celtas galos se caracterizan por su ausencia de ciclos míticos, en tanto que los irlandeses poseen uno de los más ricos de toda Europa.

Dada la vastedad territorial que ocuparon, su panteón resulta numerosísimo, pues dioses y héroes variaban de un pueblo a otro. Por estas razones, que ya mencionamos en el capítulo anterior, haremos hincapié en el panteón celta insular, ya que es considerado no sólo el más rico sino también el original.

Dioses del panteón irlandés

Para interpretar el carácter de estos dioses, recapitulemos primero algunos elementos propios del mundo celta:

- Amplia expansión territorial y sincretismo. Idiosincrasia belicosa.
- Fanático sentido de independencia.

La suma de estos elementos dio como resultado que su panteón fuera uno de los más complejos que se conocen. Los dioses variaban de una región a otra o al menos recibían distintos nombres. Debido a esto, existen docenas de nombres de dioses y diosas del mundo celta, llegados a nosotros a través de diversas fuentes como, por ejemplo, las talladas en piedras.

Básicamente, el universo celta se dividía en niveles; el del común de los mortales, el de los héroes y el de los dioses. Creían en la reencarnación. No hay pruebas en los ciclos míticos de que hubiera algo parecido a la noción de cielo, ni hay rastro de ello en las fuentes históricas. A lo sumo, por lo que sabemos de las enseñanzas druídicas, existía una especie de inframundo en el que pasaban las almas el tiempo entre una encarnación y otra.

Si bien más adelante volveremos sobre las creencias religiosas en general (ver Capítulo IX), por ahora tomamos el panteón irlandés por ser éste el más completo y popular. Y porque las otras culturas se basaron en él.

Es honesto (como deberían serlo cuantos escriben sobre este misterioso pueblo) reiterar que gran parte de lo que sabemos está cimentado en fuentes romanas, pues los celtas no dejaron orgánicamente fuentes escritas. Todo su conocimiento lo transmitían de manera oral, lo consideraban sagrado y no deseaban que cayera en manos impías. Por lo tanto, sus creencias han llegado a nosotros de manera muy vaga.

Los relatos irlandeses contienen los datos más antiguos que se conocen sobre mitología celta.

Aunque, en principio, parecen estar relacionados sólo con Irlanda, los dioses que aparecen allí pertenecerán luego a las creencias de todos los celtas.

Se considera que los Fir bolgs (ver Capítulo III), habitantes de Irlanda por la segunda ola conquistadora desde Grecia, derrotados y expulsados a las Islas Occidentales por los Tuatha de Danann —los hijos de Danu—, se convirtieron en hadas por necesidad, ya que se vieron obligados a refugiarse bajo las colinas herbosas. Pudieron hacerlo porque los Fir bolgs eran grandes maestros de magia.

Lo mismo ocurrió luego con los vencedores, que fueron llamados por el pueblo *Daoine Sidhe* —hijos de Danann que habitan en montículos mágicos—. Ellos constituyeron el pueblo feérico de Irlanda. Los hijos de los Tuatha de Danann, que tenían sangre divina, se convirtieron primero en héroes y luego en hadas.

Estos hijos de Danann, que eran altos y hermosos, con el correr del tiempo fueron disminuyendo gradualmente de tamaño hasta convertirse en un pueblo de gente diminuta. Eran auténticos héroes mágicos que vivían como los caballeros de las viejas épocas; montaban a caballo, cazaban, bailaban y eran grandes amantes de la música y el canto.

Danu: predecesora de los Tuatha, estaba considerada como la diosa madre de la que descendían todos los demás. Es la diosa más antigua del panteón celta. El varón era importante en la antigua sociedad celta, pero la diosa madre parece haber sido la deidad dominante. Era la madre divina de toda la tribu, y si recibía la debida adoración, hacía florecer la tierra y traía prosperidad y paz al pueblo.

Aiffe: era la diosa guerrera de la Isla de las Tinieblas. Dirigía una escuela de guerreros a la que asistió en su juventud Chulainn (veremos más adelante sus hazañas), quien luchó con Aiffe y la venció. Aun así, ella se enamoró de él y le dio un hijo, Connla. Se la evoca como protección contra ataques y agresiones. También como fuente de conocimiento y de inspiración para transmitirlos.

Airmid: hija del dios de la medicina, Diancecht. Fue la que implantó a Nuada una mano de plata, célebre porque le permitía manejar su espada como una mano normal. Esto suscitó la ira de su padre Diancecht, que se sintió superado por esta hazaña de su hija. Amenazada de muerte por el padre, huyó de su lado porque éste ya había matado a uno de sus hijos, por envidia de sus habilidades curativas. Se la invocaba para ayuda general en las artes mágicas orientadas hacia la sanación; en la herboristería; y es por supuesto la diosa de los plateros. Sus símbolos son el caduceo, los brazaletes de plata y el romero.

Ayne: es la diosa irlandesa de los ganados; también lo es del sol y del fuego. Se la asocia con la festividad de Randaghadh; en ella se celebran procesiones con antorchas en honor de Ayne, agitando las llamas sobre los campos sembrados para asegurar una buena cosecha. Se dice que esta diosa fue raptada y violada por Ailill Ollum, un rey al que luego ella misma destruye con sus artes mágicas. Ayne se impuso una regla por la cual se obligaba a no dormir

jamás con un hombre de cabellos canos. Pero cuando se enamoró del joven Finn MacCumhall, su celosa hermana engañó al guerrero llevándolo a un lago encantado que encaneció sus cabellos. Ayne vio a su amado con los cabellos blancos como la nieve pero, a pesar de su enorme pena, mantuvo su promesa y no se acostó con él. También es Ayne una diosa lunar menor. Se la invoca como protectora de las mujeres y rectora de las hadas conocidas como Dinshenchas. Su símbolo es el fuego, especialmente de madera de nogal o avellano.

Dagda: deidad pancelta. Tenía diverso nombre en cada lugar. Deriva de *Dagdevos* (que significa «deidad múltiple o polifacética»). Es el omnipotente dios de los druidas y druida él mismo es el señor de la sabiduría.

Es el dios absoluto; guerrero, artesano, agricultor. Druida supremo, posee un caldero mágico en el que puede revivir a los guerreros muertos en batalla. Posee además un arpa mágica y maneja la rueda de la vida. Trajo del mundo superior la piedra del destino y la espada de Nuada. Poseía cuatro palacios en las profundidades de la tierra y bajo las colinas huecas, y donó dos a dos de sus hijos. Le dio uno a Lug, y otro a Ogme. Se guardó dos para sí, el principal de los cuales era muy grande y estaba lleno de maravillas. Pero su hijo Angus se lo arrebató, ofendido porque había quedado excluido del reparto. Cuenta la leyenda que Angus se lo pidió prestado por un día y una noche. Cuando terminó ese plazo, Angus dijo que su padre se lo había dado para siempre, porque todo el tiempo consistía en un solo día y una sola noche, que se sucedían una al otro eternamente. Dagda debió entregárselo, pues aunque era el dios supremo, podía ser vencido por la astucia. También era padre de Badb, diosa celta de la guerra; Brigit, diosa del fuego y de la poesía; Ogma, dios de la literatura y de la fuerza; y Donn, dios de los muertos.

Angus MacOgg: Angus es el arpista de los Tuatha de Dañan. Hijo de Dagda, su nombre significa el hijo de la virgen, en sentido laico. Es el dios del amor, la juventud y la belleza.

Badb: se la asimila con frecuencia a la faceta de la ira, en la temible y malévolas trinidad llamada Morrigan. Su arquetipo es una diosa guerrera; se encuentra asociada con la muerte, la destrucción y la guerra. Algunos la asimilan con la letal hada irlandesa *Bean shide* (en inglés *Banshee*), la cual solía aparecer donde alguien estaba próximo a morir. Hermana gemela de la irlandesa Ernmas, se la conoce también como la encargada del Caldero de la Muerte del mundo inferior, en el cual se funden las almas humanas después de la muerte y antes de la resurrección. Cuenta la leyenda que será la responsable de provocar la destrucción del período terrestre del ser humano cuando vierta el caldero que convertirá al planeta terrestre en un desierto estéril y deshabitado. Era invocada para fortalecer los contactos espirituales y conocer las vidas pasadas. Se dice que su invocación permite también conocer, a quienes lo deseen realmente, la fecha y hora exacta de su muerte. Sus símbolos son el cuervo, la guadaña y el báculo.

Balor: era un cíclope. Su vida y reinado dependían de que mantuviera cerrado su ojo, ya que con él podía matar a cualquier ser vivo que mirara. Esto era el resultado de una maldición que le arrojó su padre cuando era niño, por espiar en su cuarto de magia. Según la leyenda, Balor se

trabó en combate con su nieto, Lugh, quien le arrojó con su honda una piedra que hizo que el único ojo, atravesando la nuca, volara hasta el cielo.



Bean-Bha: no se tiene mucha información de esta diosa guerrera, excepto que protegió a la isla Erin de los invasores. Forma parte de la trilogía de diosas irlandesas, junto con Eire y Fothla. Bean Bha constituye el aspecto terrenal de las tres. Según la tradición, fue una famosa hechicera. En los rituales era invocada para intensificar las cualidades de liderazgo en las batallas, mantener la tradición y ayudar en las artes mágicas humanas.

Brigit o Brid: era tan amada y popular que la Iglesia no pudo desterrarla; entonces acabó convirtiéndola en Santa Brígida de Irlanda. Era una poetisa y, por lo tanto, los poetas la

adoraban. Era además sanadora. Un lado de su cara era feo pero el otro era muy bello. El significado de su nombre era *Flecha de Fuego*.

Diancecht: patrono de la medicina. Amaba a sus dos hijos, Airmid y Miach, hasta que éstos lo superaron. El dios, irritado, mandó matar a Miach, mientras que Airmid huía. En la tumba de Miach crecieron hierbas medicinales que, se decía, curaban todas las enfermedades. Airmid las clasificó según sus propiedades curativas. Su padre nuevamente envidioso las desordenó; por eso hoy no se pueden curar todas las enfermedades.

Eire: ha sido el nombre de Irlanda desde siempre. Se la consideraba protectora de la isla Esmeralda. Hija de Dagda y Delbaeth, la magia de Eire es muy poderosa. Arroja hacia sus enemigos bolas de barro, que caen transformadas en cientos de guerreros luego de tocar el cielo. Es la esposa de MacGreine y su nombre significa «hija del sol». Se invoca por sus cualidades de liderazgo y en recuerdo de las tradiciones. Sus atributos son el arpa y el trébol.

Goibnyu: el herrero, equivalente al Vulcano romano. Es parte de la trilogía masculina formada además por Luchtayne, el joyero, y Credne, el calderero. Eran los encargados de construir armas mágicas: lanzas que no podían fallar, espadas que atravesaban el metal, escudos impenetrables. En cada herrería se mantenía un fuego permanentemente encendido en su honor. Su símbolo es el yunque y se lo invoca para estimular la actividad en las artesanías y perfeccionar la creación de artículos mágicos.

Lugh, Brazo Largo: nieto de Balor. Tenía muchas habilidades (carpintero, guerrero, hechicero, poeta...), por eso fue aceptado entre los Tuatha. Recordemos que le atravesó la cabeza a Balor y le sacó el ojo por la nuca.

Luchtayne: integra el mencionado tríptico de dioses artesanos. Se lo invoca para solicitar creatividad en la confección de las herramientas mágicas. Su símbolo es el tridente.

Morrigan: diosa guerrera. Forma la trilogía de la guerra junto con Nemand y Macha. Es la más importante de las tres. Son la forma tripartita de Badb. Nemand confunde a los ejércitos del enemigo, haciendo que guerreen por error entre sí; Macha goza con la matanza indiscriminada y Morrigan es la que infunde fuerzas y valor sobrenaturales a los héroes.

Nuada: su epíteto característico es *Brazo de Plata* (recordemos: el que le hizo Airmid). Primer rey de los Tuatha de Danann y dios guerrero. Poseía la Espada Infalible.

Ogma: dios de la literatura y de la fuerza. Uno de los hijos de Dagda, a quien éste dio uno de sus Montículos.

Éstos son los principales dioses irlandeses. Vemos que no eran ajenos a la envidia, la cólera, la venganza, ni inmunes a los engaños. Todo este mundo resulta, en primera instancia, impenetrable. Pero luego nos atrapa su extraña belleza. Lo extraño deriva de haber sido producto de un pueblo de fiera belicosidad, pero que confirió a sus deidades un sugestivo halo mágico. Esto se verifica también en sus leyendas, que inmediatamente trataremos.

La vida cotidiana

Las tribus celtas vivían en zonas geográficas tan diferentes que la vida cotidiana no se puede generalizar en absoluto. Pero arqueológicamente se demuestran ciertos rasgos comunes. Vivían en fortalezas en las colinas, o en casas fortificadas en las llanuras. Las casas podían ser muy grandes; eran circulares, con tejados de paja en forma de cúpula. En el continente había casas ovaladas o cuadradas, pero en Inglaterra e Irlanda solían ser redondeadas. Tenían una chimenea que atravesaba el tejado de paja y que permitía encender un fuego central. Un gran caldero colgaba siempre sobre el mismo.

Hacían pan en hornos o en planchas y también tenían agujeros en el suelo para cocinar animales enteros. Las clases más altas bebían leche, *corma* (cerveza hecha con trigo y miel), hidromiel y vino. Las comidas favoritas, engullidas con los dedos, tenían como base el cerdo y adoraban el salmón con miel. Hacían quesos y, como todo pueblo cercano a la naturaleza, usaban hierbas para condimentar y como medicinas.

Aunque sus lugares de residencia no eran lujosos, los mediterráneos los consideraban un pueblo jactancioso. Para ellos era más importante el adorno que llevaban encima que las viviendas. Su principal lujo eran sus cabellos; los que no eran rubios se los decoloraban con cal y los adornaban con cuentas de oro.

Sus armas ornamentales eran muy elaboradas con joyas y oro. El oro era más abundante en las islas; en el continente, la plata. Las ropas de los más poderosos también eran decoradas con hilos y ribetes de oro y gran variedad de cuadros y rayas.

La arqueología confirma lo que figura en las leyendas. Si bien guerreaban sólo ataviados con un collar (los romanos se impresionaban por su desnudez y el infernal sonido de las gaitas), solían llevar capas cuya longitud indicaba el rango del portador. El mencionado collar se denominaba *torques* y, de acuerdo a quien lo portara, era de oro, plata o bronce.

Así como su principal interés era el combate, no desdeñaban el escuchar música, el reunirse en auditorios de poesías y narraciones. De allí su importante historia mítica oral. Amaban los banquetes tanto como la guerra.

Se apasionaban por los juegos de tablero como el *fidchell*, algo parecido al ajedrez pero jugado con estacas de madera.

Capítulo III

Ciclos heroicos

Las leyendas más antiguas que conocemos datan del siglo VIII d. C. Si bien su origen es anterior, no se encontraban al respecto documentos escritos. Esas leyendas, que fueron recopiladas en los monasterios de Irlanda, están en verso debido a que la tradición gaélica era oral, y el verso ayuda a la memorización. La temática es muy similar: héroes, hermosas princesas y un destino trágico. Las leyendas se agrupan en ciclos, que tienen una unidad de espacio, tiempo y/o personajes.

El material primigenio se basa en seres reales y en personajes cuya existencia atestigua la historia. Como sostiene Ramón Sainero en su estudio *Leyendas celtas*:

Hasta el siglo V, Irlanda había permanecido pagana y los hechos históricos habían sido transmitidos unas veces oralmente, mientras que otras los documentos escritos no ofrecían datos ciertamente fiables. Podemos ver cómo en el Libro de las Invasiones, lo real y lo irreal se mezclan, de tal forma que nos hacen sentir en un mundo mágico.

Los monjes utilizaban el latín y el gaélico, y en el siglo XI, época del Irlandés Medio, aparece la literatura propiamente dicha en lengua celta (ya haremos referencia a las características de esta lengua).

En este contexto, haremos una selección de leyendas exclusivamente del ciclo mítico irlandés, habida cuenta de que tanto el País de Gales como Escocia toman las mismas historias, asimilando sus personajes y confiriéndoles sus propios nombres.

Conquista mítica de Irlanda

El Libro de las Invasiones empieza con la llegada a Irlanda de Partolón y su gente, después del Diluvio. Toda la acción del libro relata la invasión y conquista final de los gaélicos, que ocuparon la tierra que los dioses les habían destinado. Comenzaremos el relato con la conquista que lleva a cabo Nemed, antes de que Irlanda adoptara su forma definitiva, cuando era habitada solamente por los fomorianos, una tribu de figuras siniestras y sobrenaturales. Probablemente, los fomorianos habrían estado allí desde el principio de los tiempos. Eran una raza de demonios, espantosos y malvados.

Nemed llegó desde Grecia, habiendo emprendido el peligroso viaje a Occidente con el fin de encontrar un nuevo hogar para su gente. Antes de su llegada, una gran epidemia había dejado Irlanda vacía. Nemed iba acompañado por una flota de alrededor de 34 barcos de remos, en cada uno de los cuales entraban unas 30 personas aproximadamente. Todo fue bien hasta que divisaron una torre dorada que surgía a lo lejos. Esperando encontrar allí algún tesoro, la flota puso rumbo a la torre, pero alrededor de ésta surgieron violentas corrientes que hicieron zozobrar muchos barcos, y donde murieron cientos de sus hombres. Solamente sobrevivió Nemed, sus hijos y unas cuantas personas

que él pudo rescatar del agua. Los sobrevivientes se alejaron de la torre y por fin llegaron a las costas de Irlanda. Veinte días después, Macha, la esposa de Nemed, murió víctima de la epidemia, cuyos coletazos aún hacían estragos.

Los fomorianos vivían al norte de Irlanda, y también querían ocupar todo el territorio. Pero Nemed y sus hombres resultaron ser más fuertes y los convirtieron en esclavos. Construyeron dos grandes fortalezas y despejaron doce llanuras de terreno boscoso. El paisaje cambió también por causas naturales. Así, cuatro grandes lluvias formaron los cuatro grandes lagos de Irlanda.

Mientras Nemed vivió, fue capaz de controlar a los fomorianos. Pero él acabó por caer enfermo y murió de la epidemia que aún acechaba desde los rincones de Irlanda. Los monstruosos fomorianos vieron entonces la oportunidad de derrotar a los hijos de Nemed y los vencieron fácilmente.

Los fomorianos fueron muy crueles con los vencidos. Les hacían entregar dos tercios de su ganado, dos tercios de sus productos lácteos y dos tercios de sus niños recién nacidos. Los hijos de Nemed buscaron soldados en otros países para que los ayudasen contra el dominio de los tiranos.

Una numerosa tropa de guerreros se embarcó hacia Irlanda, incluyendo muchos druidas y druidesas. Llevaban, además, animales salvajes como lobos y jabalíes. La flota ancló frente a la torre dorada de Connan, rey de los fomorianos, y le puso sitio. Connan tuvo que luchar contra este ejército dotado de poderes mágicos. Druidas, druidesas y guerreros de ambos lados se enfrentaron en una feroz batalla. Connan murió después de la derrota de su ejército, tras una dura lucha contra uno de los hijos de Nemed, Fergus.

No obstante, la guerra continuó, pues pronto llegó un nuevo contingente de fomorianos sedientos de venganza. Y así, de nuevo se entablaron terribles combates. Mientras se daba esta lucha sangrienta, una ola más alta que la torre misma y más rápida que un halcón cayó sobre la playa, arrastrando a los combatientes. Sólo sobrevivieron treinta hijos de Nemed y un puñado de fomorianos.

Después del desastre, los hijos de Nemed vivían con constante temor de los fomorianos y de la epidemia. Y así fue que se marcharon: algunos volvieron a Grecia, otros se instalaron en Gran Bretaña. Irlanda quedó entonces deshabitada durante doscientos años.



Fomorianos

La conquista de los Fir Bolgs

La segunda invasión fue realizada por los Fir Bolgs, descendientes de los hijos de Nemed que vivían en Grecia. Allí, los griegos los habían convertido en esclavos para que su tribu no fuera poderosa. Finalmente, decidieron escapar. Construyeron para ello numerosas canoas y se embarcaron hacia Irlanda, donde habían vivido sus antepasados. Los Fir Bolgs fueron los primeros en establecer un orden social y político en la isla. Dividieron Irlanda en cinco provincias: Ulster, Leinster, Munster, Connacht y Meta. También instauraron la monarquía, sustituyendo a los caudillos guerreros del pasado por un rey al que consideraban semidivino y vivieron prósperamente durante muchas generaciones.

La conquista de los hijos de Danu

Aunque los Fir Bolgs también tenían características divinas, los Tuatha de Danann son los dioses principales de Irlanda, pues son sin duda los dioses de los viejos celtas.

Los Tuatha de Danann eran descendientes directos de Nemed y lucharon junto a los atenienses

contra los filisteos. Pero los filisteos se hicieron tan peligrosos que tuvieron que huir de Grecia en busca de otro lugar. Y así se dirigieron al Oeste, llevando cuatro objetos sagrados que aparecen una y otra vez en los mitos celtas:

- La Lia Fail, la piedra que gritaba en proclamación de un rey.
- La lanza de Lugh Brazo Largo.
- La espada de Nuada.
- El caldero, siempre lleno, de Dagda.

Los Tuatha de Danann se establecieron primero en Escocia, pero allí el país estaba desierto y la vida era muy dura, y pronto decidieron atacar Irlanda, considerando que ésta les pertenecía por derecho.

Su ejército desembarcó durante la más sagrada de todas las fiestas celtas, el festival de Beltain, que se realizaba el primer día de mayo. Entonces, desplegaron unas tinieblas mágicas que les ayudaron a moverse por todo el país sin ser vistos. Tras desembarcar, incendiaron las naves de los Fir Bolgs para que no pudiesen escapar en caso de que los derrotaran. Luego atacaron.

Después de sangrientas batallas, los Fir Bolgs tuvieron que admitir su derrota. Pero la lid no había terminado, pues los antiguos fomorianos atacaron a los Tuatha de Danann y no fueron vencidos hasta la conocida como *Segunda Batalla de Moytura*.

Los Tuatha de Danann estaban gobernados por el rey Nuada. Sus nobles eran Ogma, famoso por su fuerza y su elocuencia; Diancecht, dios de la medicina, con sus hijos Cian, Cu, Cethan, Miach y su hija Airmid; Goibnyu, el herrero; Luchtayne, el joyero; Credne, el calderero y Lugh Brazo Largo, el de los múltiples oficios, que figura en la mitología como célebre guerrero y como resplandeciente dios sol.

También los fomorianos tenían sus héroes y campeones sobrehumanos; entre ellos, Balor, el cíclope, que era guerrero y dios.

En la última lid entre los Tuatha de Danann y los Fir Bolgs, que transcurrió en un lugar llamado Connacht, el rey de estos últimos cayó muerto y el propio Nuada quedó con un brazo cercenado. Airmid le hizo un brazo de plata para sustituir al que había perdido. Según la ley de los Tuatha de Danann, un rey debe ser completo y sin defectos. Por lo tanto, Nuada Brazo de Plata ya no podía gobernarlos. El hombre escogido para reinar en la tierra recién conquistada fue Eochaid Bres, hijo de un caudillo fomoriano y de una mujer llamada Elota. No obstante, él no sabía que era hijo de un fomoriano. Cuando fue escogido rey, organizó su matrimonio con Tailtiu, la viuda del rey de los Fir Bolgs.

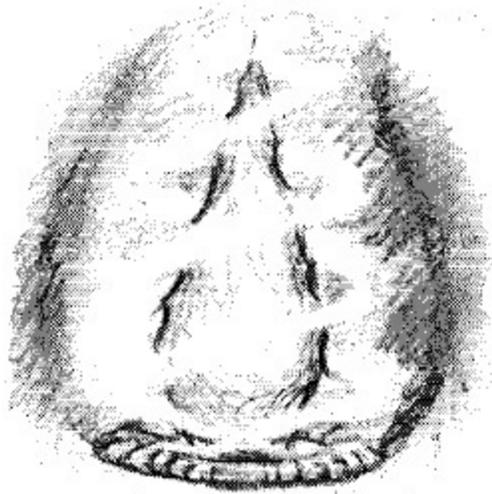
Bres ascendió al trono con la condición de que abdicaría si su reinado no era del agrado de su pueblo.

Muy pronto empezó a favorecer a los fomorianos en perjuicio de los Tuatha de Danann. Llegó un momento en que éstos se rebelaron y exigieron a Bres que, cumpliendo las condiciones acordadas, renunciase al trono.

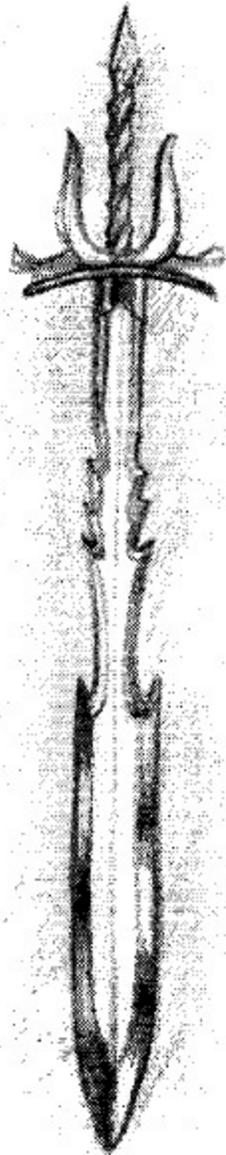
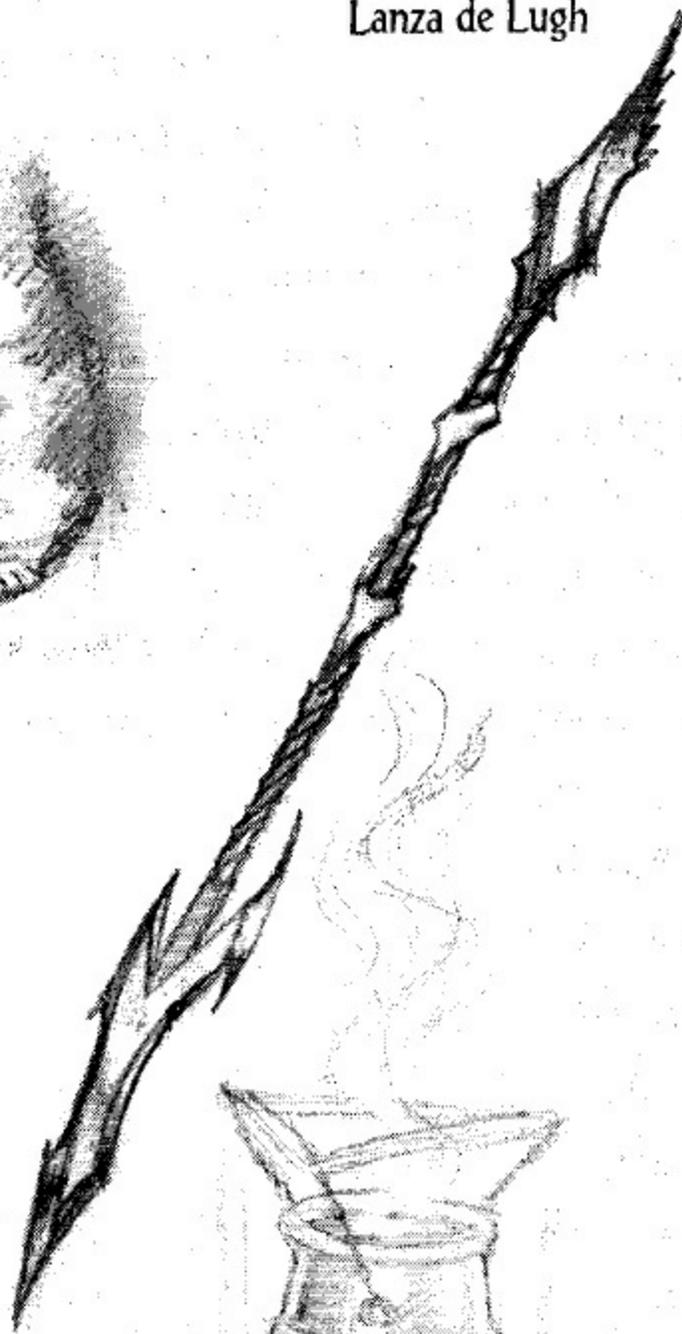
Bres accedió, pero solicitó que le permitieran ser rey durante siete años más, lo cual le fue

concedido. Bres pretendía aprovechar este aplazamiento para reunir a los guerreros fomorianos y aplastar a las tribus Tuatha de Danann, que lo habían rechazado. Entonces su madre le contó quién era su padre y Bress la envió a visitar a los fomorianos para reunir todas sus fuerzas en un enorme y terrible ejército.

Lia Fail



Lanza de Lugh



Espada de Nuada



Caldero de Dagda

En la época en que los Tuatha de Danann decidieron que el reinado de Bres era ya insostenible, se produjo la cura milagrosa de Nuada. La carne alrededor de su brazo de plata había comenzado a ulcerarse y Nuada mandó llamar a Miach, quien examinó la herida, ordenó desenterrar el brazo cortado y volvió a ponerlo en su lugar. Entonó un sortilegio y, en tres días, Nuada estuvo curado.

Diancecht sintió envidia de los poderes curativos de su hijo y lo atacó cuatro veces con la espada en la cabeza, hasta matarlo. En la tumba de Miach crecieron 365 hierbas medicinales, una por cada uno de sus tendones y articulaciones. Como vimos en el capítulo anterior, Airmid las recogió y las clasificó según sus propiedades. Pero su padre las revolvió todas.

Cuando el brazo de Nuada estuvo sano, ya era nuevamente un hombre entero y por lo tanto, le devolvieron el cargo de rey de los Tuatha de Dannan. Entonces se organizó una espléndida fiesta en Tara.

Durante la celebración, los centinelas divisaron un apuesto guerrero rubio, lujosamente vestido, que venía con un grupo de gente a su cargo. Era Lugh Brazo Largo, que quería ofrecer sus servicios al rey de los Tuatha de Danann. Lugh era el nieto de Diancecht y de Balor, por parte materna. Su madre real era Ethne, y su madre adoptiva era Tailltiu. Lugh era diestro en varias disciplinas: carpintería, herrería, música, poesía, historia, hechicería, medicina y estrategias de guerra, entre otras.

Cuando llegó al lugar donde se encontraban los centinelas, Lugh les informó de sus aptitudes y de sus intenciones para con el rey. Los centinelas le avisaron al rey de su presencia y le comentaron las capacidades que se atribuían al forastero. Nuada lo invitó a entrar a la fortaleza con la condición de que superara una prueba que Ogma le tenía preparada.

Ogma levantó una de las grandes losas del palacio y, con esfuerzo, la lanzó fuera de la fortaleza. Lugh aceptó el reto, levantó la misma losa del suelo, la relanzó con facilidad hacia dentro y en un momento reparó el boquete abierto por la piedra en la pared de la fortaleza. Así, Lugh fue reconocido como un auténtico campeón. Nuada le encomendó al polifacético joven la defensa de Irlanda contra los malignos fomorianos.

Bajo la dirección del joven Brazo Largo, cada hombre aprendió a utilizar sus habilidades para ayudar en la lucha. Así organizó a los dioses: Diancecht curaría a los enfermos; Goinyu, el herrero, repararía las armas rotas; Credne aportaría nuevas espadas, escudos y lanzas; Ogma, el campeón de lucha, combatiría cuerpo a cuerpo y Dagda emplearía todo su ingenio para engañar al enemigo.

Todo quedó dispuesto, pero fueron necesarios siete años para hacer los preparativos y forjar las armas. Para ganar tiempo, mandaron a Dagda a que hiciera tregua con los fomorianos. Con la tregua pactada, los Tuatha de Danann contaban con el tiempo necesario para realizar los preparativos de la gran batalla.

Los ejércitos se enfrentaron en la víspera de Samain. En un principio, hubo enfrentamientos personales entre los campeones de cada bando. Este tipo de combate duró varios días. Los fomorianos notaron que los heridos e incluso los muertos de los Tuatha de Danann volvían a la lucha al día siguiente, con sus armas reparadas y con los escudos como nuevos. Enviaron un espía a que averiguara cómo era posible aquella situación. Ruadan, disfrazado como uno de los Tuatha de Danann, vio cómo Goinyu reparaba con diligencia las armas rotas y cómo Diancecht y sus hijos

sumergían a las víctimas de la batalla en un pozo mágico, que no sólo curaba las heridas sino que hacía que resucitaran los muertos.

En un momento, Ruadan atacó a Goinyu en su fragua y lo hirió con su lanza; pero éste la arrancó de su cuerpo y se la arrojó a su vez al mismo Ruadan, que huyó a morir entre los suyos. Los fomorianos llegaron a tapar el pozo mágico con piedras y los ejércitos se enfrentaron en una batalla descamada, que ya no era individual.

El combate fue rápido y feroz. Balor «Mal Ojo» mató a Nuada. Balor era llamado así porque su mirada tenía un poderoso veneno que, tras una ojeada, podía aniquilar a un ejército entero.

Los Tuatha de Danann habían decidido que Lugh era muy valioso para que arriesgara su vida en la batalla, de modo que lo pusieron bajo la protección de nueve guerreros, encomendándole la dirección de la lucha sin entrar en ella. Pero tras la muerte del rey Nuada Brazo de Plata, Lugh se abrió paso entre el gentío para enfrentarse con su propio abuelo, Balor.

Mientras cuatro guerreros intentaban abrir el párpado de Balor para que éste echara una mirada mortífera, Lugh arrojó una piedra con su honda y le sacó el ojo por la nuca. El ojo subió a las alturas, cayó y mató a un ejército de fomorianos que había en las cercanías.



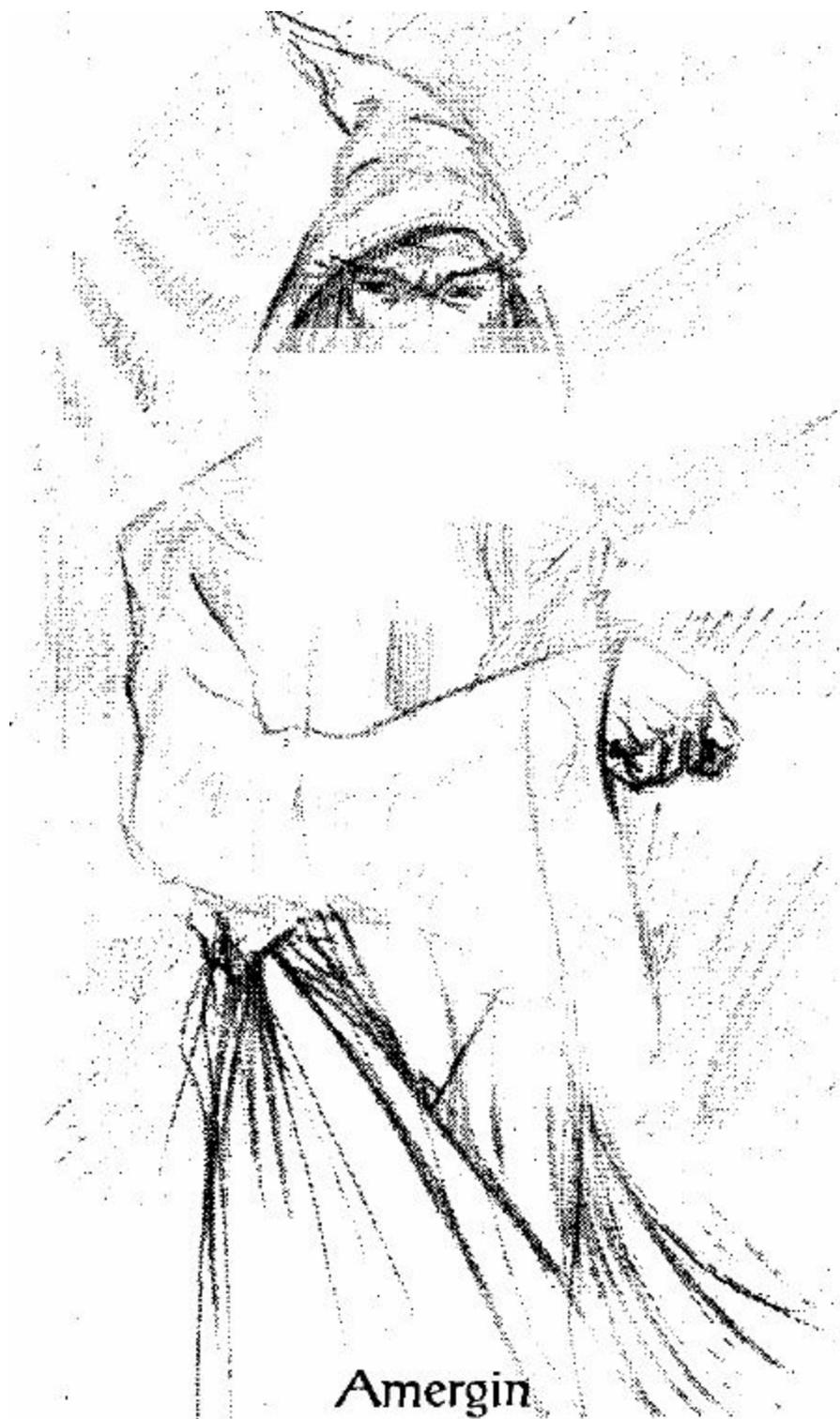
Morrigan y las otras diosas de la guerra ayudaron a vencer al resto de los fomorianos que quedaban en el campo de batalla. Los supervivientes huyeron al mar. Tras la lucha, había tantos cadáveres de fomorianos como estrellas en el firmamento. La Isla se libró por fin de ellos y los Tuatha de Danann recuperaron Irlanda. Estos hechos sucedieron aproximadamente en la época de la guerra de Troya.

La conquista de los hijos de Mil (Los milesios)

La cuarta gran invasión de Irlanda llegó desde España y la realizaron los hijos de Mil. Esa invasión representó la llegada de los gaélicos a la Isla. Emer, Donn y Eremon eran hijos de Mil de España. A su tío se le había aparecido Irlanda en una visión y había marchado hacia allí, siendo muerto a traición por los Tuatha de Danann. Cuando los hijos de Mil se enteraron, reunieron a sus familias y

posesiones y embarcaron en busca de venganza y conquista.

Los hijos de Mil eran poseedores de poderes mágicos. Donn, el hijo mayor, mandaba una flota de 65 barcos y 40 caudillos. Su jefe espiritual era Amergin, un poeta versado en las artes mágicas.



Cuando la flota de los hijos de Mil se preparaba para desembarcar en Irlanda, los Tuatha de Danann emplearon la magia de los druidas para hacer desaparecer todo el país. Los navegantes se quedaron perplejos, viendo sólo mar abierto donde un momento antes había costas rocosas y tierras cubiertas de bosques. Pero Amergin se dio cuenta de la intervención de fuerzas sobrenaturales y aconsejó a Donn que diera tres vueltas a la invisible isla. Al hacer esto, el hechizo se rompió y la

costa reapareció. Luego desembarcaron en Inber Scene.

Al adentrarse en la isla, encontraron a tres diosas de Irlanda: Banba, Fodla y Eriu, tres antiguas divinidades territoriales cuya cooperación era muy importante para los invasores. Eriu, en un primer momento, les dio la bienvenida, asegurando que su llegada y su éxito habían sido profetizados mucho tiempo atrás. Pero Donn se mostró arrogante con la diosa y provocó que ésta se irritara. Por esta razón, luego les auguró lo contrario y los maldijo a él y a su stirpe.

Dejando a Eriu, los hijos de Mil avanzaron hacia Tara, sede de los reyes y principal santuario de la antigua Irlanda. Allí encontraron a los esposos de las tres diosas que eran los tres reyes de los Tuatha de Danann: Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Greine. Los tres mostraron su desdén por el intento de ataque por sorpresa, al que consideraban un acto deshonroso, y dijeron a los invasores que eligieran entre abandonar Irlanda, someterse a los Tuatha de Dannan o luchar.

Amergin aconsejó a Donn la retirada momentánea. Mientras volvían, la diosa Eriu, que aún se sentía ofendida por los gaélicos, quiso evitar que regresaran de vuelta a Irlanda y les envió una poderosa tormenta que provocó el terror y la confusión en la flota invasora, sacudida en alta mar.

Entonces Amergin, que se había dado cuenta de la situación, entonó un cántico mágico para aplacar a la diosa Eriu y, de pronto, cesó la tormenta. Pero Eriu no se dio por vencida y volvió a conjurar terribles vientos y lluvias. La tormenta volvió a rugir alrededor de los hijos de Mil y las olas se alzaron más altas que antes. En medio de la confusión, el barco de Donn se hundió y el resto de la flota quedó dividida bajo el mando de Emer y Eremon.

Amergin se salvó milagrosamente de las olas y, cuando puso el pie en tierra firme, pronunció un poderoso encantamiento que reclamaba la tierra y todo lo que contenía para los hijos de Mil. Este encantamiento venció a la magia de los Tuatha de Danann. No obstante, éstos seguían teniendo poderes mágicos que generaban complicaciones a los hijos de Mil. De modo que tuvieron que pactar.

Se decidió entonces dividir el país, quedando los Tuatha de Danann dueños del subsuelo, y los hijos de Mil, de la superficie. Dagda dio a cada uno de sus caudillos un montículo mágico o *sidh*, en el que muchos años después vivieron las hadas de Irlanda. Este fue el acuerdo que establecieron los Tuatha de Dannan y los gaélicos.

El destino de los hijos de Tuirenn

En la época en que los fomorianos aún amenazaban a los Tuatha de Danann, Lugh acudió a sus tíos y a su padre, Cian. Éste, Cu y Cethan se comprometieron a difundir por el país la noticia del ataque. Cian se dirigió al norte, y en la llanura de Mag Murthemne se encontró a los tres hijos de Tuirenn — Brian, luchar y Iuchabar—, que eran enemigos de antaño de él y sus hermanos.

Sabiendo que no tenía posibilidades contra los tres juntos, Cian buscó algún modo de escapar. Al ver en las cercanías una piara de jabalíes, se tocó con su varita mágica de druida transformándose en un jabalí, y se puso a hozar entre la hierba como el resto de la piara.

Brian y sus dos hermanos vieron la repentina desaparición de Cian y dedujeron que éste se había

convertido en jabalí. Brian entonces convirtió, con su vara mágica, a sus dos hermanos en perros para que pudieran distinguir el rastro del falso jabalí, que trató de huir hacia una arboleda. Así lo rodearon hasta que el jabalí confesó su identidad.

Luchar e Luchabar recuperaron su forma humana y el jabalí pidió morir dignamente, vuelto a su forma original. Brian accedió a la petición porque quería ver la cara sufriente de su enemigo antes de morir. Cian recuperó su forma y, tratando de que no lo mataran, les dijo que si lo hacían, sus propias armas asesinas los delatarían. Entonces Brian levantó una gran piedra y se la arrojó a la cabeza. Cian murió. Y los tres hermanos siguieron su camino a la batalla junto a los fomorianos.

Cuando los Tuatha de Dañan salieron victoriosos, Lugh preguntó si alguien había visto a su padre. Como nadie lo había visto, Lugh emprendió la búsqueda y por fin llegó al lugar donde Cian había muerto. Allí la misma tierra le contó el lugar donde habían enterrado a su padre. Lugh lo desenterró y luego volvió a enterrarlo en otro lugar, donde le hicieron honores fúnebres y le colocaron una lápida.

Luego Lugh se dirigió a Tara y allí, en la corte del rey, vio a los asesinos. Gritó la desventura que sufrió su padre y señaló a los culpables, quienes rápidamente se hicieron cargo del hecho. Delante de la corte, Lugh les pidió una compensación por lo ocurrido. La corte resolvió que los autores de semejante crimen merecían morir. Pero Lugh prefirió imponerles un castigo en lugar de matarlos. Les dijo que la única forma de compensar la pérdida era cumpliendo una multa pequeña. Comentó la multa a medias y los hijos de Tuirenn accedieron, pensando que ésta era relativamente sencilla.

Después del juramento que hicieron los hijos de Tuirenn delante del jurado, Lugh les comentó el castigo con sumo detalle. La multa consistía en traer: tres manzanas del jardín de las Hespérides; la piel de cerdo perteneciente al rey de Grecia; la lanza envenenada del rey de Persia; el carro y los caballos que pertenecían al rey de Sicilia; los siete cerdos del rey de las Columnas Doradas; el perro del rey de Ioruaidhe; un asador que estaba en el fondo del mar, entre Gran Bretaña y Erin; y, por último, debían prometer dar tres gritos en lo alto de la colina de Miodhchaoin, que era un viejo amigo de su difunto padre Cian. Todos aquellos elementos a buscar tenían propiedades mágicas y debían ser entregados en compensación del crimen.

Los tres hermanos emprendieron su tarea, dejando atrás las costas de Irlanda. Pasaron los años y, contra todo pronóstico, los hijos de Tuirenn lograron cumplir todas las condiciones. La última, sin embargo, les costó la vida a manos del amigo de Cian. Así murieron los tres hermanos. Su padre acudió a llorarlos y cayó muerto de dolor junto a ellos. Los cuatro fueron enterrados en la misma tumba.

Los hijos de Lir

Esta historia tuvo lugar cuando los Tuatha de Danann se habían retirado al norte de la Isla; es decir, después de que los gaélicos conquistaran la superficie de Irlanda.

Habiendo quedado vacante el trono de los Tuatha de Danann, se celebró una reunión para escoger

un nuevo rey. Lir (el padre del dios marino Manannan, de Bran y Manawydan —en Gran Bretaña—) y Bodb Deargh eran los candidatos a ocupar el puesto vacante. El elegido fue Bodb. Lir, ofendido ante la elección, se marchó hacia sus tierras del norte sin despedirse de nadie.

Tiempo después murió la esposa de Lir, y éste cayó en una depresión sin consuelo. Bodb vio aquí una oportunidad para amigarse con Lir y le ofreció como esposa a una de sus tres hijas adoptivas. Lir escogió a Aeb, la mayor de las tres. Se la llevó y celebró una gran fiesta de bodas.

Aeb le dio cuatro hijos, dos mellizos y dos gemelos.

Primero nacieron su hijo Aed y su hija Fionnguala. Y luego, en un embarazo posterior, nacieron Fiachra y Conn. Pero este parto le costó la vida a Aeb. Lir cayó preso del dolor nuevamente. Sólo los hijos podían ofrecerle un poco de consuelo. Entonces Bodb le ofreció a su segunda hija adoptiva, Aoife. Y Lir aceptó.

Al principio, Aoife mostró un gran cariño por sus cuatro sobrinos y hacía todo lo que podía por ellos. Sin embargo, al cabo de algún tiempo Aoife empezó a sentir envidia de la gran popularidad de los niños. Mientras planeaba el modo de acabar con ellos, fingió estar enferma, permaneciendo en cama durante un año. Una vez pensado el plan, se levantó, aparentemente recuperada de su larga dolencia, y se preparó para ir a visitar a Bodb con sus sobrinos.

Fionnguala, la única hija, tuvo una premonición y no quiso acompañar a su madrastra, pero no pudo impedir que al fin la llevaran. Tras un largo recorrido, camino hacia la residencia de Bodb, Aoife ordenó a sus escoltas que mataran a los hijos de Lir. Pero los escoltas no se animaron a hacerlo.

Siguieron viajando hasta llegar al lago Derryvaragh, y allí Aoife ordenó a los niños que se bañaran en el lago. En cuanto entraron en el agua, los convirtió en cisnes con su vara de druida. Fionnguala rogó a su madrastra que le quitara la maldición. Pero Aoife no se dejó convencer y le dijo a su sobrina que lo único que podía hacer era profetizarles cuándo terminaría el sortilegio. El hechizo era tan poderoso que ni Aoife sabía cómo anularlo. Les profetizó que pasarían 1200 años (300 en Derrivaragh, 300 en Escocia, 300 en Eris y 300 en Inishglory) hasta que pudiera romperse el hechizo. Una vez que pasara todo ese período, una mujer de Múnster, en el sur, tendría que unirse con un hombre de Connacht, en el norte. Sólo esto último podría destruir el sortilegio por completo. Por suerte, Aoife, temiendo la ira de su esposo, les otorgó a las aves dotes que no poseen las aves comunes: la elocuencia y el canto.

Luego del sortilegio, Aoife siguió su viaje al palacio de Bodb, y cuando éste le preguntó dónde estaban sus nietos, le contestó que Lir ya no quería confiárselos. Indignado, Bodb le mandó mensajeros a Lir, y la traición de Aoife quedó al descubierto. Bodb tomó su vara de druida y transformó a Aoife en un demonio, condenándola a vagar para siempre.

Bodb y Lir fueron juntos al lago y allí encontraron cuatro cisnes, los más hermosos que jamás habían visto. Al verlos, los cisnes se pusieron a cantar. Su música mágica era tan dulce que todos los que la oyeron olvidaron sus penas, su rabia y su desesperación.

Durante trescientos años, la gente de toda Irlanda acudió a las orillas del lago Derryvaragh para ver a los cisnes encantados. Durante el día, los cisnes conversaban entre ellos, haciendo uso de sus dones de elocuencia y poesía. Por la noche, elevaban sus voces celestiales y cualquiera que los

escuchara cantar caía en un sueño plácido y sereno. Cada trescientos años se exiliaban en los lugares que había profetizado Aoife para que pudiera alguna vez romperse el hechizo.

Para cuando finalizaban los trescientos años en Inishglory, el último lugar designado por su madrastra, San Mo Chaemoc había establecido su santuario en Inishglory. Un día, el santo escuchó un canto celestial. Preguntó a la gente del lugar de dónde venía esa melodía maravillosa, y así conoció la suerte de los hijos de Lir. Llamó a los cisnes y los unió por parejas con cadenas de plata.

Los cisnes se quedaron allí, con el santo. En su compañía olvidaron todos los sufrimientos y por fin llegó el momento en que se cumplió la profecía de Aoife: Lairgrin, rey de Conacht, se casó con Deoch, la hija del rey de Münster. Deoch se enteró de la existencia de los cisnes y los reclamó para ella. Pero cuando llegaron los emisarios, encontraron cuatro mortales envejecidos en lugar de cuatro cisnes cantores. Entonces Mo Chaemoc los bautizó y por fin pudieron morir y encontrar la paz en el cielo cristiano (vemos ya aquí el sincretismo religioso).

Ciclo del Ulster

Tiene lugar precisamente en Ulster, entre los años 100 a. C. y 100 d. C. La parte más importante del ciclo es *El robo del ganado de Cooley*, que conforma la literatura épica más antigua de Europa occidental.

La historia se inicia antes del nacimiento de Cristo, cuando un famoso rey llamado Conchobar Mac Nessa reinaba sobre el Ulster, desde la fortaleza de Emain Macha. Conchobar fue un rey justo, que trajo prosperidad a su pueblo. El ganado engordaba en los prados, las cosechas eran abundantes y los ríos rebosaban de peces.

El palacio real en Emain Macha se alzaba sobre una colina baja y era famoso por su lujo y sus espléndidos banquetes. Era un gran edificio circular, con tabiques de bronce y columnas talladas de tejo rojo, a causa de las cuales la llamaban «la casa de las ramas rojas». Tenía muchas habitaciones y espacio suficiente para recibir a todos los guerreros de Ulster. Allí se jugaba al ajedrez y a las damas; los bardos cantaban proezas heroicas y alabanzas al rey, acompañados por músicos que tocaban arpas y laúdes. Los guerreros se entretenían luchando en equilibrio sobre una cuerda tendida de puerta a puerta.

Una de las hermanas de Conchobar, Dechtire, desapareció misteriosamente durante tres años, con cincuenta de sus doncellas. A su regreso, trajo un hijo llamado Setanta, que había nacido en circunstancias misteriosas. Era hijo de Lugh Brazo Largo, de los Tuatha de Danann. Setanta se crió con su madre y su padre adoptivo en la gran casa de roble de la llanura de Murthemne. Setanta no era un chico común y corriente. A los seis años tenía la fuerza de un chico de doce.

Cuenta una de las leyendas que Culann, el herrero, había invitado al rey a su humilde morada. El herrero le había rogado a Conchobar que no llevara mucha gente, ya que él no era un hombre muy rico. Así, el rey decidió llevar a sus más allegados e invitó a Setanta, mientras éste estaba jugando al *shinty*. Como el joven estaba ganando el juego, le dijo a su tío que lo alcanzaría en el camino más

tarde.

Conchobar y su séquito llegaron antes de lo previsto. Culann era un hombre muy celoso de su ganado y, para cuidarlo, tenía un perro tan feroz que hacían falta tres cadenas para detenerlo. Culann preguntó al rey si estaban todos los invitados y éste, olvidando a su sobrino, le respondió que sí. Luego, Culann soltó al perro para que vigilara el ganado de potenciales ladrones.

A media tarde llegó Setanta por el camino, golpeando distraídamente su pelota con el palo, sin darse cuenta de la presencia del perro. Dentro de la casa oyeron los ladridos. Entonces Conchobar se acordó de su sobrino. Todos se quedaron inmóviles, convencidos de que el chico estaba perdido. Afuera el perro se disponía a atacar al joven cuando éste le tiró la pelota con tal fuerza que le entró por la boca, le atravesó el cuerpo y le salió por el orificio opuesto. Todos felicitaron al joven menos Culann, que se limitó a lamentar la pérdida de su perro.

Setanta preguntó al dueño del perro fallecido si no tenía un cachorro. Culann respondió que sí. Y ante esta respuesta, Setanta prometió que entrenaría al cachorro y que él mismo vigilaría el ganado. Cathbad, el padre-druida de Conchobar, le dijo al joven que a partir de ese momento se llamaría, como el perro fallecido de Culann, Cu Chulainn. Así surgió el nombre de uno de los héroes más importantes de Irlanda.

Según mitos posteriores, Cu Chulainn era un mortal, separado de los demás por características curiosas y anormales; aunque humano, era como los héroes griegos, hijo de un dios. Los elementos insólitos de su aspecto eran que tenía siete pupilas en cada ojo, siete dedos en cada mano y siete dedos en cada pie. Sus mejillas estaban rayadas de color amarillo, verde azul y rojo; sus cabellos eran oscuros en la raíz, rojos en el medio y rubios en la punta. Iba cargado de adornos; cien sartas de joyas en la cabeza y cien broches de oro en el pecho. Este era su aspecto en tiempos de paz.

Cuando Cu Chulainn era poseído por el frenesí de la guerra, cambiaba completamente. Giraba dentro de su piel de modo que los pies y las rodillas le quedaban detrás y las pantorrillas y las nalgas le quedaban delante. Sus largos cabellos estaban erizados y cada uno ardía como una chispa de fuego; una llamarada surgía de su boca y de su cabeza brotaba un chorro de sangre negra. Un ojo le salía hasta la mejilla y el otro se retiraba dentro del cráneo; en su frente brillaba «la luna del héroe». Su frenesí era tan grande que tenían que sumergirlo en tres tinajas de agua helada para retornarlo a la temperatura normal.

Cuenta la leyenda que Cathbad, el padre de Conchobar, estaba dando clases en la corte. Tenía más de cien estudiantes que aprendían las artes del druidismo. Un día, uno de ellos le preguntó qué augurios tenía para esa jornada. El druida le respondió que si ese día un guerrero tomaba sus armas por primera vez, se haría famoso por siempre pero su vida sería breve. Cu Chulainn lo oyó y fue directamente a Conchobar a pedirle sus armas. El rey le entregó al joven un escudo y una lanza. Pero eran demasiado frágiles para él y se rompieron en cuanto las probó. Lo mismo sucedió con las demás armas que se guardaban en el palacio. Solamente la espada y el escudo del rey resistieron la fuerza del joven.

Al ver que Cu Chulainn tenía tanta fuerza, el rey llamó a su padre para que le dijera si el joven tenía talento para la guerra. Cathbad comprendió que el augurio de ese día debía referirse a Cu Chulainn. Pero para estar seguro, decidió esperar a que se probara la fuerza del pequeño.

Cu Chulainn pidió al cochero, Ibar Mac Rianganabra, que lo llevara a lo alto de una cumbre y le enseñase el país. En la cima de una montaña divisaron un fuerte, que pertenecía a tres hermanos que tenían un pleito de sangre con los hombres de Ulster. Antes de llegar al fuerte, se detuvieron a descansar en un valle. En ese momento, aparecieron tres hombres, que eran los hijos del dueño del fuerte. Como reconocieron los emblemas de las tierras de Ulster, les dijeron a los recién llegados que perecerían, porque uno de los hombres de Conchobar había matado a su padre en una reyerta.

Cu Chulainn, ante semejante amenaza, les dijo que ellos morirían en el intento de atacarlos. Los tres hermanos se rieron del niño y éste, encolerizado, los atacó. Uno a uno, los tres hermanos cayeron ante la espada de Cu Chulainn. Luego les cortó las cabezas y emprendió el regreso con Ibar. Se dice que Cu Chulainn tenía siete años cuando ocurrió ese hecho. También se dice que luego de esta experiencia, le agarró un frenesí guerrero que hizo que matara animales por placer.

Cuenta una leyenda que Cu Chulainn tenía tres virtudes que los otros guerreros envidiaban: era joven (sus enemigos se burlaban de él porque no tenía barba), era temerario y era excesivamente bello. Esto último irritaba sobremanera a los guerreros, pues tenían miedo de perder a sus mujeres. Así pues, siguiendo el consejo de aquéllos, el rey Conchobar trató de encontrar una novia para su sobrino, pero Cu Chulainn ya sabía qué novia quería: Emer, la hija de un poderoso caudillo llamado Forgall.

Emer tenía una hermosura que excedía lo corriente y poseía todas las gracias y virtudes que podían desearse de una mujer irlandesa. Según las costumbres de la época, Cu Chulainn tenía que conquistarla por la fuerza, y decidió hacerlo sin ayuda de nadie. Partió en su carro, vestido con sus mejores ropas, para que Emer pudiera verlo en todo su esplendor. Llevaba una túnica roja de cinco pliegues, ceñida con un broche de oro, y una blusa blanca, con capucha, con ribetes rojos entretejidos con oro. Portaba una espada con empuñadura dorada, una lanza roja con mango de madera y hoja brillante, y un escudo rojo con reborde de plata y grabados dorados que representaban animales.

Al llegar a la fortaleza del caudillo Forgall, encontró a Emer con sus hermanastras, que aprendían a coser. Cuando llegó hasta ella, las hermanastras los dejaron a solas. Cu Chulainn le habló a Emer de sus hazañas, de su infancia entre los héroes y druidas de Ulster, de su padre Lugh Brazo Largo, de los Tuatha de Danann. Y luego le propuso matrimonio.

La joven le respondió que sólo podían pretenderla aquellos que demostraran su valía con hazañas imposibles. Como Cu Chulainn estaba decidido, aceptó todas las condiciones que ella puso. No obstante, el padre de la muchacha no estaba muy a gusto con el joven que pretendía desposar a su hija. Para evitar la unión, Forgall fue al reino de Conchobar y se disfrazó de consejero real, logrando que enviaran a Cu Chulainn a Escocia. Allí vivían los feroces dioses y diosas de la guerra, que odiaban a los intrusos. Forgall estaba seguro de que Cu Chulainn nunca regresaría vivo.

Así, pues, el héroe fue a Escocia donde vivió muchos peligros de los que, sin embargo, salió airoso. Cuando llegó el momento de volver a Irlanda y reclamar a Emer, no había nadie en el mundo que pudiera superarlo, ya que la experiencia había aumentado su fuerza y destreza.

Forgall, al enterarse de que el joven hijo de Lugh estaba vivo, se encerró con los suyos en su fortaleza y Cu Chulainn se dispuso a atacarla. Saltó sus tres murallas, sin que nadie pudiera impedirlo. Una vez dentro, mató a veinticuatro de veintisiete hombres que lo enfrentaron. Los tres

que escaparon eran los hermanos de su amada. Entonces Cu Chulainn tomó en sus brazos a Emer, recogió dos grandes bolsas de oro y plata, volvió a saltar las murallas y se alejó. Un enorme griterío se alzó de la fortaleza. Se inició una persecución, pero Cu Chulainn fue matando a todos sus perseguidores, camino del palacio de Conchobar. Se dice que Cu Chulainn la hizo su esposa y no se separaron mientras vivieron.

Emain Macha

En las colinas de Ulster vivía, con sus cuatro hijos, un noble llamado Crunchu Mac Agnoman, viudo desde hacía mucho tiempo. Un día llegó a su casa una mujer elegante y hermosa. Sin decir una palabra, la mujer se puso a hacer todas las tareas domésticas. Luego atizó el fuego y se sentó a su lado. Por la tarde dio instrucciones a los criados y se sentó a cenar junto a Crunchu. Cuando todo el mundo se retiró, ella apagó el fuego y se tendió junto a él, lo tomó de la mano y así se convirtió en su esposa. Macha y Crunchu vivieron juntos y, gracias a los esfuerzos de ella, la prosperidad de ambos aumentó.

Muy pronto ella quedó embarazada. Por esa época se celebró un festival, al que Crunchu asistió. También vino el rey con sus druidas y bardos. Hubo torneos, juegos y procesiones. Se decía que los caballos del rey eran los más rápidos del mundo. Pero Crunchu, que había visto correr a su mujer más rápido que ellos, se lo comentó a uno de los cortesanos, quien a su vez se lo dijo al rey. Éste mandó llamar a Crunchu y le pidió que su mujer demostrase tal habilidad. El noble se negó y el rey lo apresó y envió mensajeros a Macha, diciéndole que para liberar a su esposo debía aceptar la prueba.

En un principio, Macha se negó. Le pidió al rey que tuviera piedad de su embarazo, pero el rey se negó. Ella terminó accediendo y se celebró la carrera. Macha se adelantó a los caballos sin dificultad. Llegó a la meta y, con un grito de agonía, dio a luz a dos gemelos antes que ninguno de los caballos llegara. Entonces Macha, con su último aliento los maldijo:

A partir de ahora, la vergüenza y el deshonor que me habéis provocado serán causa de vergüenza para todos vosotros. Cada vez que Ulster esté en peligro, os sentiréis tan débiles y tan indefensos como una mujer dando a luz. Y esta maldición durará nueve generaciones.

Y así fue. Las únicas personas a las que no afectaba esta debilidad eran las mujeres, los niños y Cu Chulainn, que era de otro lugar. A partir de entonces, el lugar se llamó *Emain Macha*: los gemelos de Macha.

Ciclo artúrico

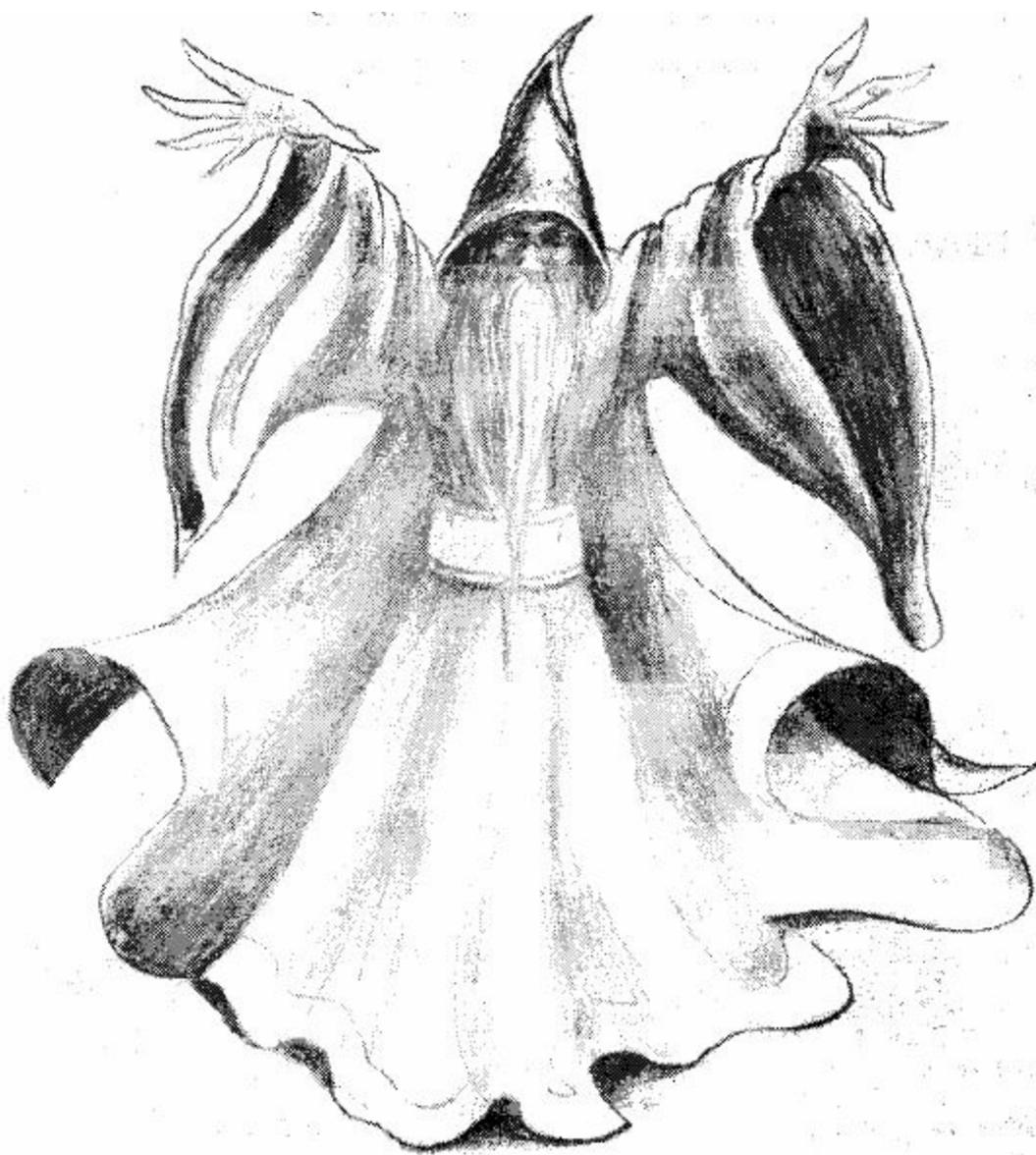
Es el último de los grandes ciclos de la literatura celta, basado en la vida de un guerrero que dirigía una banda de escogidos, y que ayudaba a cualquier rey que necesitara de ellos para luchar contra los invasores sajones. Ya en el año 1090, las leyendas artúricas habían logrado amplia difusión. Es importante tener en cuenta que es una de las que tienen más elementos cristianos; por ejemplo, el Grial.

Nacimiento de Arturo

Uther Pendragon se enamora perdidamente de Igraine, esposa de su enemigo, el duque de Cornualles. Tal es su pasión que cae enfermo. Sus caballeros deciden pedirle ayuda a Merlín, puesto que consideran que sólo él puede curar al rey. El mago acepta, siempre y cuando el rey le conceda un pedido. Merlín, que sabe del padecimiento de Uther, le dice:

«Cuando te acuestes con Igraine, ésta concebirá un hijo. Cuando el niño nazca, me lo daréis para que yo lo críe».

El rey está de acuerdo. Esa misma noche el mago le promete que tendrá a Igraine, pero llevando la apariencia del duque, su esposo. El mismo Merlín lo acompañará. Casualmente esa noche, el duque muere en batalla. Mientras tanto, Uther llega con la forma del muerto, se acuesta con Igraine y a la mañana siguiente se marcha temprano. Poco después, Igraine se entera de la muerte de su esposo y se da cuenta de que ha dormido con un extraño, pero se guarda de comentarlo.



Merlín

Muerto el duque, Uther propone a Igraine matrimonio, que ella acepta. Pronto se hace evidente que está embarazada. Igraine le confiesa la verdad de su embarazo a Uther quien, a su vez, le dice que él había sido el visitante y le revela su acuerdo con Merlín. Cuando Igraine da a luz, el niño es entregado al mago. Antes de morir, Uther designa a su hijo Arturo como su sucesor.

La espada en la piedra

Durante mucho tiempo, Arturo vivió con su padre adoptivo, sir Héctor. Aunque su padre verdadero lo había nombrado heredero, nadie sabía dónde estaba. Esta ausencia de sucesor trajo una serie de luchas por el poder entre los nobles. Merlín aconsejó al arzobispo de Canterbury que propusiera a todos los nobles y caballeros ir a Londres en Navidad. Allí, un milagro revelaría al legítimo rey.

Todos los hombres importantes acudieron. El día de Navidad asistieron a la iglesia y, al salir, vieron una gran piedra de mármol. En el centro de la piedra había un yunque de acero; en el yunque estaba clavada, hasta el puño, una espada. Alrededor de la espada aparecía la leyenda: «Quien saque

esta espada de la piedra y el yunque será el legítimo rey de toda Inglaterra».

Como era previsible, los caballeros intentaron desclavar la espada, pero todo fue inútil. Se decidió que intentarían arrancarla por turnos. Para asegurarse de que todos permanecerían reunidos hasta que apareciera el rey, se acordó celebrar un gran torneo el día de Año Nuevo.

A este torneo también acudió Sir Héctor con su hijo Cei, recién armado caballero; Arturo era su escudero. Al dirigirse a la justa, Cei notó que había olvidado su espada. Arturo, su escudero, decide darle a su hermanastro la espada que vio en la iglesia. Tomó la espada por la empuñadura, tiró de ella y la espada salió del yunque con toda facilidad. Entonces se la llevó a Cei, quien reconoció el arma encantada. Así identificaron a Arturo como el heredero de Uther.

Doce días después, se volvieron a reunir todos los caballeros para verificar la prueba. Nuevamente Arturo fue el único capaz de sacar la espada. Fue necesario repetir la prueba tres veces para que los caballeros lo reconocieran como rey. Y en ese momento Merlín contó a todos la verdad.

Excalibur

Al convertirse en rey, Arturo salió a inspeccionar su reino con Merlín. En ese viaje, Arturo es herido y Merlín lo lleva con un experto curandero, que en tres días cura sus heridas. Cuando parten de allí, Arturo ve que ha olvidado su espada. Merlín le promete otra mejor. Poco después llegan a las orillas de un lago de aguas cristalinas. Saliendo de las aguas se ve un brazo que empuña una magnífica espada. Cuando se acercan a la orilla, una hermosa mujer sale de las aguas. Es la Dama del Lago, que acepta darle la espada Excalibur a Arturo a cambio de un regalo, que le pedirá a su tiempo.

La Mesa Redonda

Cuando Arturo se casó con Ginebra, ésta trajo como parte de su dote una enorme mesa redonda de madera, tan grande que podían sentarse a ella ciento cincuenta caballeros. Debido a su forma, nadie ocupaba un sitio preferente. Todos tenían un lugar equitativo.

De todas las aventuras de los caballeros, sin duda la más importante fue la búsqueda del Santo Grial, el Cáliz que Jesús usara en la Última Cena. Una noche, el rey y sus caballeros, sentados alrededor de la mesa, oyeron un gran trueno que hizo temblar el palacio. En mitad del estruendo, un rayo de sol penetró en el lugar. Al mirarse unos a otros se encontraron más atractivos que nunca, quedando enmudecidos por el asombro.

Entonces, manos invisibles trajeron una copa envuelta en seda blanca. Un aroma dulce se expandió por la sala, y todos vieron aparecer sobre la mesa su comida y su bebida favorita. La copa se movió por la habitación y desapareció tan repentinamente como había aparecido. El rey dio gracias a Dios por enviarles aquella visión. Entonces juraron que partirían en busca del Santo Grial.

En el momento de la partida, Arturo se entristeció porque muchos morirían. Toda la corte quedó apesadumbrada. La visión motivó una larga y difícil búsqueda, en la que casi todos los famosos caballeros fueron derrotados. Finalmente, sólo Sir Galahad, hijo de Sir Lancelot, encontró el Grial.

Pero no volvió a la corte para contarlo.

Muerte de Arturo

El reino de Arturo había prosperado, al punto que el rey derrotó también a los sajones. Pero la reina Ginebra, quien no era una casta doncella, estaba perdidamente enamorada de Sir Lancelot. Mordred, hijo de Arturo y su hermana Morgana, difundió los rumores. Arturo instigó a doce caballeros para que dieran muerte a su amigo, Sir Lancelot, quien sin embargo los venció. Así, ese amor oculto acabó por hacerse público. Arturo ordenó arrestar a su amigo y someter a Ginebra a juicio por adulterio.

Sir Lancelot escapó y Ginebra fue condenada a ser quemada viva. Cuando estaba en la hoguera, Lancelot la rescató, pero muchos murieron en la refriega. Arturo los persiguió, dejando el reino al cuidado de su hijo Mordred.

Durante casi un año Arturo asedió el castillo de Lancelot. El caballero, que aún amaba a su rey, trató de evitar la batalla. Entonces renunció a Ginebra y huyó a Francia, pero el rey siguió persiguiéndolo.

Durante la ausencia de su padre, Mordred había presentado cartas falsas en las que se decía que Arturo había muerto en Francia. Con ese pretexto, había convocado al Parlamento y se había hecho coronar rey, reclamando además la mano de Ginebra. Arturo regresó y se entablaron duras batallas entre padre e hijo.

Una noche, antes de un combate, el rey tuvo una visión en la que le dijeron que si al día siguiente luchaba contra su hijo, moriría. Para evitar esto, estableció una tregua y pidió una entrevista con Mordred, que debía celebrarse en el espacio libre entre los dos ejércitos. Ambos se entrevistaron ante la mirada lejana y nerviosa de los guerreros. Los dos grupos se recelaban mutuamente.

Padre e hijo comenzaron a parlamentar. Mordred se conformaba con los ducados de Kent y Cornualles, a condición de ser el sucesor a la muerte de Arturo. El rey accedió y parecía que se iba a firmar la paz. Cuando estaban brindando por ello, una víbora salió reptando de los arbustos y mordió a uno de los caballeros en el pie. Automáticamente, el caballero sacó su espada para matarla. En cuanto vieron el brillo del metal, los dos ejércitos comenzaron la lucha.

La batalla duró todo un día y murieron cien mil hombres. Al anoecer, sólo quedaban vivos en el bando de Arturo él y algunos de sus hombres, que encontraron a Mordred apoyado en su espada, entre un montón de cadáveres. Mordred corrió al encuentro de su padre y éste hundió su lanza en el cuerpo del hijo.

Sintiéndose herido de muerte, Mordred golpeó con sus últimas fuerzas el cráneo de Arturo, abriéndole la cabeza. El único caballero superviviente llevó al rey fuera del campo de batalla. Hablándole con gran esfuerzo, Arturo le ordenó que llevara la espada Excalibur al lago y la arrojara en él.

Al ver la magnífica espada, el caballero no quiso devolverla y la escondió entre las plantas de la orilla del lago. Cuando Arturo preguntó al caballero qué había sucedido cuando la arrojó al agua, éste no le respondió. El rey se dio cuenta de que su caballero mentía y le ordenó que obedeciese al

pie de la letra sus órdenes. El caballero devolvió la espada al lago e, inmediatamente, una mano salió del agua y tomó a Excalibur en el aire, blandiéndola tres veces antes de hacerla desaparecer de la superficie.

La Dama del Lago le reclamó al caballero el regalo antaño prometido por el rey: lo que quería era llevarse a Arturo sobre sus aguas. El caballero regresó por su señor y lo llevó a la orilla del lago. Allí, esperándolo, había una barcaza ocupada por tres reinas y sus doncellas, todas llorando por las terribles heridas del rey. El caballero subió al rey a la barcaza y ésta se alejó.

Arturo partió para Avalon a curarse sus heridas. Hay quien dice que Arturo sigue durmiendo mientras sus heridas se curan, esperando el momento de regresar a nuestro mundo.

Esté donde esté, si su país se encuentra en peligro, el rey Arturo regresará.

Capítulo IV

El mundo mágico

Los seres feéricos de la cultura celta despiertan una gran adhesión. A veces inconsciente, pues en ellos se basan historias de superhéroes de comics, sagas de terror o aventuras en el cine, o se llama «cuento de hadas» a una historia de amor contemporánea, sin saber que rudos cortadores de cabezas concibieron las bases de esa fascinación.

También, como los ciclos épicos, estas leyendas sufren grandes variantes entre las distintas tribus o naciones. Además, no se puede dejar de lado la influencia que tuvo el cristianismo en la pérdida de muchas creencias, que hoy sólo podemos rastrear a través del folklore local.

Hubo un momento en la historia en que lo «mítico» pasó a transformarse en «mágico». Como se dijo, los Daoine Sidhe no eran otra cosa que los primitivos habitantes míticos de Irlanda que, una vez derrotados, se fueron a vivir bajo las colinas, pasando así a la categoría de hadas. De esta manera, la misma cultura que creó los ciclos épicos más complejos de Europa creó a continuación un mundo feérico sumamente rico, con el que han convivido diariamente no sólo los campesinos sino intelectuales de la talla de O. Wilde, W. B. Yeats, W. Blake, entre otros. Para todos ellos, el mundo feérico constituye una especie de universo paralelo donde la vida es más feliz.

Las hadas

También reciben el nombre de «Buena gente» o «Buenos vecinos», porque hay una creencia que sostiene que es malo llamarlas por su nombre. Se dice que hay que dejar un tazón de agua clara y limpia en lugares que se supone frecuentan las hadas con sus pequeños. El hecho de que haya agua sucia o cubos vacíos se castiga con un pellizco.

La alegría es una de las cosas que más aprecian las hadas. Las personas alegres tienen muchas más posibilidades de obtener su ayuda. Nada detestan tanto como el refunfuño y las quejas.

Como espíritus de la naturaleza, nada les agrada más profundamente que los enamorados y castigan a «las doncellas que son avaras con sus favores».

Las hadas castigan con todo su poder, sobre todo, cualquier intento de violación a su intimidad. Las personas que espían sus fiestas son castigadas con sorprendidos pellizcos. Los que se jactan de haber recibido su ayuda son castigados con enfermedades. Y los que roban sus tesoros arriesgan su vida.

La falta de generosidad, la rudeza y el egoísmo desagradan sobremanera a las hadas; así también los individuos de ánimo sombrío. Un rasgo notable de su carácter es su afición por el orden y la limpieza. Las hadas esperan encontrar bien limpios los hogares que visitan.

Cualquiera que desee ser apreciado por las hadas debe ser generoso en sus tratos. Los buenos modales, el hablar correctamente y con cortesía, son rasgos sumamente importantes cuando de aventuras con ellas se trata. Pero sin embargo, hay algunas hadas que no gustan de que les den las

gracias. Eso sí, hay que responderles con suma cortesía.

Una de las ocupaciones más corrientes de las hadas son las cabalgatas. En realidad, todos los seres feéricos y hadas agrupadas realizan solemnes cabalgatas y procesiones sobre caballos de diversos colores, ricamente adornados con campanillas.

Las danzas son su ejercicio favorito, hábito que se atribuye a todas ellas. Son expertas e infatigables al bailar. Se dice que muchas melodías de danzas de hadas han sido memorizadas por violinistas y gaiteros.



El cambio de forma es un poder innato del que gozan todas ellas, en mayor o menor grado, y que puede ser adquirido por los brujos. Pero las hadas pequeñas y sin poder no pueden tomar ninguna

otra forma ni alterar su tamaño.

Las hadas pequeñas cocinan pasteles deliciosos que dan a sus benefactores. Toman prestada harina de avena y luego devuelven el doble, pero siempre la devolución es en harina de cebada, que parece ser su grano natural.

También roban la esencia nutritiva de la comida humana y dejan una sustancia sin alimento. Su comida, por efecto del encantamiento, parece un manjar, pero en realidad está compuesta por hierbas, raíces, leche de ciervos rojos y de cabras y harina de cebada.

Tienen gran reputación para diversas cosas. Se las ve y se las oye trabajar por su cuenta. Y también enseñan cosas a los mortales. Hay quienes dicen que son un doble de la humanidad. Hay niños y ancianos entre ellas, y practican toda clase de negocios y oficios. Poseen ganado, armas; crían perros; hacen hilados. Su habilidad para tejer e hilar es famosísima. Pero su don más grande es el talento musical.

El *Fairy Stroke* o *Elf Stroke* (golpe de hada) se cree que es un golpe que un hada da a su víctima, ya sea animal o persona. Después se la lleva en forma invisible y deja en su lugar un tronco. A veces éste es un hada transformada y otras, un trozo de leña. En ambos casos, dejan ese objeto para que se lo tome como el cadáver de la víctima.

Desde siempre han existido historias de mortales transportados al «País de las Hadas», o que han sido retenidos allí si se habían atrevido a acercarse mucho a una colina habitada por ellas. Siendo inducidos a probar la Comida de las Hadas, pueden participar de la naturaleza feérica.

Las hadas siempre tienen un deseo intenso de poseer niños humanos. El método normal es robarlo de la cuna.

Las hadas roban bebés y dejan un sustituto, a veces, como se dijo, un tronco, que por efecto del encanto parece un niño. En la mayoría de los casos, dejan un niño feérico que no se desarrolla bien y se llevan un bebé humano. Los pequeños, alimentados y cuidados por hadas desde su infancia, probablemente sean aceptados como un hada más.

Hay quienes dicen que cada once años las hadas deben pagar un tributo al infierno, para lo cual prefieren sacrificar a un humano. También seducen a jóvenes para llevarlos a sus palacios y convertirlos en esclavos. Éstos son muy valorados cuando prestan ayuda en sus luchas, pero en este caso se trata de un préstamo temporario, que es siempre bien recompensado.

Los jóvenes bien dotados para la música siempre son atraídos hacia el País de las Hadas. Ellas también desean a los jóvenes especialmente apuestos para tenerlos como amantes.

Sin embargo, las mujeres corren mucho más riesgo de ser capturadas que los hombres. Sobre todo las madres lactantes, para amamantar a los bebés de las hadas, cuya leche parece ser de menor calidad. La captura de jóvenes, para convertirlas en esposas de reyes o príncipes feéricos, es tan común como la de madres.

Ellas gustan mucho del pelo dorado en los mortales. Un niño rubio tiene más posibilidades de ser raptado que uno moreno.

Thomas the Rhymer es el único habitante de origen mortal del País de las Hadas que se presenta como consejero de ellas y no siente añoranzas de la Tierra del Medio.

Robert Kirk, escritor del siglo XIX, fue una de las personas que dijo haber sido transportado a

una colina de las hadas. Se cree que estuvo prisionero, obviamente contra su voluntad, y que la causa de ello fue el haber revelado algunos de sus secretos.

En síntesis, la captura de mortales se atribuye a: deseos amorosos, adquisición de esclavos, de talento musical o leche humana. Pero el deseo principal es, tal vez, la necesidad de inyectar sangre nueva y vigor humano a su linaje.

Se atribuyen a las hadas ciertos castigos, producto de su enojo con los mortales. Cualquier cosa que disloque o deforme el cuerpo puede suponerse obra de las hadas, así como heridas causadas de forma invisible, aunque dolorosa. Calambres o magulladuras, y sobre todo pellizcos, son a menudo producto del enojo de las hadas. Yeats afirmaba conocer a un anciano que era atormentado por las hadas, que lo sacaban de la cama y lo golpeaban.

Las enfermedades debilitantes pueden también atribuirse a ellas. A veces, el debilitamiento se debe a una única experiencia amorosa con un ser feérico, que deja tras de sí deseos insatisfechos en el mortal.

Las enfermedades de la piel pueden ser atribuidas a las hadas y también son responsables de las plagas de piojos. La parálisis infantil no es vista como una enfermedad, sino como prueba de que un niño ha sido cambiado por las hadas.

Pero su hábito más común es el de hacer extraviar a las personas, aunque muestran también una bondad constante para algunos de sus favoritos, generalmente por las buenas maneras y la discreción que evidencian hacia ellas. Devuelven actos de bondad con un solo acto de reciprocidad o con buena fortuna permanente.

Es muy raro que las hadas vuelen con alas. Generalmente vuelan por los aires sobre tallos, ramitas, manojos de hierbas, que usan como las brujas usan sus escobas. Lo más frecuente es que leviten, utilizando una contraseña que hace elevar objetos y personas. Las historias de levitación feérica más corrientes son aquellas en que el invitado al vuelo va, con sus anfitriones hadas, de parranda a una bodega lejana, bebe demasiado y a la mañana siguiente se encuentra solo en la bodega, con una copa de oro en la mano y ninguna explicación convincente de su presencia en el lugar.

Feria de las hadas

Se cuenta que esta feria se celebra en verano, en la ladera de una colina. Al igual que los campesinos en sus ferias, en el mercado de las hadas se encuentra todo tipo de mercancías. Hay puestos de frutas, de ropas, de zapatos, de adornos. En general, si un mortal se acerca a ese mercado inmediatamente todo se hace invisible, y el mortal recibe un castigo por violar la intimidad de las hadas.

Funerales

La mayoría de las personas no creerían en la muerte de las hadas; suponen que son eternas. Pero las

hadas pueden llegar a decaer con los años, hasta desaparecer con los siglos. Existen testimonios de personas que han visto funerales de hadas. William Blake, en *Lives of eminent British Painters*, refiere el funeral de un hada:

Una procesión de criaturas del color y el tamaño de los saltamontes, verdes y grises, que llevaban un cuerpo tendido en un pétalo de rosa, al que enterraron con cantos y luego desaparecieron.

Funeral de un hada

También se dice que las hadas viven muchísimos años, pero se consumen y desaparecen. Y hay quien ha presenciado el funeral de una Reina de las Hadas y cuenta cómo seres pequeños enterraban a su reina cerca del altar de una iglesia. El cortejo llevaba mirtos floridos en las manos y coronas de rosas pequeñas.



Funeral de un hada

Distintos tipos de Hadas

Existen varias clases de hadas, de ambos géneros, a saber:

Hadas Agrupadas: Hadas hogareñas que viven en pequeños grupos familiares. Pueden ser grandes o pequeñas, amistosas o malvadas. Suelen llevar chaquetas verdes. Pueden incluirse todo tipo de hadas, hasta las llamadas Hadas Diminutas, las minúsculas hadas de la naturaleza que forman los anillos feéricos con sus danzas y celebran el crecimiento de las flores. Se encuentran algunas tan pequeñas que sus gorros son del tamaño de una campanita de brezo. A este tipo de hadas se las llama *Gente Menuda*.

Tienen sus moradas bajo tierra, pero suben a las colinas y a los lugares floridos para celebrar las fiestas en las noches de luna. Les gusta visitar casas humanas. Se las describe como extremadamente hermosas, celebrando sus alegres danzas en el césped aterciopelado. Van vestidas con faldas y calzones de color verde brillante, chaquetas azul celeste, sombreros de tres picos los hombres y de pico las mujeres, todos llenos de lazos y campanitas de plata.

Estas buenas hadas muestran con frecuencia grandes atenciones a quien toman afecto; distraen con sus alegres bromas a los ancianos postrados en cama y llenan el aire de un delicioso perfume de flores y de melodías. Otro tipo de hadas agrupadas, oriundas de las Tierras Altas, visitan individualmente a los mortales como amantes.

Pero no todas las hadas agrupadas son benévolas. Las *Gwyllion*, oriundas de las montañas de Gales, son malvadas. Son espíritus horribles, femeninos, que asaltan y extravían a los que viajan de noche, a los que transitan caminos de montañas. Si se saca un cuchillo delante de ellas, quedan vencidas: parecen ser sensibles al poder del hierro frío. Tienen la costumbre de visitar las casas de la gente cuando el tiempo es tormentoso. Los habitantes creen necesario recibirlas hospitalariamente por miedo al daño que pueden causar.

Hadas Solitarias: puede haber entre ellas espíritus de la naturaleza. El nombre y las características varían según los lugares.

A la *Bean Nighe* se la puede ver junto a cursos de aguas desolados, lavando las ropas teñidas de sangre de los que van a morir. Es pequeña y generalmente va vestida de verde. Anuncia un mal, pero si alguien que la ve antes de haber sido visto se coloca entre ella y el agua, recibirá la concesión de tres deseos. Ella responderá a Banshee tres preguntas, pero hará tres preguntas a su vez que hay que contestar cortésmente. Si alguien es lo bastante audaz como para apoderarse de uno de sus colgantes pechos y succionarlo, puede declararse hijo adoptivo de ella y obtendrá su favor.

La *Banshee* tiene el cabello largo y ondulado. Viste capa gris, vestido verde y tiene ojos de un rojo ardiente, que siempre lloran. Es profetiza de la muerte.



La *Caoineag* (plañidera) es otra de las formas de la *Banshee*. No se la ve y no es posible acercarse a ella para pedirle deseos. Se la oye gemir en la oscuridad junto a una cascada, antes de que se desate una gran catástrofe. En otra versión su nombre significa «gimoteadora» y tiene un llanto extremadamente ruidoso y lastimero, que a veces llega a convertirse en una especie de grito. Ha sido descrita como una mujer pequeña, vestida con un traje corto de color verde y enaguas, y con una toca blanca y alta. No se sabe con seguridad si se parece a una *Banshee* en el hecho de carecer de nariz y tener un solo diente monstruoso, pero sus costumbres parecen ser las mismas.

La *Cluricaune* o *Cluracan* es una de las hadas solitarias, que se solaza en las bodegas de los bebedores o asusta a los ladrones de vino. A veces se vuelven tan molestas que el propietario decide mudarse, pero el hada se introduce en un barril de vino para mudarse con él. Lleva chaqueta y gorro rojos, un mandil de cuero, medias de color azul claro y zapatos con hebillas de plata y tacón.

Lepracaum: Especie de zapatero feérico. Generalmente se lo ve haciendo un solo zapato.

Fir darrig: Gasta bromas pesadas, especialmente horripilantes. Lleva un gorro y una chaqueta rojos. Pero también es el que ayuda a los mortales a escapar del País de las Hadas.

Las cortes de las hadas

La Corte Bendita: es el nombre dado a la corte de las hadas bondadosas. Sus actividades son tales como la de donar pan y semillas de trigo a los pobres, y ayudar a sus favoritos. Se muestran benéficas para con cualquiera que les haga un favor. Sin embargo, la Corte Bendita se venga sin tardanza de cualquier ataque o insulto. Las personas que vacían el agua sucia en sus moradas subterráneas son advertidas lealmente, pero si no hacen caso del aviso, sufren un castigo que puede consistir en la pérdida de ganado o de la casa. Otras ofensas reciben su castigo adecuado, pero los seres humanos no son atacados cruelmente como ocurre con la Corte Maldita.

La Corte Maldita: en ninguna circunstancia es favorable a los humanos. Comprende a la *Sluagh* o *Hueste*, es decir, la banda de los muertos que no han recibido los sacramentos y que flotan sobre la tierra arrebatando a mortales indefensos. De naturaleza malintencionada, su actividad principal es hacer daño o afligir a los mortales. Nunca se les puede evitar del todo.

Instrucciones para conseguir un hada

Toma un cristal cuadrado o cristal de Venus de tres pulgadas de largo y de ancho. Luego deja este cristal en la sangre de una gallina blanca durante tres miércoles o tres viernes. Después sácalo, lávalo con agua bendita y fumígalo. Luego toma tres varas de avellano de un año y péralos bien, hasta que queden blancos, y dales una longitud tal que puedas escribir en ellos el nombre del hada. Luego entiérralo bajo una colina que creas que frecuentan las hadas el miércoles antes de que la invoques. El viernes siguiente sácalo y llámala, a las ocho, o tres, o diez horas. Que haya buenos planetas para hacerlo. Pero cuando la llames, tienes que tener una vida pura y debes volver el rostro hacia el este. Y cuando la tengas, confínala al cristal.

(Bodleian Library, MS Ashmole, 1406).

Cómo ver un hada, según Lewis Carroll



En primer lugar, debe ser un día de calor. Se puede estar somnoliento, pero no demasiado, porque se deben tener los ojos abiertos. Y como dicen en Escocia, «sentirse un poco hádicos». Los grillos no deben oírse. Se ven a las horas del crepúsculo, o a medianoche, o la hora anterior a la salida del sol. Se las debe mirar fijamente, sin pestañear. Un hada sola puede ser vista entre dos parpadeos. El lugar debe estar bien barrido y el fuego, despejado.

Cómo protegerse contra las hadas

Utilizar tréboles de cuatro hojas contra encantamientos. Tener verbena roja o margaritas pequeñas.

También sirven las ramas de serbal o fresno de la montaña.

Si uno es perseguido por hadas malas, generalmente puede ponerse a salvo saltando al otro lado de un curso de agua que corra, en lo posible, hacia el sur.

Es aconsejable colocar tijeras abiertas sobre la cuna, para evitar el robo del bebé, y herraduras

de hierro sobre la puerta de la casa.

Seres feéricos heroicos

Los caballeros y las damas de las narraciones son de estatura humana y de belleza resplandeciente. Los más auténticos de estos seres son los Daoine Shide, que dedicaban su tiempo a las actividades aristocráticas: cabalgatas, lucha, danza, cacería, música. Una vez en la categoría de hadas, su tamaño es variable, hay tanto minúsculos y rústicos, como horribles y monstruosos. Otros son realmente majestuosos.

Animales feéricos

Se dividen en dos clases principales:

Salvajes: existen por derecho propio; no están sometidos a nadie.

Domesticados: son aquellos criados y utilizados por las hadas.

A veces es difícil distinguirlos, ya que las hadas dejan que sus animales corran libremente. Entre ellos hay perros de caza y caballos pequeños, que en general tienen el poder de cambiar de forma. Son los utilizados por las hadas en sus cabalgatas.

Los caballos de los Tuatha de Dannan: son los más conocidos. Los Tuatha, como todos los seres feérico-heroicos, pasan gran parte de su tiempo en cabalgatas. Se decía que los caballos que criaban no podían ser superados en todo el mundo. Según Lady Wilden, eran:

... veloces como el viento, con el cuello arqueado y el pecho ancho, los ollares temblorosos. Los grandes ojos mostraban que estaban hechos de fuego y de llamas, no de tierra inerte y pesada. Y los Tuatha hacían establos para ellos en las grandes cuevas de las colinas, e iban herrados con plata y tenían bridas de oro. Nunca se permitía que un esclavo montara en ellos. La cabalgata de los caballeros de los Tuatha de Dannan era un espectáculo maravilloso. Ciento cuarenta corceles, cada uno con una joya en la frente como una estrella, y ciento cuarenta jinetes, todos ellos hijos de reyes, con sus mantos verdes ribeteados de oro y sus yelmos dorados en la cabeza, y con las piernas recubiertas de grebas doradas.

El último de estos caballos fue subastado a la muerte de su amo. Lo compró un emisario del gobierno inglés. En cuanto trató de montarlo, el animal se encabritó y lo arrojó al suelo, matándolo en el acto. Luego huyó galopando, se sumergió en el lago y no se lo volvió a ver jamás.

Los Perros Negros Salvajes: se encuentran por todos lados. Su tamaño es como la mitad de un becerro y tienen ojos de fuego. Si alguien les habla o los golpea, tienen el poder de estallar. A menudo son las formas que toma un fantasma.

La Vaca Parda de Kirkham: es de carácter benéfico, ya que vaga por los páramos y deja que la ordeñe todo aquel que quiera. Por muchos que sean los cubos, siempre se llenarán. Pero para que esto ocurra el campesino tiene que ser del agrado de las hadas. Sucedió que una bruja puso un cedazo en vez de un cubo. Ordeñó todo el día pero el cedazo, por supuesto, nunca se llenaba: por la noche, la vaca cayó rendida por el esfuerzo y murió. Porque las brujas pueden engañar a las hadas. Otra leyenda dice que la vaca se fue de Irlanda para siempre porque una mujer avara quiso adueñarse de ella.

El Toro Elfo: es pequeño, comparado con los toros conocidos. Tiene color ratón y orejas recortadas, cuernos y patas cortas. Es largo y flexible de cuerpo, con pelo corto suave y brillante; activo y muy fuerte. Se lo encuentra cerca de las orillas de los ríos. Es un visitante que da buena suerte a cualquier rebaño. Se dice que la cruce con una vaca cualquiera trae becerros que crecen hasta encontrar un gran tamaño, notablemente dóciles, fuertes, trabajadores y semicastrados. En cambio, *El Gran Toro de Bagbury* era un fantasma feroz.

Los Gatos: eran feéricos de por sí. Pero había uno en particular, el *Cait Sidh*, al que se describe grande como un perro, negro y con una mancha blanca en el pecho.

Afanc: era un monstruo que habitaba los ríos, algo así como un castor gigante.



Las cabras y los ciervos eran hadas en su propia forma. Y muchas aves, en particular el águila, el cuervo y el búho, tenían fuertes connotaciones feéricas.

Árboles feéricos

Casi todos los árboles llevan asociado algún concepto sagrado, pero unos son más sagrados que otros. La gran trilogía mágica está formada por el Roble, el Fresno y el Espino. Entre los frutales, el poder mágico se asocia al Manzano y al Avellano. Siguen en importancia, según su poder, el Serbal, el Acebo, el Sauce, el Saúco y el Aliso. Algunos tienen personalidad propia y otros son habitaciones de hadas.

El Roble: era el más importante y el objeto de culto de los druidas. Estos árboles tenían la categoría de semidioses y se ofendían terriblemente si los cortaban. Un bosque de robles que hubieran brotado de las raíces de robles talados era malévolos. Constituía un peligro atravesarlo por la noche, sobre todo si era un bosque con campánulas azules.

El Espino: era un árbol consagrado a las hadas, o frecuentado por ellas. Esto es especialmente cierto en los espinos solitarios, que crecen cerca de las colinas de hadas o en los círculos de tres o más espinos.

Los Sauces: eran los más siniestros, pues tenían la costumbre de desenraizarse en las noches oscuras y seguir a los viajeros solitarios, al tiempo que iban murmurando.



Los sauces asustaban a los viajeros

El Saúco: era considerado sagrado. También se creía que era necesario pedir permiso al árbol antes de cortar una rama; la fórmula era: «Anciana, dame un poco de tu madera, y yo te daré un poco de la mía cuando me convierta en árbol». Sus hojas y frutos eran apreciados para hacer vino. Se decía también que las hadas buenas encontraban protección contra las brujas y los malos espíritus bajo sus ramas. Muchos saúcos están bajo la grave sospecha de ser brujas transformadas, y se cree que si se los corta sangran.

Otros seres feéricos

Además de las hadas, se encuentra otro mundo de seres que unas veces ayudan y otras son absolutamente malignos.

Los Bauchan o Bigan: son diablillos serviciales algunas veces y malvados otras. Parece ser que algunos se encariñan mucho con los humanos.



Bogies: es el nombre que se le da a un extenso tipo de criaturas malélicas, aterradoras y hasta peligrosas, que se complacen atormentando a los humanos. A veces rondan en grupo los castillos encantados o las regiones pantanosas para asustar a la gente, pero en general suelen ser duendes solitarios, miembros de la *Corte Maldita*. Pueden cambiar de forma.

Brownies: son los duendes domésticos más comunes y que mejor conocemos. Son peludos, un poco brutos. Allí donde se instalan, ayudan en las tareas domésticas durante la noche. Y por lo general están dispuestos a trabajar sólo a cambio de una pequeña ración de comida. Pueden ser muy susceptibles. Y, como a la mayoría de los duendes, no les gusta que los espíen y que su trabajo sea criticado. La comida que se les da tiene que ser de buena calidad, y ellos deben poder encontrarla por sí mismos.

No está bien llamar la atención de un Brownie con ninguna clase de regalos. Es posible que se marchen de la casa si se les regala ropa. Esto último tiene varias explicaciones. Una, que un Brownie es muy vanidoso y se va corriendo al País de las Hadas a mostrar su ropa nueva. Otra, que por su mal comportamiento anterior se los condena a trabajar para los mortales hasta que se haga merecedor de una recompensa; en este caso, una ropa.

Boggart: es un Brownie malévolo. Suele decirse que los Boggarts tienen nariz larga y afilada y los Brownies no tienen nariz sino sólo dos orificios. Parece ser que cuando estos últimos son

maltratados y molestados se convierten en Boggarts, hacen todo tipo de travesuras y maldades en la casa y es muy difícil desembarazarse de ellos.

Bwbaehod: son muy parecidos a los Brownies, pero con la diferencia de que aborrecen a los abstemios y a los pastores protestantes. Parecen disgustarles especialmente los niños traviesos y las bromas pesadas. Y se vengan con todo tipo de jugarretas, hasta que al final se convierten en Boggarts.

Los Coblynau: son duendes mineros, oriundos de Gales. La gente dice que tienen unos 90 cm de altura, que visten de manera parecida a los mineros humanos y que son grotescamente feos, aunque tienen muy buen humor y traen buena suerte. Con el sonido de sus picos guían a los mineros hacia los filones más ricos. Si las personas se burlan de ellos, les arrojan piedras. Siempre parecen muy ocupados, pero en realidad nunca hacen nada.

Los Ellyllon: son personajes mágicos, diminutos y elegantes, cuya comida consiste en setas y mantequilla de hadas, un hongo amarillo que se encuentra en las raíces de los árboles.

Gnomos, Trows: Parecidos a los escandinavos, son más pequeños que los humanos, traviesos y malignos. Se convierten en piedras al exponerse a la luz. También temen al sol, pero éste les hace menos daño que a sus parientes escandinavos. Si se los sorprende sobre la superficie de la tierra, no pueden escaparse y durante todo el día permanecen asustados, escondidos y refunfuñando, porque además les temen a los hombres.

Los Gnomos Kunal: son una casta muy peculiar dentro de su especie. Se cuenta que entre ellos no hay mujeres, así que se ven obligados a casarse con las mujeres humanas. Pero si nace un bebé gnomo, la madre muere. Los Kunal nunca vuelven a casarse, razón por la cual se ven forzados a vivir una vida solitaria hasta que su hijo crece; entonces ellos también mueren. Algunos se niegan a casarse y de esta manera pueden vivir eternamente, aunque esto constituye un desafío a sus leyes; si no contraen matrimonio a la edad que les corresponde son expulsados de su tierra y obligados a vivir en el exilio. Es por ello que es tan fácil encontrarlos en diversas partes del mundo.

Los demás gnomos son más parecidos a las hadas y a los duendes comunes y, como todos estos personajes, muy amantes de la música. Son un pueblo de gente diminuta vestida de gris. Se cree que oírlos hablar trae buena suerte, pero verlos, mala. Las personas suelen tenerles miedo, pero cuando los gnomos se encariñan con alguien están dispuestos a hacer el bien.

Los Goblins: son pequeños, perversos y malignos. Se deleitan asustando y haciendo daño a la gente. Suelen ser feos pero muy fuertes, y viven en cuevas subterráneas.



Goblin

Los Redcaps (Gorros Rojos): se encuentran entre las más perversas criaturas mágicas. Son oriundos de las fronteras entre Escocia e Inglaterra, donde siempre solía haber muchos combates y grandes crueldades. Les gusta vivir en torres y castillos destruidos, en los que se han cometido actos

de sangre. Cada Gorro Rojo tiene su propio lugar para vivir, y se lo describe como un hombre viejo, de anchas espaldas, muy fuerte, con dientes largos que sobresalen, brazos finos y manos muy delgadas, armadas de garras. Usa botas de hierro y lleva una pica en su mano. Usa un gorro de color rojo oxidado y su mayor deleite es teñirlo de rojo brillante con la sangre de algún viajero incauto. No hay fuerza humana capaz de derrotarlo.

Los Hobgoblins: son personajes amistosos, pueden ser traviesos y aficionados a las bromas, pero son pequeñas criaturas alegres y buenas por naturaleza. Les gusta jugar en las casas de los humanos y ayudar a la gente. Son mucho más aficionados a las bromas que los Brownies.

El Mozo Frío de Hilton: doméstico, es una especie de Brownie. Cuenta la leyenda que es el espíritu de un mozo de establo que fue asesinado por su amo, Lord Hilton. En las noches desordena todo lo que quedó arreglado. Pero ordena todo lo que estaba en desorden. Canta tristes canciones y tiene una capa y una capucha verdes, regalos de unos sirvientes. Cuando se la puso por primera vez, jugó y retozó hasta la aurora. Luego desapareció para siempre.

Los Picts: constituyen una raza de la que se sabe poco y que, según parece, construyó unas casas de adobe y unas altas torres con ventanas pero sin puertas a las que se accedía por una escalera de cuerda. La gente que los vio dice que son *gentes pequeñas, diminutas, pelirrojas, con brazos muy largos y pies tan enormes que cuando llovía podían darlos vuelta y ponérselos como paraguas.*

Miden noventa centímetros. Son magníficos constructores. Pueden cortar grandes bloques de piedra en las canteras. Luego hacen una larga hilera y se los van pasando de mano en mano por sobre la cabeza.

Trabajan a tal velocidad que pueden construir un castillo entero en una noche.

Los Pixies, Pigsies o Piskies: son duendes alegres y traviesos, originarios de Somerset, Devon y Cornualles. Tienen diferentes aspectos según su origen, aunque su carácter es similar. Los de Somerset pueden tener el tamaño de un hombre normal, pero por lo general son del tamaño de una mano. Sin embargo todos, sin excepción, son pelirrojos, de nariz respingada, bizcos y de boca grande. Usan ropa verde. Los originarios de Devon son pequeños, pálidos, delgados y siempre van desnudos. Los de Cornualles tienen la apariencia de diminutos viejitos vestidos de verde.

Puck: es un bromista al que le gusta desorientar y hacer extraviar a la gente. De muy buen sentido del humor, es sumamente cariñoso con los seres humanos. Los ayuda en las tareas domésticas y se lo conjura mediante el regalo de vestidos. Se indigna contra los amantes desdeñosos. Tiene el poder de cambiar de forma. Su aspecto es el de un pequeño sátiro, con cuernos y patas y pezuñas de cabra.

Los Spriggans: eran horribles y feroces Bogies. Se los consideraba como guardaespaldas de las hadas.



Spriggan

Si alguien insultaba a un hada o trataba de robarle, los Spriggans aparecían repentinamente y actuaban en su defensa. Eran diminutos, pero cuando peleaban se transformaban en seres de gran tamaño.

Los Urzks: eran una especie de Brownies toscos, originarios de Escocia. Un Urzik tiene un aspecto bastante parecido al de un sátiro. Era una gran fortuna tenerlo en casa, ya que se ocupaba de las tareas domésticas y de la granja, al tiempo que llevaba el ganado a pastar. Solía tener una laguna preferida por la que vagaba. Y cuando se sentía solo, buscaba la compañía humana, escoltando

durante la noche a algún viajero, que por lo general se aterrorizaba por ignorar cuán inofensivo y cariñoso era. Los Uriks eran duendes solitarios, pero se reunían entre ellos varias veces por año.

Los Gruagachs: podían ser de dos géneros. O bien una dama feérica vestida de verde, con largos cabellos dorados, unas veces hermosa y otras veces lánguida y macilenta (guardiana del ganado y de la granja). O bien jóvenes masculinos, atractivos y esbeltos, vestidos de verde y rojo, la mayoría desnudos e hirsutos, dedicados a realizar labores de Brownie en la granja que protegían. A ambas clases se les ofrecía leche.



Los duendes de cada día

Quienes creen que los seres mágicos quedaron relegados en el tiempo están totalmente equivocados. Al menos eso es lo que mucha gente sostiene.

Cuentan que un emigrante escocés, que utilizaba ilegalmente una destilería en Australia, nunca olvidaba dejar la primera muestra afuera, en un plato, para las hadas que habían emigrado con él. El día que se olvidaron de colocarlo, la destilería fue descubierta.

Otro relato nos habla de los Goblins que siguieron a una familia llevándole una caja de sal que habían olvidado.

Lo mismo, dicen, ocurre en las mudanzas. Si los seres feéricos se encariñan con los humanos, los seguirán a donde vayan.

Capítulo V

Cultos primitivos

Aun teniendo las cualidades de un medio campesino, las mencionadas creaciones feéricas estaban dotadas de elaboración narrativa y un gran vuelo de imaginación. Ambos elementos han quedado estereotipados como algunas de las principales características celtas. Muchos optan por quedarse sólo con esa visión e, ignorantes o a sabiendas, soslayan aspectos más rudos de las creencias de este pueblo que, reiteramos, era nómada, belicoso y hasta cruel.

La cabeza, morada del alma

Como todos los pueblos paganos, los celtas eran cortadores de cabezas. La iniciación del joven guerrero consistía en «salir en busca de una cabeza humana». Si volvía con ella, adquiría los derechos de un adulto.

Tras dejar el campo de batalla, se llevaban como trofeos las cabezas de sus enemigos para exhibirlas en las murallas de sus fortalezas. Pero esos restos humanos eran algo más que un botín de guerra. Para ellos, la cabeza era el lugar donde residía el alma, el centro mismo del ser humano.

Al retener las cabezas de sus enemigos creían obtener protección contra los poderes mágicos que éstos poseían. Con el tiempo, las cabezas auténticas fueron dejadas de lado, sustituidas por cabezas de piedra, madera, metal o huesos, a las que creían dotadas de los mismos poderes.

Se pensaba que las cabezas no sólo podían mantener a raya al mal sino que además seguían viviendo, con independencia de la muerte del cuerpo. Algunas podrían incluso hablar, cantar y profetizar.

Antes de una batalla, los guerreros solían pedir a sus compañeros que si caían, les cortaran la cabeza y se la llevaran a su familia. Esta sería conservada en el mejor lugar de la casa.

Los celtas adoraban los cursos y espejos de agua (ríos, lagos, etc.). Si se colocaba una cabeza en un pozo sagrado, el efecto mágico se potenciaba y era especialmente poderoso.

Las cabezas que seguían viviendo después de la muerte de su propietario tenían poderes para el bien o para el mal. Algunas, como la de Bran, presidían las fiestas del otro mundo actuando con tanta eficacia como cuando estaban vivas.

Culto del árbol

Desde el principio del tiempo los celtas habían mantenido una relación vital con los árboles. Relación que se mantiene aun hoy en casi todas las leyendas, atribuyéndoles poderes mágicos, curativos, negativos, etc.

Cuenta una leyenda que el mago Gwyddyon salvó la vida de un grupo de guerreros

transformándolos en árboles, y así pudieron seguir peleando contra sus enemigos. Pero si bien en el capítulo anterior vimos aspectos feéricos de algunos árboles, aquí volveremos sobre ellos a la luz de las creencias más antiguas y consustanciales.

Para los antiguos druidas, el árbol articulaba toda la idea del Cosmos al vivir en una continua regeneración. En él contemplaban el simbolismo de la verticalidad, de la vida en completa evolución, en ascensión hacia el firmamento.

El árbol le permitía una comunicación en los tres niveles del Cosmos:

- El subterráneo, por sus raíces.
- La superficie de la tierra, por su tronco.
- Las alturas, a través de su copa.

Esta conjunción hacía que lo considerasen el símbolo de la relación tierra-cielo.

El Roble. Como vimos en el capítulo anterior, era el árbol de culto entre los druidas. Su dura madera les permitía hacer un tótem y escribir. Es difícil de talar, lo que refuerza su idea de poder, fortaleza y permanencia. La antigua palabra irlandesa que lo designa se traduce como «puerta». Esto da una idea de la característica de divinidad que le daban los antiguos: era algo así como el paso a otra dimensión. Creían que el roble proporcionaba seguridad, valentía, vigor y energías curativas. Sostenían que debajo de un ejemplar de este árbol se podían disipar las enfermedades y las debilidades.

El serbal. Brindaba a los primitivos celtas fortaleza interior para triunfar sobre cualquier peligro o enemigo. Se lo ha utilizado siempre como protección en las casas, establos e incluso en cementerios. Se lo usaba en los antiguos rituales de adivinación para incrementar la sensibilidad a los mensajes internos, para poder fluir en unidad con el universo.

El fresno. Se consideraba que era un puente con los mundos invisibles. Los antiguos lo usaban en rituales para romper las maldiciones.

El aliso. Decían los druidas que este árbol saca al exterior los poderes psíquicos. Las leyendas europeas dicen que la energía del aliso es eterna y que nunca debería cortarse. Se decía que los instrumentos de viento hechos con su madera servían para llamar a los espíritus. Corresponde al héroe celta Bran, cuya cabeza cortada servía de oráculo.

El sauce. Vimos que posteriormente se le atribuyeron cualidades feéricas de persecución a los caminantes. Pero en la antigüedad los celtas creían que el sauce ayudaba a todas las realizaciones humanas, dada su flexibilidad. Esta habilidad para curvarse sin llegar a quebrarse enseñaría al hombre que él también es capaz de autoexigirse. El sauce servía también para hechizar a los enemigos, atándolos a un tronco o una rama de este árbol.

El majuelo. Era la planta sagrada que representaba a los Tuatha de Dannan. Servía para contactarse con los Tuatha en su actual estado feérico (ya no mítico), como también con otros seres sobrenaturales.

El acebo. Para los celtas tenía energía masculina. Era un vínculo directo con la energía divina. Por eso tener ramitas de acebo servía como protección y para despertar la sabiduría.

El avellano. Estaba relacionado con los rituales de los seres mágicos, para el cambio de forma y la proyección astral. Protegía a los viajeros y también servía como escudo para detener la energía negativa.

El abedul. Se creía que preparaba a los seres humanos para enfrentar el futuro con esperanza. Se utilizaba en rituales de purificación.

El manzano. Más tarde relacionado con el rapto de las hadas, en el origen estuvo asimilado a la femineidad y la sabiduría.

Culto de animales

Como toda sociedad primitiva, los celtas reverenciaron también ciertos animales. El jabalí, por ejemplo, tenía un puesto preferencial. Su carne era muy apreciada y la pieza más delicada se ofrecía al héroe de la comunidad.

La caza del jabalí era una de las ocupaciones favoritas de los celtas, lo que se refleja con frecuencia en el arte. En muchas leyendas aparecen jabalíes sagrados que son portadores de buena fortuna, pero también se encuentran jabalíes venenosos que pueden matar con el contacto de sus cerdas.

Los ciervos estaban relacionados con los dioses. Eran una pieza de caza apreciada y en las leyendas se los ve atrayendo cazadores al otro mundo. Los dioses pueden aparecer transformados en ciervos.

Algunas aves, como el cuervo, eran consideradas agoreras, asociadas con la guerra y los trastornos. De las grullas se creía que eran diosas transformadas y traía mala suerte verlas antes de la batalla. Junto con los gansos y los gallos eran tabú, y sólo comían su carne en los rituales religiosos.

A los cisnes se los consideró siempre como aves de buen augurio, símbolos de amor y pureza. Muchos dioses se transformaron en cisnes.

Otros dioses del paisaje

Se han encontrado figuras de divinidades talladas en creta, especie de roca caliza, en el sur de Inglaterra, y grabadas en rocas más duras en muchas otras partes. Las más famosas son El Gigante de Cerne Abas, en Dorset, El Hombre Largo de Wilmington y El Caballo Blanco de Uffington.

El *Gigante de Cerne Abas* es una talla de creta, probablemente obra de una tribu de celtas llamados duro-triges, que vivieron hace unos 2000 años. Representa a un hombre desnudo esgrimiendo un bastón, y seguramente es la imagen de uno de sus dioses.

La talla mide 61 metros desde la punta de sus pies hasta la punta del garrote que levanta por

sobre su cabeza. El pueblo lo siguió considerando un agente de fertilidad mucho después de la llegada del cristianismo. Abajo hay un pozo y junto a él crece un avellano.

Las parejas que van a casarse visitan al gigante en la víspera de su boda y, al bajar de la colina, el novio tiene que pasar el arroyo con la novia en brazos y luego tomar una ramita de avellano para que su matrimonio sea feliz.

Es posible que el tiempo haya destruido otras obras similares o también que causas religiosas hayan influido en la destrucción de las mismas.

El *Hombre Largo* de Wilmington mide 69 metros de altura y es anterior al siglo VII d. C. Es una vez y media más alto que la Estatua de la Libertad, y se trata de la segunda representación humana más grande de la historia. Lleva un bastón o una lanza en cada mano.

Se cuenta que el Hombre Largo fue un auténtico gigante que resbaló en la cuesta y se rompió el cuello al caer. Al morir, la gente lo enterró en la ladera de la colina y recortaron su forma en la hierba que cubría la piedra para que las nuevas generaciones supieran de su existencia.

Otra leyenda decía que la misión del gigante era procurar buenas cosechas y rebaño abundante, pero un año en que esto no ocurrió fue muerto por un pastor que considero que ya no era útil.

El *Caballo Blanco* es una figura muy diferente. Es la Diosa Epona galopando sobre la pradera. A estas figuras se las limpiaba de hierba para mantenerlas visibles a kilómetros de distancia. Obviamente, esta tarea se convertía en un festival, con carreras de caballos y burros y con luchas.

Las cabezas talladas en roca dura son menos espectaculares. Cerca de Glasgow hay un grupo de ocho cabezas talladas en un gran peñasco, en una zona de páramos.

En Francia hay una estructura similar de doce caras talladas. En Irlanda se encuentra a los antiguos dioses en la toponimia, es decir, en los nombres dados a muchos lugares.

Las *Dinshenchas* son una colección de leyendas que explica por qué recibieron su nombre ciertos lugares. Allí se puede encontrar mucha información sobre la Irlanda celta. Su transcripción final fue realizada en el siglo XII, pero las leyendas son muy antiguas.

Cromdubh fue un ídolo de oro, rodeado por otros más pequeños de piedra. La población le ofrecía tributos para protegerse de su maligna influencia, puesto que exigía sacrificios humanos. A cambio obtenían abundante leche y buenas cosechas. Su poder terminó con la llegada de San Patricio. Cuando éste le puso la cruz en la cabeza, el ídolo se torció a la derecha y la tierra se tragó a los once ídolos de piedra que lo rodeaban, dejando sobresalir sólo sus cabezas. San Patricio terminó partiéndolo en dos. Hoy en el lugar, Magslecht (llanura de la postración) quedan aún las cabezas de piedra de los once ídolos que rodeaban a Cromdubh.

Importancia del poeta

La poesía no era para los celtas en general un mero entretenimiento ni su ritmo un simple recurso literario. Para una cultura sin escritura generalizada, el recurso mnemotécnico de los poetas era la mejor forma de conservar la tradición oral, hasta que siglos después llegaron los monjes celtas

irlandeses e iniciarán su labor de recopilación.

Los celtas distinguían sobremanera al bardo (vestido de color azul, poeta casi cercano a la condición de druida) y al vate (vestido de rojo, también persona sacrosanta) del mero cantor ambulante que divertía o entretenía, y que ni era considerado un sacerdote ni tenía la educación de un poeta. Éste era un miembro más de la corte, un *Eirchad*, un suplicante, alguien que no pertenecía a la profesión dotada, sino que dependía de los caudillos para vivir.

Poeta en Irlanda es *Fui, vidente*, y en Gales, *Derwydd vidente del roble*. Es como se ve, la más probable derivación de la palabra «druida», escalón supremo al que llegaba un poeta, si primero vestía de amarillo como iniciado, hasta llegar a la ansiada túnica blanca.

Se cuenta que en el País de Gales cuando los ejércitos libraban batalla los poetas de ambos bandos se retiraban juntos a una colina y allí discutían la lucha. Juzgaban a los guerreros y éstos debían aceptar luego su versión de la lucha, y si merecía ser conmemorado en un poema. La recopilación más famosa que se conoce es el Mabinogion, escrito en la Edad Media por narradores educados en la sofisticación de la corte de Normandía.

Las historias son, por supuesto, cortesanas, aunque aparecen transformaciones animales, magia druídica y afinidades con el mundo celta antiguo, donde los elementos sobrenaturales son predominantes. Varios de sus dioses encierran con otros nombres a los primitivos dioses celtas.

Capítulo VI

Festividades celtas

Desde los tiempos míticos, y a pesar de sus diversas transformaciones y contaminaciones, han llegado hasta hoy varias festividades originarias del mundo celta. En todos los casos, perdieron su significación pretérita y ni con esfuerzos intelectuales podemos asimilarlas a las celebraciones actuales. Lo único que se mantiene en ellas es la presencia del fuego como centro y eje. Veamos algunas.

Samhain. Se traduce como «final del verano». Se celebraba el 1 de noviembre y hoy se la asocia con

Halloween. Según la leyenda, es la fecha más portentosa del año celta.

En el curso del día de Samhain el otro mundo es accesible a los mortales. Una manera de conjurar la salida de los espíritus de su última morada es cortar unas ramitas de sauce sagrado, atando una trenza de ellas al pie de la tumba.

Es el período del año que permite acceder con mayor facilidad a las energías espirituales por la presencia en este mundo de las almas de los ancestros y de las deidades. Como vemos, se realiza simultáneamente con el Día de los Muertos para el cristianismo.

Samhain es el período inicial de apertura a los otros mundos. Es el instante en que la antigua Diosa Anciana muere para retirarse a la tierra de los muertos en espera de su resurrección. Por lo tanto, la alimentación de los espíritus es parte importante del ritual.

En la actualidad es una fiesta cada vez más popular. Se honran a los antepasados guardándoles un lugar en la mesa y poniendo sus fotos; se utilizan vestidos negros y se recarga todo de objetos mágicos. También se realizan rituales a medianoche.

Imbolc. Se celebra el 1 de febrero. Esta festividad está asociada con la fertilidad y la primavera. Su ritual de fuego gira alrededor de la diosa Birgit. La ceremonia se centra en la lumbre del hogar.

Asociada a la fertilidad, la celebración de Imbolc es de características netamente femeninas como lo es el ritual de renovar la llama del hogar, seguido de una cena familiar en que las mujeres deben usar vestidos nuevos, reservados para la ocasión.

Beltane. Se celebra el 1 de mayo. Es la más sagrada de todas las fiestas celtas. Celebra el desembarco de los Tuatha de Dannan a la tierra de los Fir Bolgs.

En los tiempos paganos, Beltane definía al mes de mayo y marcaba un período vital. Es la época de siembra y pastoreo. Inaugura la temporada de verano, y los antiguos celtas sólo hacían la guerra en los seis meses que seguían entre ella y Samhain.

Era la época en que los druidas y jefes celtas acudían desde todas partes a encender antorchas en el fuego atendido por el druida más importante. Luego regresaban con ellas a sus provincias, donde las utilizaban para encender los hogares de sus vasallos.

El fuego de Beltane se encendía al llegar el crepúsculo, en las cimas de las colinas. Allí se les ofrecía el panorama más grandioso de la naturaleza y estaban más cerca de la sede del orden. Los celebrantes se divertían bailando y cantando alrededor del fuego, después de una copiosa comida.

Lo que en un principio había sido un sacrificio humano, se transformó en el sacrificio de un

animal del rebaño de los participantes, o bien de un animal nocivo. Cortaban la cabeza de los elegidos y la ataban con ramas de sauce.

También en Beltane se hacía lo que se creía era la purificación del ganado. Paseaban a los animales alrededor de las fogatas y en dirección al sol para depurarlos. Terminado el festejo, cada participante arrimaba una antorcha a la fogata y se la llevaba a su casa para encender el hogar.

Lughnasa. Se celebraba el 1 de agosto. Su nombre proviene del dios Lugh, a quien estaba dedicada. Es una fiesta de cosecha que en total duraba un mes y abarcaba las dos últimas semanas de julio y las dos primeras de agosto.

El festival tenía como objetivo obtener una buena cosecha porque en aquellos tiempos una plaga podía destruir todo el grano del año.

Se decía que Lugh luchaba contra el maligno dios de las plagas por la posesión de la cosecha.

El lenguaje de los hombres y las piedras

Hay dos ramas diferentes en las cuales se insertan seis idiomas celtas insulares. Una rama es la británica, y los idiomas son: el galés, el cornualés y el bretón.

La otra rama es la goidélica, y los idiomas son el gaélico irlandés, el gaélico de la Isla de Man o manes y el gaélico escocés.

El grupo continental, más antiguo que el insular, comprende idiomas como el galo antiguo, el gálata, el celtíbero y el lepóntico.

Ya los idiomas celtas modernos tienen rasgos más comunes entre sí. Pero todos derivan de un idioma original al que se llama protocelta, desprendido del tronco indoeuropeo. Los idiomas latinos, germánicos, eslavos, los indoiranios y el griego también derivan del antiguo indoeuropeo.

Esta introducción servirá para hablar de los más característicos monumentos de los celtas: los dólmenes (en gaélico, *tohl* quiere decir mesa y *maen*, piedra) y los menhires (otra vez en gaélico *maen*, piedra, mientras *hir* significa enhiesto).

Se supone que los circulares santuarios de piedra eran el lugar donde oficiaban sus rituales los druidas. Estos templos sin techo aún pueden verse en algunos lugares de Inglaterra, tales como Avebury o el famoso de Stonehenge, en cuyas proximidades algunos dicen que yacería el cuerpo del rey Arturo, aunque las leyendas son en este aspecto contradictorias.

¿Quién no recuerda a Obelix transportando menhires todo el día? La popular tira *Asterix* refleja muchos rasgos verdaderos de la cultura de la Bretaña, la parte gala de Francia, y su exactitud es a menudo mayor que la de muchos supuestos especialistas.

Algo más sobre Stonehenge. Esta misteriosa estructura, ubicada en el sur de Inglaterra, fue sometida a modernas pruebas como la del carbono 14, las que remontan los inicios de su construcción al 2800 a. C.

Capítulo VII

Divinidades de los celtas continentales

Las diferencias entre los celtas eran muchas de una tribu a otra y mayores aún del continente a las islas. Estas últimas son, como ya lo hemos dicho, las generadoras de lo más elaborado en relación a los mitos y las leyendas celtas. No hay epopeyas que hayan salido de las Galias y su mitología consiste de una serie de dioses, en total sincretismo con los romanos.

No existían allí representaciones figurativas. Los celtas continentales practicaban una especie de animismo. Sus dioses, en general, fueron dioses de clanes. El culto se reducía a ese lugar o a esa tribu, lo que lleva confusión y desánimo a los estudiosos del tema.

Ninguna figura tuvo preeminencia tal como para que a su alrededor se tejieran leyendas. Los nombres divinos de lugares se remontan a la época prerromana. Pero la asimilación es notable.

En el sur de Francia se encontraron restos arqueológicos que constituían santuarios al aire libre. Del siglo II a. C. data un grupo que se relaciona a un culto funerario de los guerreros, común a todos los celtas: el de las «cabezas cortadas». Estos santuarios están siempre en la proximidad de un punto de agua, ya sea fuente, pantano, pozo o lago. Los lugares altos, como las cimas de las colinas, habían sido divinizados, pero es muy notable el culto de las aguas.

Veamos algunos de esos dioses continentales, reiteramos, muy asociados a los dioses romanos.

Epona. Es sin duda la más reconocida. Es «la jinete», con la parte inferior del cuerpo entre pliegues, tocada con una diadema. Siempre a caballo y flanqueada por una yegua o un potro, sus atributos son un cuerno de la abundancia y frutos. En el origen favorecía la fertilidad del suelo. Con posterioridad, se convierte en protectora de la raza caballar y pasa incluso a ser adorada por la caballería romana.

Con la invasión de los romanos se produce una fusión. Se instituye así un panteón antropomórfico, con claras características romanas.

Essus. Era un dios sanguinario al cual le ofrendaban sacrificios humanos.

Teutates. Era el guardián de la tribu, el principal de los dioses comunes a todos los galos. Es un dios típicamente galo que fue asimilado a Marte, volviéndose entonces un dios de gloria guerrera.

Mercurio-galo. Tenía un campo de acción mucho más vasto que el latino. Su culto estaba muy definido y era adorado bajo muchas apelaciones. Tomó en préstamo el aspecto y los atributos de Mercurio. Se lo representa como un joven imberbe, de tobillos alados, desnudo o vestido de clámide y provisto del caduceo. Sus animales simbólicos son el macho cabrío y el gallo.

Ogmios. Fue asimilado a Hércules; tiene por símbolo las cadenas que atan su lengua a los oídos de los que lo escuchan, reteniéndolos. Es un héroe civilizador, dios de la elocuencia y de los discursos persuasivos.

Apolo-galo. Es el curador divino. Evita las enfermedades y preside el surgimiento de las fuentes saludables.

Marte. Es posible que cada tribu tuviera un dios de la guerra. Cuando se hizo la asimilación, se llamó Marte a todos esos dioses. Por ello aparecen muchos epítetos adheridos a este nombre.

Belisama. Era «semejante a la llama». Parece ser que ejercía su patronazgo en las industrias que

tienen que ver con el fuego.

Vulcano. Este dios tuvo notable influencia en las Galias, por lo cual se deduce que ha tapado a un importante dios-herrero tradicional.

Júpiter-galo. Sólo personifica al cielo luminoso y las tempestades. Lo designaban bajo el nombre de *Taranis*. Tiene por emblema la rueda y se lo presenta, a menudo, a caballo.

Sucellos. Era «el fuerte golpeador», una divinidad muy enigmática que aparece en diversos momentos. Se lo representa como un hombre peludo y barbudo, de cuerpo rechoncho y pesado, vestido con una túnica ceñida a la cintura. Sus atributos son un mazo y una copa para beber.

Dis-pater. Es el nombre dado por Julio César a un dios del que, según enseñarían los druidas, todos los galos descendían. Es de origen subterráneo. Este Dis-pater tiene por compañera a una diosa madre, generadora de vida y guardiana de la morada de los muertos. Ella es símbolo también de la fertilidad de la tierra. Era representada bajo la forma de una mujer robusta, coronada con una diadema. Vestida con un manto, está sentada con las rodillas separadas y con los pies juntos. Cuando lleva niños, simboliza la fecundidad material. Ambos son potencias de la vida.

La Tricefalia. Aparecieron muchísimas efigies en Galia con un personaje de tres cabezas o tres rostros, uno de frente y dos perfiles adheridos a los lados, o dos pequeñas cabezas adheridas al cráneo por encima de las orejas. Estas imágenes llevan a menudo los atributos de Mercurio. La multiplicación de la cabeza era un modo de aumentar el poder de una representación divina.

Cernunos. Aparece frecuentemente tricéfalo, sentado y con las piernas cruzadas. Es un dios con cuernos; anciano, sabio y potente dios ciervo. Lleva una misteriosa serpiente con cabeza de carnero y es el señor de todos los animales. En las estatuas galas se lo ve arrojando dinero de una bolsa. Por eso se cree que es un dios de la prosperidad. También se lo representa con un par de astas.

Si bien el panteón es muy escaso, se encuentra un mundo de seres feéricos muy poblado, idéntico casi al irlandés, y seguramente originado en las Islas.

Hombres y mujeres

Imaginemos un banquete celta. Las fuentes griegas y romanas nos permiten reconstruir el modo de vida de estos pueblos.

Situados alrededor de grandes mesas, toman con las manos trozos de jabalí asado, cuyas piezas primero separan con sus puñales. Los vates cantan sus epopeyas ensalzando la labor de los héroes.

¿Imaginamos seres obesos a fuerza de tanta carne porcina y alcohol? Todo lo contrario. El griego Estrabón escribió:

Tratan de no engrosar su cuerpo ni formar panza... Ningún joven es perfecto si sobrepasa la marca prefijada en su cinturón.

A estos guerreros bravíos y grandes gozadores les repelía especialmente la obesidad. En líneas

generales, las fuentes coinciden en que eran altos, de cabellos rubios o castaños y de ojos claros. Los hombres usaban bigotes caídos o barbas profusas.

Las mujeres se hacían laboriosas trenzas y elaborados peinados. Usaban pendientes, joyas y a veces especies de cascabeles en el borde de sus vestidos.

Los celtas eran muy susceptibles, por lo que no faltaban las reyertas internas por el menor motivo. Pero se cuidaban de ser condenados al exilio, la peor pena que podían sufrir estos seres apegados a su tribu.

Las mujeres no parecían ser menos belicosas que los hombres, al menos en la visión de los romanos. Ammianus Marcellinus advertía:

Todo un batallón de extranjeros no podría abatir a un solo galo si éste pidiera auxilio a su mujer.

Capítulo VIII

Los druidas

No hay en la historia escrita y científica muchos testimonios sobre los druidas, su importancia, su papel en la sociedad celta, etc. Es innegable que hoy existe mucha información mal utilizada y, sobre todo, mal analizada, lo que da lugar a interpretaciones erróneas.

Para atenernos a la realidad debemos partir de los documentos más fidedignos y antiguos con los que contamos. Nuestras primeras y más creíbles noticias, recordemos, provienen en su totalidad de fuentes romanas.

La primera aparición de los druidas, como clase sacerdotal, en la historia se la debemos a Julio César, quien sin lugar a dudas estaba mucho mejor informado que cualquiera de nosotros respecto de los celtas de la Galia, puesto que guerreó y vivió con ellos.

En *De Bello Gálico*, Julio César relata sus conocimientos del mundo celta al que había conquistado; son las informaciones más claras que tenemos. Había estado mucho tiempo en contacto con los celtas gálicos, por lo que su testimonio es sumamente valioso. Además, Julio César no era ningún inepto a la hora de obtener información sobre los pueblos que quería conquistar o ya había dominado.

Según nos cuenta, los druidas estaban encargados del culto divino, la realización de sacrificios, los ritos y diversas enseñanzas. Eran, según sus observaciones, los que decidían en todas las discusiones públicas o privadas, políticas, jurídicas o divinas.

Ellos fijaban recompensas y castigos. Y cuando alguien no cumplía con sus órdenes o prescripciones lo rechazaban del sacrificio, que era un castigo muy fuerte. Quedaban así considerados como impíos, y los hombres se apartaban de su camino.

Los druidas tenían un jefe superior. A su muerte, lo sucedía el superior en posición y, si eran varios, competían con el voto de sus pares y hasta con las armas.

En ciertas épocas del año celebraban reuniones en un bosque, que era un lugar consagrado. Allí se reunían los provenientes de las más diversas regiones.

Se cree que sus normas de vida se establecieron en Gran Bretaña y se transmitieron luego a Gales. Los novicios o estudiantes viajaban a Gran Bretaña. Se mantenían a distancia de la guerra y no pagaban impuestos ni hacían servicio militar.

Según Julio César, muchos jóvenes buscaban seguir la senda druídica para gozar de ese trato preferencial, aunque este pensamiento está evidentemente influenciado por el pragmatismo del conquistador.

En las escuelas de druidas aprendían gran número de versos, por los que algunos permanecían veinte años bajo esa tutela. Pensaban que no era bueno que estas reglas se convirtieran en propiedad común; es por eso que eran reacios a su escritura. Ya haremos más adelante referencias a su alfabeto particular, el ogámico. Para las cosas mundanas utilizaban letras griegas.

El mensaje primordial que propalaban estos druidas era que las almas no mueren. Esta creencia, al descartar el temor a la muerte, producía un natural incentivo al valor.

Discutían mucho acerca de las estrellas y su movimiento, el tamaño del universo y de la tierra, el

orden de la naturaleza, la fortaleza y los poderes de los dioses, y consideraban fundamental transmitir su saber a los hombres jóvenes.

También nos cuenta César que los galos eran muy devotos de las prácticas rituales. Por esa razón, los enfermos y los guerreros sacrificaban víctimas humanas o juraban hacerlo, empleando a estos druidas como ministros para tales sacrificios. Creían que a menos que se pagara la vida de un hombre con la vida de otro, la ira de los dioses no se apaciguaría.

A veces utilizaban figuras de gran tamaño, cuyos miembros tejidos con ramitas rellenaban de hombres vivos y les prendían fuego. Ellos creían que los que habían sido capturados cometiendo un delito eran más agradables a los dioses. Y si no había delincuentes, recurrían a inocentes.

Hasta aquí lo que cuenta Julio César. De lo dicho inferimos que no sólo eran una casta sacerdotal, sino que también administraban justicia y eran árbitros de las peleas entre tribus. Reconocían a un druida supremo mas allá de las tribus. Evidentemente, su influencia era máxima, desde el momento que eran los encargados de impartir educación. Ellos formaban y conformaban a su pueblo. El prestigio y la influencia política de que gozaban los druidas galos es indudable.

Sabemos, entonces, que no debemos asociarlos por el momento con ancianos ermitaños y misteriosos. Hay autores que sostienen que cuando se produjo la rebelión de Vercingetórix, que duró un año aproximadamente, el poder político de los druidas fue diezmado, ya que no se logró que toda Galia se opusiera en bloque a Roma. Sabemos de la independencia de cada tribu; muchas preferían las ventajas de la amistad con Roma y entraron a la batalla como aliados de ésta. Por lo tanto, los dioses no podían estar de ambos lados, y la división de sus sacerdotes marcó el fin de ese poder que había estado por encima de las diferencias tribales.

Es por ello que las fuentes posteriores los muestran como adivinos, magos, poetas, filósofos, dedicados a los menesteres sacerdotales, lejos del poder político.

Las fuentes romanas del siglo VII a. C. nos informan que estos Druidas eran indispensables en los sacrificios, a los que eran tan adeptos y que incluso protagonizaban. Tanto Estabón como Diodoro Sículo cuentan que, personalmente, los druidas clavaban su cuchillo en la espalda o el diafragma del hombre condenado a muerte.

Los romanos les prohíben en un principio sólo estas prácticas, no las creencias en sí ni su sistema doctrinal. Pero la prohibición del sacrificio humano sería sólo el principio. Luego, el emperador Claudio suprimiría totalmente la práctica de la religión.

En general, para los romanos del principado los ritos de los druidas eran absolutamente bárbaros. Ochenta años después de Cristo, Plinio refiere las prácticas druídicas en relación con la naturaleza, y a través de ellas muestra la degradación final del otrora influyente poder que los druidas detentaron.

En síntesis y en cuanto a lo histórico:

1. En época de César los druidas tenían una gran reputación, conformaban un grupo sacerdotal en

lo básico, sumamente poderoso y con importantes funciones educativas, judiciales, políticas y, por supuesto, religiosas.

2. Con la revuelta de las Galias perdieron bastante del poder alcanzado respecto de las funciones políticas.
3. Los romanos del principado fueron prohibiendo las prácticas cruentas de sus ritos hasta la prohibición total de su religión.

Posteriormente, las fuentes sólo los citan como magos y adivinadores, como por ejemplo las llamadas druidesas, que eran una especie de adivinatoras.

En realidad estos testimonios son válidos para los druidas galos, puesto que no hay información sobre los druidas en otras regiones celtas. En Irlanda por ejemplo, no hay testimonios de una organización druida al estilo de la continental.

Por extensión, algunos historiadores sacan conclusiones hasta cierto punto apresuradas y esquemáticas para una cultura tan diversa regionalmente, pero que vale la pena reseñar:

Hacen la institución de los druidas extensible a todas las naciones celtas. Sostienen que eran los encargados de sancionar las leyes y dictar la justicia.

Que arbitraban en las luchas entre las tribus y que eran los que presidían los rituales de las alianzas guerreras en las que los jefes aliados se bebían mutuamente gotas de sangre.

Que se encargaban de todos los sacrificios y de dirigir todas las ceremonias religiosas. Que utilizaban varas de avellano como símbolo de su poder.

Que una de sus misiones primordiales era la educación de los jóvenes. Que se dividían en:

- a) Aquellos cuyas funciones específicas eran las de los sacrificios y las ceremonias religiosas.
- b) Aquellos que tenían a cargo la instrucción de los jóvenes.
- c) Los bardos, trovadores y poetas, que se encargaban de conservar la historia en forma oral a través de epopeyas versificadas.
- d) Los adivinos, que predecían el futuro.
- e) Aquellos que estaban a cargo de la administración de justicia.

De acuerdo a esto, los druidas habrían formado una especie de cofradía muy bien organizada, y poco de la vida cotidiana de los celtas habría quedado fuera de su injerencia.

La leyenda, por su parte, muestra a los druidas irlandeses como una clase organizada pero inferior a la de los galos. Nunca son allí presentados como sacerdotes, sino como magos poderosos.

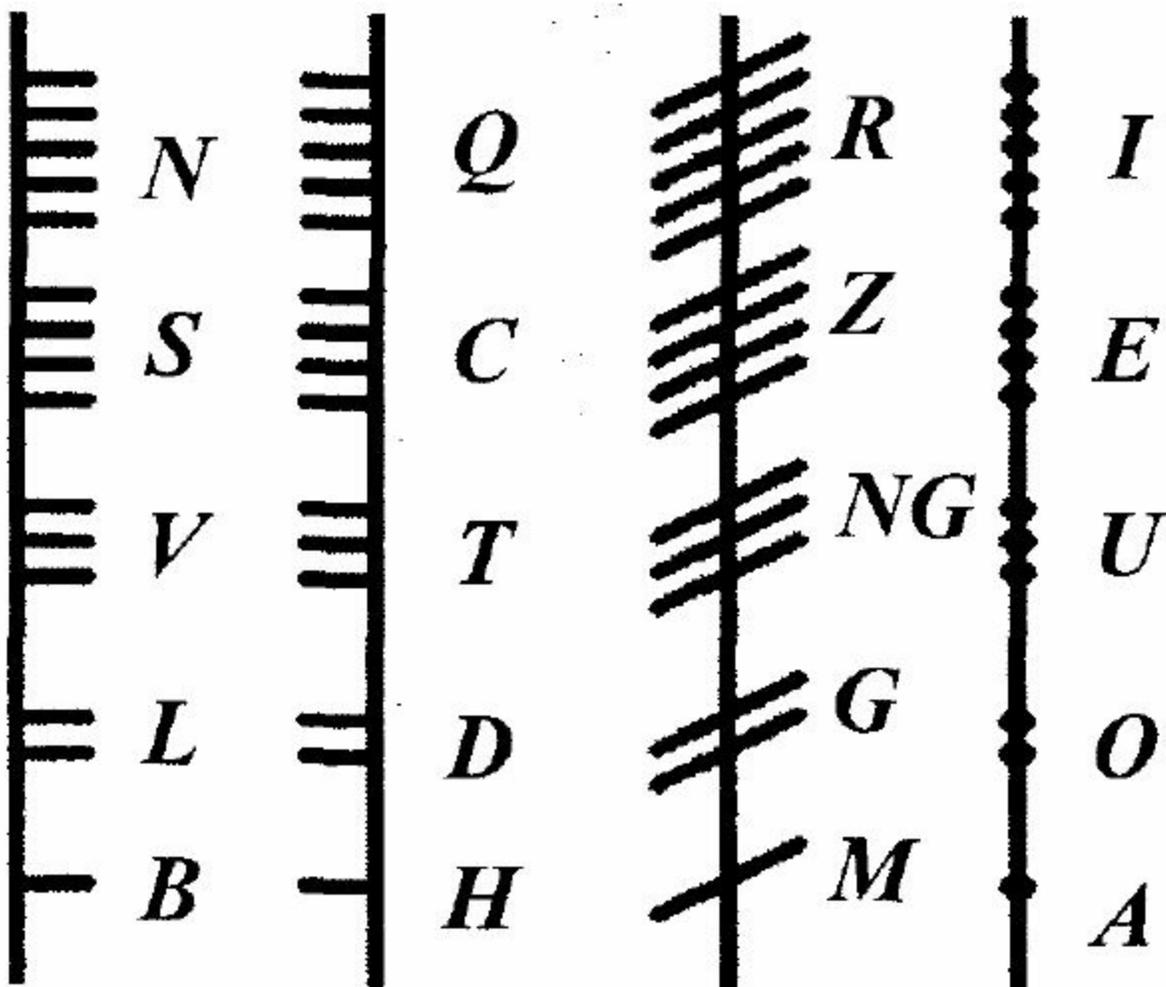
¿Quiénes eran los druidas en realidad? En principio, probadamente eran sacerdotes. Pero, si fuera posible reducirlos a conceptos entendibles hoy por todos nosotros, deberíamos hallar su verdad entre la visión espantada o despectiva de los romanos, la imagen que dejan las leyendas en sus múltiples versiones y las visiones divergentes de los estudiosos y exégetas de la cultura celta.

La verdadera índole de estos gravitantes seres queda en medio de la bruma, que por otra parte rodea a todo lo céltico. Y más vale una visión brumosa pero fiel a las fuentes, que una nítida sometida a cualquier corsé.

El alfabeto oghámico

Un alfabeto llamado de Ogham era utilizado en Britania antes de que se impusiera el uso del alfabeto latino. Es el primer alfabeto en que se encuentra el idioma gaélico. En Irlanda, Isla de Man, Gales y Escocia se hallaron más de 350 inscripciones en estos caracteres talladas en piedra.

Era exclusivamente para uso de los druidas, cuyos más claros exponentes sabían asimismo leer y escribir en griego y latín. Se dice que lo inventó Ogma, Cara de Sol. Se componía de veinte letras (líneas cortas y puntos), quince consonantes y cinco vocales.



En Irlanda no se empleaban los oghams; en inscripciones públicas, hasta que el druidismo empezó a decaer. Se mantenía en absoluto secreto, y cuando se empleaba para los mensajes escritos entre los druidas se inscribían haciendo muescas en trozos de madera.

Cada consonante se compone de muescas de una a cinco, y hay tres diferentes variedades de muescas, lo que hace quince letras, más cinco vocales punteadas.

Capítulo IX

Las creencias religiosas

Para llegar a este tema básico en el análisis de cualquier cultura debimos hacer primero un recorrido por el acervo mítico, el panteón de los dioses, la institución druídica, la leyenda, los seres feéricos. Es que los celtas no conformaron «cualquier cultura», y el recorrido lógico para el análisis de otras no es el apto para ella. Todo, en su estudio no es más que una sucesión de aproximaciones y distanciamientos para tratar de apreciar un cuadro general.

Lo que sabemos es que la base principal de la religión céltica, transmitida por los druidas, era la creencia en la reencarnación. Creían que su alma pasaba de un cuerpo a otro. En medio de este pasaje, el alma experimentaba otra existencia, que difiere bastante según los distintos pueblos.

En algunos casos se llegaba a un lugar donde se vivía mejor que en la tierra, porque no había vejez ni enfermedades sino banquetes, bailes y una profusa sexualidad.

Los galeses lo veían como un lugar más o menos tenebroso, del que se conseguía salir para llegar a un lugar superior en el que remaba la felicidad. Allí se encontraba el caldero de la regeneración, que se hallaba cubierto de diamantes.

Para los irlandeses, el más allá estaba situado en unas islas del Océano Atlántico. Para llegar a este lugar, los muertos debían utilizar un barco. En el cielo se encontrarían los placeres más hermosos con sólo desearlos. Las diosas se convertirían en las amantes de los héroes. En definitiva, ese cielo estaba lleno de goces espirituales y materiales, relacionados con los de esta vida.

Estas ideas del cielo, del más allá y la existencia entre vidas tiene mucho más que ver con las leyendas heroicas que con cualquier otro tipo de fuentes. Lo real es que los druidas dieron forma a una doctrina basada en la inmortalidad, la moral y una visión del mundo fuertemente unida a la naturaleza.

Para todos ellos, la vida era un momento más de un largo camino en el que se disponía de un cuerpo y una voluntad. Todo se llevaba al mundo de los muertos. En algún momento volverían a la vida, en un cuerpo nuevo pero reconocible. Por ello colocaban en la tumba alimentos, sus armas o enseres domésticos.

Según César, eterno referente, los druidas galos enseñaban que eran todos descendientes de *Dis*, una especie de dios supremo. Pero las epopeyas de los celtas insulares, como vimos, nos hablan de un panteón bastante numeroso.

La teoría del «más allá»

Entre las diversas leyendas hay una que mencionamos parcialmente en capítulos anteriores:

Se cuenta que, al abandonar la isla de Erin, ciertas tribus de Danann se retiraron al «más allá», que era un lejano país llamado Mag Mell, lo que significa «la llanura del gozo». Allí los siglos son minutos, los habitantes no envejecen, los campos están eternamente floridos. Los guerreros comen,

beben y tienen compañeras de gran belleza.

A esta especie de Campos Elíseos corresponde en la mitología artúrica el Avallon, o la Isla de los Manzanos, donde reposan los reyes y héroes difuntos. Tal es el caso del mismo rey Arturo.

Esa concepción de un país de ultratumba, situado más allá de la puesta del sol, aparece en todos los pueblos oceánicos. Esta leyenda explica la importancia del santuario de la Isla de Sein, la Isla de los Siete Sueños, frente a la península de Armor.

La antedicha tradición no justifica de ninguna manera la creencia en la existencia de un más allá en sentido estrictamente religioso, beatífico, distinto de lo terreno. En realidad, ese «mundo feliz» está más relacionado con el folclore feérico que con la religiosidad druídica o los ciclos míticos.

Sabemos por otra parte que la luna tenía un papel muy especial para los druidas. El año celta era lunar y también lo era el cálculo del tiempo. Las fiestas comenzaban con la salida de la luna y muchas actividades agrícolas estaban controladas por un cuarto creciente o menguante.

El calendario creado por los druidas constaba de trece períodos de veintiocho días, los que se iniciaban con el primer plenilunio de cada ciclo.

Ritos

Los ritos druídicos, que nos han llegado en detalle a través de Plinio, se refieren a la recolección del muérdago y otras plantas mágicas. Según él, los druidas eran magos que adoraban el muérdago y el roble que lo soportaba. Por eso exigían que en todos sus rituales hubiera ramas de roble.

El roble con muérdago sería una prueba de que el árbol (como ya vimos, fundamental en sí mismo) fue elegido por el dios. La recolección se llevaba a cabo con la debida ceremonia.

Preparaban el sacrificio y el banquete debajo de los árboles. Traían dos toros blancos. Vestían ropas también blancas. Los sacerdotes subían al roble y cortaban el muérdago con una hoz de oro. Lo recibían otros sacerdotes, vestidos con capas blancas. Luego mataban a las víctimas ya preparadas. Creían que el muérdago producía fertilidad.

Una planta llamada «selago» también era objeto de un ritual. Se la recogía sin usar hierro y pasando la mano derecha a través de la manga izquierda. Los recolectores debían vestir túnicas blancas, llevar los pies lavados y desnudos y hacer una ofrenda de vino y pan antes de la recolección.

Sin duda el rito más importante del que participaban los druidas era el de los sacrificios, sobre todo en Galia. Y es sumamente importante su desempeño en los ritos de las fiestas de Beltane y Samhain.

Para el encendido de los fuegos en Beltane, los druidas solían hacer dos hogueras, acompañando la preparación con conjuros solemnes. Luego conducían el ganado entre ambas para, como dijimos, purificarlo y ponerlo al resguardo de enfermedades.

Estas dos celebraciones, como bien observa Sir James Frazer en *La rama dorada*, no se corresponden con festividades de cosecha ni con sucesos del calendario solar sino con el

comportamiento de los pastores, gobernados en un principio por la necesidad de conducir sus rebaños a tierras de pasturas en verano y luego regresar.

Capítulo X

Los celtas bretones

Si bien en el capítulo I mencionamos las tres divisiones básicas de los asentamientos celtas, creemos habernos referido ya bastante a los insulares a través de sus mitos y leyendas; algo más específicamente a los galos, por medio de Julio César; tangencialmente a los ibéricos (que serían en realidad padres de los irlandeses) y nada a los bretones.

Los celtas bretones conservan aún hoy un aura de leyenda. Si bien esta zona de Francia fue cristianizada tempranamente, antes que las Islas, ha conservado un substrato celta indiscutible. No en vano se encuentra allí el mítico bosque de Brocelandia, donde Merlín se paseaba con Niniana.

El rey Arturo es, en definitiva, el gran personaje legendario de los bretones. Ellos aún aguardarían su retorno. Sabemos que los rasgos cristianos son fuertes en esta leyenda y podemos advertir tanto la gloriosa resurrección del héroe, la llegada del Paráclito o, más aún, la mesiánica venida del Salvador. En Arturo se aúnan lo celta bretón y la temprana cristianización de esa región de Europa.

Más aún, muchos estudiosos de la literatura francesa ponen el acento en que en Bretaña se encuentra la mayor cantidad de poesía y tradición druídica, que ésta fue transmitida por los bardos y se afianzó en el tiempo en que Bretaña, la antigua Armórica, fue un estado independiente a pesar de su anexión a Francia. Sabemos, además, que hay leyendas y tradiciones en común entre la Bretaña francesa, el País de Gales, Irlanda y la alta Escocia, territorios que se consideran míticos por excelencia.

En cuanto a los bardos bretones, ya Estrabón nos habla de los «chantres». El origen de éstos sería Gran Bretaña, y son lo más parecido a un druida que podemos encontrar. Los chantres o bardos bretones eran adivinos y tenían poder sacerdotal. Debían difundir y conservar todos los conocimientos encaminados a extender el amor a la virtud y a la sabiduría, y registrar toda acción que mereciera recordarse, ya fuese de una tribu o de un individuo, lo que hoy consideraríamos hechos históricos, base de los cantares de gesta. Pero también debían registrar los fenómenos de la naturaleza y, al igual que los druidas, estaban encargados de la educación de los jóvenes.

Los bardos de Bretaña se mantuvieron como institución hasta el siglo IV d. C, y aún entonces conservaban su carácter primitivo. Su decadencia se verificó un siglo más tarde. Habían aparecido bajo el patrocinio y en el entorno de los jefes nacionales, como si pertenecieran a su corte, pero eran en realidad una parte de la familia del noble y ocupaban un lugar destacado en ella.



El rey Arturo

¿Cómo habrían pasado originalmente de las Islas Británicas al continente? Cuando las Islas Británicas sufrieron la dominación de los sajones, los bardos junto a otros muchos celtas habrían comenzado a emigrar hacia Bretaña, en ese tiempo Armórica.

Esas inmigraciones fueron frecuentes y numerosas. Armórica se dividió entonces en cuatro provincias: Vannes, Cornualles, León y Tréguier, poblaciones celtas por lengua y costumbres. Tenían un jefe supremo, cargo que con el tiempo se haría hereditario. A juzgar por sus nombres (Budik, Huel, Fragan, etc.), estos jefes eran de origen celta insular. Tácito nos dice que entre estos británicos emigrados figura Teliesin, el príncipe de los bardos, profetas y druidas de Occidente. Se dice que Taliesin vivió y murió entre los vénetos, convertido al cristianismo.

En el campo de las leyendas, como expresamos antes, es donde más claramente vemos las relaciones de los celtas bretones con los insulares.

Desde luego, el mundo feérico de las Islas es más rico y complejo que el bretón, más sencillo y con menos «elaboración literaria».

Los principales personajes del mundo feérico son las hadas, que en Bretaña se llaman *Korrigan* (*Koridgwen* en los antiguos cuentos galeses). *Korr*, significa pequeño y *gwen* o *gan*, genio.

Las *Korrigan* son pequeñas, predicen el porvenir y curan enfermedades con hechizos. Adoptan, como en las Islas, las formas que desean, y se trasladan de un lugar a otro en segundos. Celebran la primavera con una gran fiesta. En la noche, sobre el césped de las colinas o junto a una fuente, extienden un mantel muy blanco y sirven grandes manjares. En el centro del mantel brilla una copa de cristal, sumamente luminosa, que alumbra todo el sitio. De ella beben al final de la fiesta, y su licor les da la sabiduría de todos los tiempos.

Cuentan que es muy fácil encontrar a las *Korrigan* junto a las fuentes, y que tienen, como todas las hadas, pasión por la música y el canto. Pero a diferencia de las otras, no danzan. Son todas rubias y de cabellos largos, que cuidan obsesivamente. Son, como hemos dicho, pequeñas e ingravidas. Su atuendo no es colorido como en Irlanda; sólo utilizan un velo blanco alrededor del cuerpo.

Su esplendor se manifiesta únicamente durante la noche; de día son ancianas de cabellos blancos; por eso sólo son perceptibles en la obscuridad y tienen horror a la luz.

Con la cristianización, la leyenda dirá que eran princesas que se negaron a la nueva religión y fueron alcanzadas por la maldición de Dios. Así, en Bretaña son a veces genios malignos, que hechizan a quienes haya enturbiado el agua de su fuente o las haya visto peinándose.

Cuentan que su muerte se produce sólo en días sábados, que es el día dedicado a la Virgen María, a quien tienen terror. Tendrían también el hábito de robar niños y, sobre todo, de unirse a los mortales para regenerar su raza.

Las hadas de Bretaña no gozaron de buen nombre entre los campesinos después de la llegada del cristianismo, fueron asimiladas más a genios malignos, a la Corte Maldita que vimos en Irlanda.

Los otros seres que comparten el mundo de las hadas son los enanos, que serían su progenie. Son muy feos, velludos, de piernas cortas, con pies de macho cabrío. Su cara es arrugada y los cabellos negros y crespos. Tienen los ojos pequeños y brillantes y la voz cascada. Siempre llevan una bolsa de cuero que, según los campesinos, está llena de oro.

Ellos danzan a la luz de las estrellas. Se dice que si en el momento de su danza pasa un viajero,

es arrastrado a su círculo y obligado a danzar, a veces hasta morir. Su día festivo es el miércoles y el primer miércoles de mayo es su celebración anual con danza y música.

Los enanos bretones son herreros maravillosos y grandes constructores. Son hechiceros, magos y adivinos, y se les teme menos que a las hadas.

A continuación transcribiremos una de las típicas leyendas populares de Bretaña. En ella queda muy claro el carácter de las hadas entre los bretones, que las concebían más maléficas que sus parientes de las Islas.



La leyenda del señor Nann

El señor Nann quiso obsequiar a su esposa con carne de corzo, puesto que ésta había dado a luz dos gemelos blancos como la nieve, un niño y una niña. Para ello se internó en el bosque, buscando dar caza al preciado animal. Cuando encontró un ejemplar, comenzó a perseguirlo durante todo un día sin poder darle alcance.

Al llegar la noche, el señor Nann se detuvo frente a un arroyo. En las cercanías se encontraba la gruta de una Korrigan, pero el señor no lo sabía y descendió a beber. La Korrigan estaba sentada junto al curso de agua, alisando sus largos cabellos rubios con un peine de oro. Al verlo dijo:

—¿Cómo te atreves a venir a enturbiar mi agua? Ahora, o te casas conmigo al instante o durante siete años te consumirás de tristeza o morirás dentro de tres días.

—No me casaré contigo, no me consumiré de tristeza ni me moriré dentro de tres días sino cuando Dios lo quiera —contestó el señor Nann—. Pero antes de casarme con una Korrigan prefiero la muerte.

Y así partió sin el corzo, no de regreso a su hogar sino hacia la casa de su madre, a quien le contó que había recibido la maldición de una Korrigan y que ya se sentía enfermo. También le rogó que bajo ninguna circunstancia se lo comentara a su esposa.



Hadas del bosque

Tres días después, el señor Nann murió. Su joven esposa, ignorante de lo sucedido, preguntaba a su suegra por su esposo, pero ésta insistía en que su hijo estaba en viaje a la ciudad.

Para ir a la iglesia, la mujer del señor Nann debía atravesar el cementerio, y allí vio la tumba de su marido. —¿Quién ha muerto de nuestra familia, que nuestro terreno ha sido removido? —le preguntó a su suegra.

—¡Ya no puedo ocultártelo mas! —fue la respuesta—. Tu marido está allí. La joven cayó de rodillas y ya no se levantó.

La noche que siguió al día en que la enterraron junto a su marido, dos robles se alzaron sobre la nueva tumba. Dos palomas blancas, saltarinas, aparecieron en sendas ramas. Allí se prodigaron arrullos durante horas y al romper el día emprendieron vuelo.

Capítulo XI

Los celtas: mitos y realidades

Una y otra vez volveremos sobre la no idealización de los pueblos que compusieron la cultura celta. Por sobre cuanta fuente en extremo laudatoria encontremos, no hay duda que la fuente más creíble es *La guerra de las Galias*, de Julio César, aunque también mencionamos otras, la mayoría romanas y alguna griega. Repetimos: en el caso de los romanos se trata de la versión del vencedor, pero es la que tenemos.

Mito: *los celtas tenían un insobornable sentido de unidad y eran irreductibles en su fervor patrio.*

Realidad: Julio César encontró a su llegada a las Galias un inmenso territorio, con una multitud de tribus celtas para nada unidas, guerreando siempre entre ellas. Muchas de esas tribus no dudaron en acercarse a los romanos para conseguir su favor, vender información o sacar pequeñas ventajas transitorias.

César supo manipular todos y cada uno de los vicios de los celtas, se sirvió de espías, en su mayoría galos, y de gente que no dudaba en convertirse en delatores por una bolsa de oro.

Sabemos también que la ocupación preferida de estas tribus era el pillaje; por lo tanto, los ofrecimientos de César siempre tuvieron eco entre ellas.

Mito: *los celtas brindaron una resistencia formidable y en bloque a las fuerzas romanas.*

Realidad: la gloria de todo guerrero, la de César incluida, siempre es proporcional a la magnitud del poder de su adversario. En consecuencia, ningún relator de sus propias hazañas, se presume, rebajará la belicosidad ni el número de fuerzas del enemigo, lo haya vencido o no.

También debemos tener en cuenta que, como dijimos, este pueblo no tenía la menor idea de patria, no tenía necesidad de manifestarse como miembro de una comunidad mayor que la propia tribu. Por eso es una fantasía histórica pensar que alguna vez toda la Galia se levanto contra César, buscando la libertad del pueblo celta. Cada tribu buscaba aquello que era de su provecho inmediato o más o menos mediato, más allá de que viniera de una tribu gala o de los romanos.

Esto no es denigrar o subestimar a los celtas, de los que quien esto escribe tiene (por vía ibérica) seguramente más de un gen. Esto es honrar la verdad histórica.

La atomización fue una ventaja (similar a la que se obtiene por la estrategia de la guerra de guerrillas) para los celtas, pero también y sin duda la fuente de su derrota.

Mito: *los caudillos celtas eran mayoritariamente grandes estrategas. Triunfaron por astucia y arrojo, y perdieron por diferencia de pertrechos y número de hombres.*

Realidad: los jefes celtas tenían caracteres, modos de guerrear y toques de suerte diferentes. Tomemos tres casos para ejemplificar lo dicho.

Diviciaco: era amigo personal de Julio César. Se trataba de un noble perteneciente a la tribu de los Heduos. Nunca tuvo reparo alguno en interceder ante los romanos para beneficiar a cualquiera de sus tribus amigas, así como de intrigar contra las enemigas.

Dumnórix: era hermano de Diviciaco. No se opuso a César por fervor patriótico sino porque él

quería conquistar más territorios para su propio provecho. Buscaba engrosar sus dominios y seguir tejiendo un entramado de relaciones con las tribus (favores, casamientos mixtos, etc.), que iban acrecentando un poder que no estaba dispuesto a perder por el avance de los romanos.

Dumnórix murió luchando, repitiendo que «él era un hombre libre, de un pueblo libre». Esto define claramente lo que pensaban estos guerreros de sí mismos. Julio César tenía una claridad absoluta respecto de este pensamiento. Sabía que se lanzaban a la guerra con facilidad, que por naturaleza amaban la libertad y que la codicia y la temeridad eran sus dotes naturales. Había observado que así como eran briosos y prontos para emprender la guerra, eran también muy poco resistentes en la adversidad. No tenían el entramado de una (la expresión es anacrónica pero usémosla) «conciencia nacional» que los sostuviera.

Vercingetórix: es el personaje más interesante de los celtas galos, justamente porque es de quien más testimonios tenemos. Era un joven de la tribu de los Arvernos. Ambicioso por sobre todas las cosas, tenía gran habilidad para hablar y enardecer a la población. Su objetivo era unificar las Galias para reinar sobre ellas. Basaba su discurso en empuñar las armas para defender «la libertad común».

Este concepto de libertad común debe entenderse como la suma de las libertades individuales de todas las tribus que compartían el territorio galo. En ningún momento las fuentes hacen referencia a una identidad celta reconocida por ellos mismos. Vercingetórix no era la excepción; nunca se consideró un celta, a lo sumo fue un galo que quería reinar sobre los demás.

En un principio, las audacias de Vercingetórix y sus exhortaciones a la lucha no tuvieron eco entre los caballeros, la clase guerrera. Recurrió entonces a una leva de hombres miserables y vagabundos, y atrajo a cuantos le fue posible. Logró así reunir una gran cantidad de gente, expulsó a sus adversarios y fue proclamado por este grupo rey de su tribu. Entonces logró un importante apoyo de otros pueblos que le aportaron un buen número de soldados y armas.

Vercingetórix obliga a los reticentes en base a la amenaza de grandes castigos, tan comunes entre estos pueblos; entre ellos, la pena de muerte en el fuego, tormentos de toda clase y un número de penas menores, tales como cortar una oreja o vaciar un ojo. Luego, si sobreviven, el caudillo los restituye a su tribu de origen para que sirvan de escarmiento a propios y extraños. Con estos medios de excesiva violencia logra formar un ejército y avanzar sobre varias tribus.

No se pueden atribuir a este jefe una gran cantidad de triunfos, sino más bien lo contrario. Pero ocurría con él un raro fenómeno que el mismo Julio César se encarga de remarcar: jamás se desanimaba y, a pesar de las cuantiosas pérdidas que sufría, siempre lograba un nuevo apoyo. Sorprende que si bien los generales suelen perder crédito con las derrotas, parecía que el prestigio de Vercingetórix crecía con éstas. Día a día, después de cada desastre eran más los pueblos que se le unían.

Conociendo el estilo de César y su capacidad para alabar al enemigo en beneficio propio, podemos deducir que si bien no ponía a este caudillo a la altura de un general romano, lo respetaba absolutamente. Reconoce lo mucho que le costó a su ejército lograr su rendición, pero no se puede de ninguna manera ver en Vercingetórix a un héroe irredento de la *celtidad* ni mucho menos.

Mito: *las mujeres celtas eran la templanza y el respaldo moral de los guerreros: bravías a la hora*

de entablar la lucha.

Realidad: la condición de las mujeres celtas es motivo de controversias porque las fuentes se contradicen. Ya citamos, a finales del Capítulo VIII, a Ammianus Marcellinus, quien hace una apología del valor y la belicosidad de las mujeres celtas que vale la pena repetir:

Todo un batallón de extranjeros no podría abatir a un solo galo, si éste pidiera auxilio a su mujer.

Julio César nos brinda en cambio algunos datos interesantes. Por ejemplo, nos dice que durante el sitio de Avarico, los galos habían decidido retirarse durante la noche de su población, puesto que toda resistencia ante los sitiadores romanos era inútil y se daban ya por vencidos. Viendo esta situación, las supuestamente templadas mujeres salieron corriendo por las calles de la ciudad, reacias a dejar sus pertenencias y al mismo tiempo gritando que no las abandonaran a su suerte. Al ver que los soldados continuaban en su empeño, comenzaron a gritar de tal modo que alertaron a los romanos de la fuga. Así, los galos se vieron obligados a desistir de la retirada y fueron destruidos por las tropas enemigas.

Algo muy similar ocurrió durante el sitio de Gergovia. César nos cuenta que las mujeres arrojaban vestidos y monedas desde las murallas; con el pecho descubierto tendían la mano a los soldados romanos, suplicándoles piedad. Algunas entregaban su cuerpo a los romanos al pie de las murallas. Cuando vieron que los galos se acercaban para tratar de evitar otra matanza, estas mujeres que poco antes concedían favores a los romanos comenzaban a suplicar a los suyos mostrándoles sus hijos.

No decimos, desde una posición cómoda, que sea moralmente reprochable su actitud ante la inminencia de la muerte o la sumisión suya o de sus hijos; decimos que esto revela una de las fuentes más atendibles.

Los maridos tenían sobre las mujeres derechos de vida y muerte. Cuando moría algún noble, se reunían sus allegados y sometían a las mujeres a un interrogatorio, del mismo modo que lo hacían con los esclavos. Si se confirmaba alguna sospecha de infidelidad o deslealtad, se les daba muerte por el fuego en medio de los tormentos a los que eran tan afectos los celtas.

En cuanto a las mujeres de los celtas insulares, nos dice que eran comunes a diez o doce hombres, sobre todo de la misma familia; así se unían hermanos con hermanos, o padres e hijos, pero los niños que nacían eran considerados hijos del primero que tuvo consigo a la doncella.

Evidentemente, el relato de un personaje que fue quien más cerca estuvo de este pueblo en la antigüedad, que vivió entre ellos siete años, no puede ser ni dejado de lado ni puesto en excesiva duda. Los monjes irlandeses fueron quienes rescataron el mundo feérico, los mitos y las leyendas celtas, y llevaron mucha agua para su molino desde el punto de vista ético y moral. Pero para la cuestión histórica no existe fuente más directa que Julio César. Y aquí sí debemos dar «al César lo que es del César».

Lo demás... es literatura. Bella, pero literatura.

Epílogo

¿Qué sabemos hoy?

Uno de los grandes riesgos de los historiadores o los estudiosos de cualquier cultura es la idealización. Supongamos que dentro de diez mil años alguien dijera que en el siglo XX se desarrolló en Alemania un movimiento que logró la unidad del pueblo bajo un solo ideal, rescató su rico bagaje mítico y folclórico, levantó impresionantes edificios y monumentos e insufló a la nación un orgullo sin precedentes. No sería una visión falsa del nazismo. Pero sería sin duda una visión incompleta y por lo tanto parcial.

Igual riesgo se corre hoy con los trajinados celtas. Evidentemente, y por diversas razones, estamos asistiendo a una moda de *lo celta*, basada en parte en que éstos ofrecen grandes misterios, como toda cultura primitiva ágrafa. Hay incluso una explosión de dispares exponentes de la dudosamente denominada *música celta*, como The Chieftains, Xeito Novo, Carlos Núñez, la Real Banda de Ourense o la mundialmente difundida Enya. Los celtas serían seres bucólicos y (en una visión *new age* que dista mucho del guerrear desnudo y a caballo) abrazados en un todo con su entorno natural.

La relación íntima con la naturaleza es previsible en los pueblos en ese estado de evolución, y si bien muchos historiadores tratan el tema con la seriedad necesaria, hay muchos más que, interpolando elementos de otras culturas y otras épocas, llevan a un estado tal de confusión que el material concreto se pierde en una maraña de creencias que no tiene nada que ver con lo que fue en realidad el mundo celta.

En primer lugar, era un pueblo guerrero que vivía del pillaje, del botín de guerra. Los celtas eran además los mejores mercenarios de la época. A pesar de poseer un tronco común, presentaban características diferenciadas en sus diversos hábitat. Nunca constituyeron una nación.

Sin duda, el más importante de sus aportes lo hicieron al bagaje de grandes epopeyas europeas, a través de sus ciclos míticos. Éstos, hay que reconocerlo, recibieron el aporte de la fantasía y más refinada elaboración de los monjes que los recopilaron y que les insuflaron además un toque de mentalidad y ética cristianas.

Le sigue en importancia el universo feérico que crearon en Irlanda para inmortalizar a sus fundadores, si bien el mundo de las hadas tiene similitud con la tradición nórdica y germana.

R. Rosapini Reynolds dice que el alfabeto oghámico se halla identificado con los períodos del año, y que cada período se rige por un árbol venerado por los druidas. Esos árboles se asociarían con estados de ánimo, hechos de la vida, buenos y malos. Con ellos se armonizarían, a partir de ritos mágicos, durante la festividad correspondiente. Cabe preguntarse si a los celtas alguna vez se les ocurrió este tipo de ritual, o si se trata de una celebración pagana posterior.

De la misma manera, hay quienes sostienen la existencia de una especie de Tarot celta originado en Francia. En realidad se trata de una creación contaminada de elementos netamente galos y cristianos, y de ninguna manera puede referirse a la tradición celta tal como se la conoce.

Lo mismo ocurre con la infinidad de los llamados horóscopos celtas, relacionados con los

árboles. Si algo no hacían los druidas era dedicarse a la astrología tal como la conocemos hoy. La creencia en la reencarnación los liberaba de muchos temores, esos que generan la curiosidad por prever el destino inmediato. Sólo los pueblos optimistas creen a pie juntillas en reencarnarse.

Es importante aclarar que no tenían tampoco una concepción moral del *más allá*; no era una cuestión kármica, como la oriental, o de recompensas y castigos, como la judeocristiana o incluso la egipcia y su balanza sopesando el alma y la pluma.

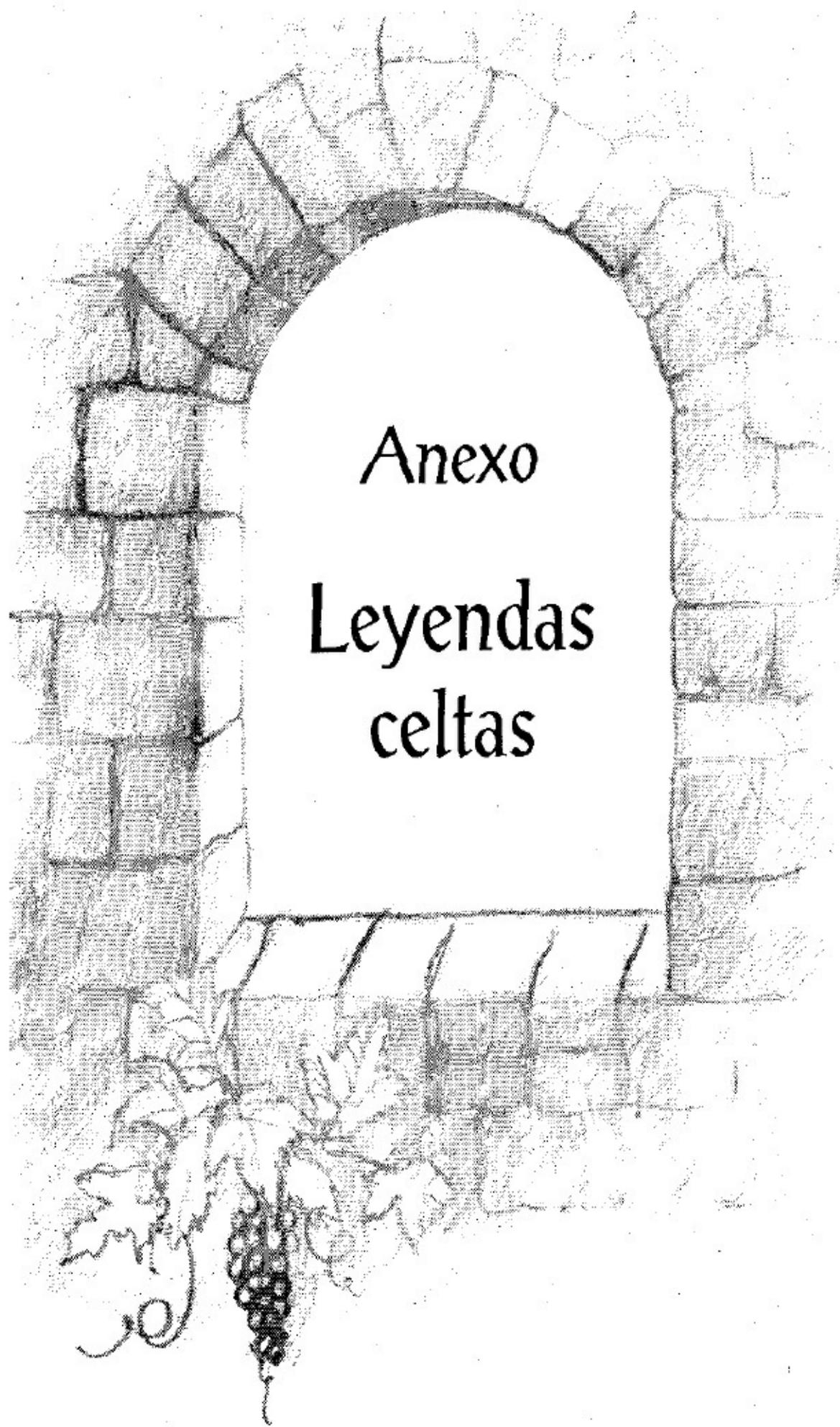
Con respecto al druidismo, no podemos dejar de señalar que, reconociendo todo el peso de su influencia en la sociedad, no hay pruebas ciertas de que hayan sido algo más que sacerdotes. Toda otra atribución viene por añadidura. Sí es real que se encontraba más desarrollado su poder en la Galia que entre los celtas insulares, y que entre estos últimos sólo los conocemos a través de las recopilaciones de los mitos.

Lo mismo ocurre con la multitud de seres feéricos que pueblan Europa. No todos son de origen celta, hay grandes diferencias entre ellos y en su relación con los mortales.

En definitiva estamos asistiendo a la falsificación irrespetuosa de una cultura, que tiene en su haber uno de los ciclos heroicos más importantes de Europa, tergiversando significados y mezclando hechos y costumbres, en nombre de una supuesta revalorización de la propia cultura. Para ello, no pocos sobredimensionan el perfil mágico ritual sobre el de las creaciones míticas literarias y folclóricas.

Sabemos lo que sabemos. Eso es suficiente para respetar y valorar la cultura celta. El resto es misterioso. Y también debemos valorar el misterio.

En medio de la tergiversación y el error, esperemos que los valerosos Tuatha de Dannan adelanten su nueva visita al mundo de los mortales, para reconquistarlo de los actuales fomorianos, que extendieron sus dominios al resto del planeta.



Anexo

Leyendas
celtas

He aquí una selección de leyendas, tomadas de entre las menos conocidas de los ciclos galeses e irlandeses. Al comienzo citaremos la procedencia, pero su fuente será, indefectiblemente, alguna de las a continuación detalladas.

El Mabinogion

Es una colección de relatos escritos en Gales y recopilados durante la Edad Media. En su origen eran una selección de once historias, provenientes de los libros más famosos de Gales: *El Libro Blanco de Rhydderch* (1300) y *El Libro Rojo de Hergest* (1375).

A pesar de las modificaciones y adiciones medievales, hay en estas historias un dejo arcaico y pagano, con elementos sobrenaturales, magia, seres convertidos en animales y heroicos actos guerreros.

Los relatos de Irlanda

Se refieren a los dioses más importantes del *Libro de las Conquistas*. Lugh, Dagda, Angus Me Og y el fomoriano Balor. Todos ellos participan del ámbito humano y del «Otro Mundo», el prodigioso reino feérico celta. Lugh y Dagda luchan en el bando de los Tuatha de Danann, primitivos conquistadores de Irlanda. Balor, en cambio, es uno de los fomorianos, primeros habitantes de Irlanda.

Angus, como todo dios del amor, aparece en gran parte de los relatos del ciclo de Ulster, del ciclo

Ossiánico y en relatos del *Libro de las Conquistas*.

El ciclo de Ulster

Es el ciclo heroico por excelencia, donde alternan dioses, héroes y reyes. Es la gran epopeya de Irlanda. Su figura central es Cu Chulainn, hijo del dios Lugh. Su relación con los dioses y sus armas invencibles nos recuerda a los héroes clásicos grecolatinos. Los manuscritos más antiguos datan del siglo XII d. C, pero las leyendas remontan sus orígenes a los alrededores del siglo III d. C, cuando los poetas eran los encargados de su transmisión oral.

Dos relatos de Gales

Pwyll y Arawn

Cuenta una leyenda que en Gales del Sur, en la región de Dyfed, vivía un rey llamado Pwyll. Un día, mientras él iba de caza con sus perros por los bosques, oyó los ladridos de una jauría que se acercaba hacia donde él se encontraba.

La jauría era de perros blancos con orejas coloradas. Se trataba de los «Perros del Otro Mundo», que perseguían a un ciervo al que los perros de Pwyll también habían interceptado. Pwyll decidió ahuyentar a la extraña jauría para que sus perros pudieran cercar al ciervo. Cuando se acercó, el animal moribundo yacía en el piso.

De pronto vio que, sobre un gran caballo oscuro, se le acercaba un jinete que tenía un traje color pardo-grisáceo y un cuerno de caza colgado del cuello. Cuando llegó hasta Pwyll, el jinete le dijo:

—Ahuyenta tu jauría. Vengo persiguiendo con mucho esfuerzo a este ciervo. Es un acto de descortesía que tus perros recién llegados se interpongan y maten mi presa.

Pwyll, como sabía que el extraño jinete era del Otro Mundo, le preguntó:

—¿Cómo podría reparar mi falta, ya que tu reclamo es acertado?

El jinete dijo llamarse Arawn y ser el rey de Annwn. Agregó que la única forma que tenía Pwyll de reparar su falta era venciendo a Hafgan, un rey fronterizo que siempre atacaba las tierras de Annwn, poniéndolas en peligro. Pwyll le dijo que lo haría si le explicaba cómo podría derrotarlo. A esto contestó Arawn:

—Te daré mi apariencia exacta para que todos piensen que tú eres yo. Te pondré en mi puesto en Annwn y cada noche compartirás la cama con la mujer más hermosa del mundo, pero no deberás tocarla. Quédate allí un año y un día. Dentro de un año tengo una cita con Hafgan en el vado. Preséntate con mi aspecto y derribalo de un solo golpe. Y aunque te pida por caridad que vuelvas a golpearlo no lo hagas, porque recuperaría toda su fuerza. Yo no puedo derrotarlo por causa de un encantamiento.

Pwyll aceptó. Se produjo entonces la transformación y Arawn acompañó a Pwyll hasta que estuvieron a la vista de su corte, en el reino de Annwn. Así Pwyll pasó su año en el Otro Mundo, mientras Arawn pasaba su año en Dyfed.

Pwyll cumplió con lo prometido. Cada noche, él y la reina se acostaban en la misma cama, y cada noche él volvía la espalda y se quedaba dormido. Por fin llegó la fecha de su encuentro con Hafgan.

Pwyll se dirigió al lugar previsto. Los dos reyes cabalgaron hasta el centro del vado, que era donde se disputaban los combates personales entre guerreros celtas. Antes de que Hafgan pudiera hacer un movimiento, Pwyll lo golpeó en el centro de su escudo, partiéndolo en dos. El golpe fue tan fuerte que desmontó la armadura y arrojó a Hafgan al suelo, mortalmente herido.

Hafgan, que había notado que quien lo golpeó no era Arawn, rogó que le pegara nuevamente. Pero

Pwyll le dijo que él no lo golpearía más. Así terminaron los días de Hafgan.

Pwyll reclamó su soberanía absoluta en todo el reino. Al mediodía siguiente, Pwyll era el único

rey de todo Annwn.

Habiendo cumplido con su parte del trato, Pwyll se encaminó a su cita con Arawn, que estaba esperándolo en Glyn Cuch. Entonces cada uno recuperó su aspecto original y regresó a su propio país.

Ese día, Arawn realizó un banquete y al anochecer hizo el amor con su esposa. La reina se preguntaba qué le habría sucedido a su esposo, que la tocaba ahora, después de tanto tiempo y en mitad de la noche. «¡No me has tocado en un año!», le dijo.

Arawn le explicó todo lo sucedido entre él y Pwyll. Y las cosas quedaron aclaradas. Arawn comprendió que había conseguido un amigo fiel al que tendría que recompensar de alguna manera.

Aquella misma noche, mientras Arawn daba su banquete, Pwyll, señor de Dyfed, reunió a sus nobles y les preguntó qué opinaban de su gobierno durante el último año. Los nobles le respondieron que jamás había gobernado de manera tan excelente y justa como el año anterior.

Pwyll también comprendió que había encontrado un amigo fiel. Así quedó establecido un firme lazo de amistad entre los dos reyes, que periódicamente se enviaban regalos uno a otro.

A partir de entonces, por haber gobernado tan bien el reino de Arawn, a Pwyll se lo llamó «Señor de Annwn», título que heredó su hijo Pryderi.

Los hijos de Llyr

Bran

Entre los hijos más destacados de Llyr, el viejo dios del mar, se hallaban: Bran el bendito, Manawydan y Branwen. Esta historia transcurre cuando Bran era rey de la Isla de Gran Bretaña.

En cierta ocasión, Bran vio trece barcos que se dirigían hacia las costas, procedentes de Irlanda. Todos los barcos llevaban un gran escudo colgado sobre la cubierta, como señal de que venían en son de paz. Bran aguardó la llegada de las naves desde una alta roca. Al llegar frente a él, los marineros irlandeses le contaron que en las naves se hallaba Matholwch, quien quería solicitar la mano de Branwen para que Irlanda y Gran Bretaña se unieran y se hicieran más fuertes.

Los marineros le dijeron también que su rey no pondría un pie en las costas hasta que Bran le concediera la mano de su hermana.

Bran los dejó desembarcar y ofreció un magnífico banquete al rey de Irlanda. Al día siguiente consultó el asunto con sus consejeros y al final decidieron aprobar el matrimonio entre Branwen y Matholwch.

Se celebró otra gran fiesta en un amplio pabellón, pues Bran era tan gigantesco que no cabía en ninguna casa corriente. Y por la noche, Branwen se convirtió en la esposa del rey de Irlanda.

Bran tenía un hermanastro llamado Efnisien, que no podía soportar que a los demás les fueran bien las cosas. Efnisien fue al establo donde se guardaban los caballos de Matholwch y, fingiendo no

saber nada de la boda entre su hermanastra y el rey de Irlanda, preguntó a los guardias quién había dado permiso para que esos caballos con insignias de Irlanda estuvieran en el establo real.

Los guardias le explicaron que había caballos con insignias irlandesas porque Bran había hecho los arreglos para que Branwen se casara con Matholwch. Efnisien, que ya sabía todo eso, simuló enfurecerse ante la noticia y atacó a los caballos, cortándoles los labios, las orejas y las colas.

Cuando la noticia llegó a oídos de Matholwch, éste decidió volver a los barcos. Bran se enteró de que su reciente cuñado había abandonado la corte sin despedirse y envió mensajeros a preguntar la razón. Los mensajeros de Bran le informaron al rey de Irlanda que los caballos habían sido lastimados por el hermanastro del rey, sin su consentimiento. Y así, los heraldos de Bran lograron apaciguar a Matholwch, que se reconcilió con el soberano de Gran Bretaña y partió para Irlanda con los abundantes tesoros que Bran le había regalado, en compensación por el insulto de Eifnisien.

Al principio, a Branwen le fue bien en Irlanda. Incluso tuvo un hijo, al que enviaron a educarse con las mejores familias irlandesas. Pero luego empezaron a circular rumores acerca del gran insulto que el rey había sufrido por culpa de un hermanastro de la reina. La gente comenzó a burlarse del rey, instándolo a vengarse.

Así, Branwen fue expulsada de su aposento y llevada a la cocina, donde se la obligaba a cocinar para toda la corte. Cada mañana, cuando el carnicero acudía a cortar la carne, la golpeaba como parte de su castigo. Para que Bran no se enterara de lo que le hacían a su hermana, Matholwch prohibió que todos sus barcos navegaran entre Irlanda y Gales.

Esta situación se prolongó durante tres años, pero Branwen no era la clase de mujer que soporta resignadamente un trato humillante. Capturó un estornino y lo crió alimentándolo día a día. Con paciencia, le enseñó a hablar, y al cabo de un tiempo pudo enviarle un mensaje a su hermano, contándole sus desgracias.

Bran se indignó y declaró inmediatamente la guerra a Matholwch.

Bran era tan enorme que fue caminando sobre el lecho de los lagos, llevando sobre su espalda a todos los arpistas de la corte. La lucha fue descarnada y murieron muchos hombres. Sólo siete de los hombres de Bran salieron con vida. De esos siete, los más destacados eran Pryderi, hijo de Pwyll, y Manawydan.

Bran cayó herido por una lanza envenenada y, antes de morir, hizo una extraña petición: rogó a sus amigos que le cortasen la cabeza, la separasen del cuerpo y la llevaran a Londres. Les profetizó, además, que la cabeza organizaría fiestas en Harddlech y en Penfro. También dijo que pasarían quince años hasta que llegaran a Londres y que cuando estuvieran en Penfro, no deberían abrir la puerta que daba a Cornualles, porque la cabeza se pudriría. En ese caso, debían unir cabeza y cuerpo.

Los siete hombres cortaron la cabeza de Bran, como él había pedido, y abandonaron Irlanda llevando con ellos a Branwen y la cabeza.

Pero la angustia que sentía Branwen por la pérdida de su hermano la hizo caer muerta. La enterraron entonces a orillas del río Alaw, donde todavía existe un lugar llamado *Bedd Branwen*.

Los siete guerreros siguieron su camino hacia Harddlech, con la cabeza de Bran. Allí encontraron preparado un banquete que les reconfortó el cuerpo y el alma. Tres pájaros pertenecientes a Riannon,

la esposa de Pwyll, cantaron para ellos. La magia de su canto disipó las penas. Y mientras escuchaban, pasaron siete años, tan rápidos como un solo día.

Transcurridos los siete años debían llevar la cabeza de Bran a Penfro. Allí también encontraron una gran sala con vista al mar y un banquete preparado. La sala tenía tres puertas: dos estaban abiertas y la tercera cerrada, por lo que supieron que era la puerta de la que Bran les había hablado. Una vez dentro del salón, olvidaron todas sus desgracias.

Allí permanecieron durante ocho años, pero el tiempo transcurrió tan aprisa que les parecieron días. La cabeza de Bran presidía los banquetes como había hecho el rey en vida. Pero todo terminó como Bran había predicho.

Un día, uno de los siete abrió la puerta cerrada y la cabeza comenzó a pudrirse. En la distancia se veía

Cornualles.

Inmediatamente todos sintieron el peso de la pena, que habían logrado olvidar durante su placentera estancia en Penfro. Lo único que les quedaba por hacer era llevar la cabeza a Londres y enterrarla junto con el cuerpo.

Cuando llegaron a la Montaña Blanca enterraron la cabeza, siguiendo las instrucciones de Bran. Allí permanece desde entonces, protegiendo a su tierra de epidemias e invasiones.

Dos relatos de Irlanda

El nacimiento de Lugh

Balor vivía en la isla de Tory. Tenía un solo ojo en medio de la frente. Su mirada era mortal, por lo que mantenía oculto ese ojo, y sólo lo descubría cuando quería destruir a algún enemigo.

Un druida le predijo que moriría a manos de su nieto. Balor sólo tenía una hija que se llamaba Ethné. Y para conjurar la predicción del druida, decidió actuar de manera que ella no pudiera tener hijos.

Balor encerró entonces a su hija en una torre inexpugnable, construida en la cima de una roca, cuyo extremo se perdía entre las nubes, y cuya base era azotada por las olas. Allí relegó Balor a la bella Ethné, dándole por compañía a doce mujeres, cuya misión era impedir que la muchacha llegara a sospechar que en este mundo existían hombres.

Ethné permaneció prisionera mucho tiempo, y nunca le hablaron de hombres. Sin embargo, desde lo alto de su torre veía pasar navíos conducidos por seres humanos que no tenían el mismo aspecto de los que conocía. Siempre hacía preguntas al respecto, pero siempre se le negaban las respuestas.

En la costa irlandesa que se enfrenta a la isla de Tory, vivían tres hermanos. Uno de ellos poseía una vaca maravillosa, «la vaca azul del herrero» la llamaban, y su leche era tan abundante que despertaba la envidia de todos los vecinos. Balor se la robó.

Mac Kineely, el propietario de la vaca, quiso vengarse. Guiado por los consejos de un druida y de un hada, se disfrazó de mujer. El hada lo condujo en alas de la tempestad hasta la cima de la roca, donde se elevaba la torre en que vivía la prisionera.

El hada se presentó a las guardianas de Ethné diciendo:

—Vengo acompañada de una dama a la que he rescatado de un secuestro. Vengo a rogarles que le den asilo.

Las guardianas, reconociendo a un hada, no se atrevieron a negarse. Así, ella penetró en la torre llevando a Mac Kineely y sumiendo en un sueño mágico a las doce guardianas.

Cuando despertaron, el hada y su compañera habían desaparecido. El hada se había elevado por los aires con Mac Kineely. Ethné se encontraba sola, pero estaba embarazada.

Ethné dio a luz a tres niños, que Balor mandó arrojar a un abismo marino. Para llegar a éste había que atravesar un golfo, en el cual el mensajero cayó al agua junto con uno de los niños. Cuando llegó al abismo, sólo quedaban a su lado dos, a los que ahogó. Luego volvió con Balor.

El niño que cayó al agua fue rescatado por el hada, a quien debía su nacimiento. Ésta lo tomó en brazos, lo llevó por los aires y llegó con él a la morada de Mac Kineely. Le entregó a éste el recién nacido y le informó que era su hijo, el futuro Lugh. Ese niño era, en efecto, el que ya adulto mataría a su abuelo Balor de una pedrada en su único ojo.

Los amores de Angus Me Og, hijo de Dagda

Un día en que Angus estaba durmiendo, vio en sueños cerca de su lecho a una joven tan bella como no había visto jamás en su vida.

Cuando despertó esa mañana, Angus estaba profundamente enamorado de la joven, tanto que no pudo probar bocado.

A la noche siguiente, la joven reapareció en su sueño. Llevaba consigo un arpa y cantó la música más dulce que Angus había escuchado. Después partió. A la mañana siguiente, Angus estaba más enamorado que nunca.

Entonces se enfermó. Los médicos buscaron sin encontrar la causa de esta enfermedad. Al cabo de unos días, Fergne, uno de los médicos, descubrió que Angus estaba enamorado. Angus confesó la verdad y buscó el consuelo de su madre, Boann. Por orden de ésta, durante un año se buscó por toda Irlanda a la joven con quien soñara su hijo, pero todos los esfuerzos fueron vanos.

Entonces Fergne le aconsejó a la madre que recurrieran a Dagda, el padre de Angus, quien para esta época era el rey de los side de Irlanda, es decir, de las hadas.

Cuando Dagda preguntó como podía ayudar a Angus, el médico le sugirió que como rey de los side de Irlanda tenía bajo su dependencia a Bodb, rey de los side de Munster, famoso por su sabiduría, a quien podía consultarle cómo encontrar a la joven.

Dagda consintió en ello y mandó una embajada a consultar al rey de los side de Munster. Éste les pidió un año para encontrar a la joven. Al cabo del año, les informó que había encontrado a la joven en el Lago de las Bocas de Dragones.

Los embajadores transmitieron la buena noticia a Dagda. Y de inmediato, Angus partió para el palacio de Bodb, en Munster.

Bodb vivía en un palacio encantado. Angus fue recibido con alegría y con festejos que duraron tres días y tres noches, al cabo de los cuales el rey lo llevó al lago donde se encontraba la joven para ver si la reconocía.

Entonces condujo a Angus a la orilla, a un lugar donde se encontraban ciento cincuenta muchachas que caminaban en parejas, amarradas con una cadena de oro. En el centro del grupo había una mucho más alta que las demás. Esa era la amada de Angus.

—Se llama Caer, hija de Ethal Anbual —dijo el rey—. Vive en el palacio encantado de Uaman.

Pero Angus respondió que no se sentía con fuerzas para arrancarla de entre sus compañeras y se retiró nuevamente a su residencia.

Cierto tiempo después, el rey Bodb llegó al palacio de Brug na Boinné para visitar a Dagda y Boann, y contarles todo lo que sabía de la muchacha:

—He descubierto a la mujer de la que se ha enamorado tu hijo. Su padre vive en el Connaught, es decir el reino de Ailill y Medb. Harían bien en ir a visitarles y solicitar su ayuda, ya que con ella podrías obtener la mano de Caer.

Dagda partió hacia el Connaught, acompañado de un gran séquito, transportados en sesenta carros. Cuando llegó al palacio de Ailill y Medb, fue recibido con muestras de alegría y transcurrió una semana de festines, hasta que pudo hablar del motivo de su visita. Dijo así:

—En su reino se encuentra un palacio encantado que habita Ethal Enbual, padre de la bella Caer. Mi hijo Angus ama a esta muchacha y quisiera desposarla. Hasta ha enfermado por esta causa.

Los reyes le respondieron que carecían de autoridad sobre ella; por lo tanto, no podían entregarla. Dagda les rogó que mandaran a buscar al padre de la muchacha, pero Ethal Enbual se negó a escuchar y dijo que no estaba dispuesto a entregarla.

Entonces Dagda y Ailill unieron sus ejércitos, marcharon sobre el palacio encantado donde vivía Ethal Enbual y lo tomaron prisionero.

Cuando el vencido estuvo en presencia de Ailill, éste le pidió que diera su hija a Angus. Ethal respondió:

—No puedo hacerlo. Ella es más poderosa que yo.

Entonces explicó que su hija pasaba alternativamente un año en forma humana y un año en forma de cisne y agregó:

—El próximo primero de noviembre, mi hija se encontrará, en forma de cisne, cerca del lago Bocas de

Dragones. Se verán allí pájaros maravillosos y mi hija estará rodeada por otros ciento cincuenta cisnes.

Entonces, Ailill y Dagda acordaron la paz con Ethal y lo pusieron en libertad.

Dagda contó a su hijo lo que sabía. Y el primero de noviembre, Angus se dirigió al lago. Allí vio a la bella Caer bajo la forma de un cisne, acompañada de ciento cincuenta cisnes que iban por parejas. Los dos cisnes de cada pareja estaban unidos por una cadena de plata:

—Ven, amor, háblame. ¡Caer! —gritó Angus.

—¿Quién me llama? —preguntó Caer.

Angus le dijo su nombre y le expresó su deseo de unirse a ella. Entonces fue convertido en cisne, y por tres veces se zambulleron juntos en el lago. Después, y siempre en forma de cisne, se dirigieron a Brug na Boinné.

Cuentan que juntos entonaron un canto tan bello que todos sus oyentes se durmieron y el sueño duró tres días y tres noches. Y desde entonces, Caer fue la mujer de Angus Me Og.

Un relato del ciclo de Ulster

El rescate de Cu Chulainn

El joven guerrero Cu Chulainn enfrenta al ejército de Ailill y Medb, que penetró en el seno de Ulster. El peso del combate es sostenido sólo por Cu Chulainn, entre todos los guerreros. Ha luchado en forma singular con cada uno de los héroes del bando enemigo y los ha vencido, pero se encuentra acribillado de heridas y fatigado en su carro, sólo acompañado por su cochero, Loeg.

El cochero ve aproximarse a un guerrero de cabellos rubios y lacios; un broche de plata fija a su pecho una capa verde; los hilos de oro que adornan su túnica la tiñen de un amarillo rojizo.

El extraño guerrero atraviesa las filas del ejército enemigo sin dirigir la palabra a nadie y sin que nadie le hable. Ningún hombre parece verlo.

Cu Chulainn se da cuenta de que se trata de un side, que se ha apiadado de él:

—¡Eres un joven valiente! Vengo a ayudarte —dice el extraño.

—¿Quién eres? —pregunta Cu Chulainn.

—Soy tu padre, de los side. Soy Lugh, hijo de Ethné.

El padre, entonces, entona un canto que sume a Cu Chulainn en un sueño que dura tres días y tres noches y aplica hierbas curativas mágicas en las heridas de su hijo.

Mientras Cu Chulainn duerme, Lugh adopta su apariencia y lucha en su lugar hasta que el joven guerrero recupera sus fuerzas y puede volver a combatir.

Bibliografía general

Ross, Anne: *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*, Anaya, Madrid, 1988, 2ed.

Sainero, Ramón: *Leyendas celtas en la literatura irlandesa*, Akkal, Madrid, 1998.

AA. VV: *Mitologías*. Vol 3, Planeta, Barcelona, 1982.

Rosapini Reynolds, Roberto: *Magia celta. Antigua sabiduría druida*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 2000.

Kendrick, T. D: *Los druidas*, M. E Editores, Madrid, 1997.

Villemarque, H de la: *Misterio celta. Relatos populares de Bretaña*, José J. Olañeta Editor, Palmas de Mallorca, 1995.

Bibliografía imprescindible

Frazer, James George: *La rama dorada. Magia y religión*, Fondo de Cultura, México, 1980 7ed.

Briggs, Katharine: *Diccionario de las hadas*, José J. de Olañeta Editor, Palmas de Mallorca, 1998.

Briggs, Katharine: *Quién es quién en el mundo mágico*, José J. de Olañeta Editor, Palmas de Mallorca, 1997.

Graves, Robert: *La diosa blanca*, 2do. vol., Alianza Editorial, Madrid, 1983.

Sitios en Internet

www.angelitre.com

www.almargen.com.ar

www.terra.es