



Universidad de Chile
Facultad de Filosofía y Humanidades
Departamento de Ciencias Históricas

“Superstición y tabú en la sociedad celto-irlandesa medieval, a través del poema épico: “La destrucción de la Hospedería de Da Derga´s” (1100 d.C.)”

Tesina para optar al grado de Magíster en Historia con mención en Historia de Europa

Profesor guía: Ítalo Fuentes B.

Profesora patrocinante: Isabel Torres

Alumno: Enrique Palacios Q.

Santiago, enero 2006

Agradecimientos:

Siempre es difícil reunir en unas pocas líneas los nombres de aquellos que han contribuido a recorrer el camino cuando éste ya toca a su fin. Reunir los sentimientos que despiertan aquellos que han brindado ayuda, que han acogido, que han guiado con su sabiduría y su experiencia, pero también es necesario hacerlo, pues sin ellos el terminar no tendría sentido.

En primer lugar quisiera agradecer a mis padres, a la constancia que me han enseñado con su ejemplo. A mi mujer, inspiración de mis palabras y depositaria de sus sonidos. A mis hermanos, Andrés y Marcela, ellos, compañía, ideas y aliento tantas veces.

A mi amiga y colega Claudia Videla, pues junto a ella también comenzó a concretarse este sueño hace algunos años entre Valparaíso y Viña del Mar

A mi amiga y colega Verónica Victoriano por su ayuda invaluable en la corrección del documento y por los consejos entregados.

A mis profesores, en especial al profesor Jaime Moreno por sus correcciones invaluable, pero sobre todo al profesor Ítalo Fuentes, guía e inspirador incansable, que ya hace casi diez años nos mostraba en los salones de pregrado que había una Historia que tenía un sino distinto, único, de una época particular que podía sentirse palpar más allá de los libros en la vida misma.

A todos vayan mis agradecimientos sinceros, sin ellos, esto no hubiera sido posible.

Índice

Introducción	:	4
Capítulo I: Una historia para empezar	:	11
I.- Algunas características socioculturales de los pueblos celtas, a través de la “Destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”.	:	15
II.- Análisis histórico de los pueblos celtas: orígenes, costumbres y tradiciones.	:	20
III.- Algunos vestigios de la cultura material celta presentes en el poema	:	36
Capítulo II: La literatura irlandesa medieval: su importancia como fuente de investigación histórica	:	49
I.- La escritura y su rol sagrado en la sociedad celta: el relato como fuente de identidad.	:	52
Capítulo III: Superstición y tabú en la Edad Media	:	58
Conclusión	:	71
IV.- Anexo I documental: “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”	:	75
V Anexo II: Mapas temáticos	:	119
Bibliografía utilizada	:	123

Introducción

Recuerdo que desde pequeño sentí una fascinación especial por los cuentos de hadas, algo que nunca compartí con nadie mayormente, y que siempre quedó guardado con cariño en mi interior. A medida que pasaron los años y la vida transcurría presentándome nuevos caminos fui olvidando esto, quizá dejándolo de lado en pos de cosas más importantes, cosas que yo creí, eran más importantes.

Siempre sentí una atracción especial por la Literatura y la Historia. No puedo negarlo, cuando ingresé a la Universidad tuve que tomar la decisión forzada de escoger una disciplina y la favorecida fue la Historia; creo que mi pasado científico me traicionó, o tal vez, a lo menos primó por sobre otras consideraciones, y nunca me he arrepentido de ello. Pero al poco andar, volví a redescubrir con sorpresa en mí el nexo indeleble entre ambas áreas del conocimiento: constantemente volvía sobre libros de cuentos, mitos y leyendas, pero esta vez no eran las traducciones de las traducciones ni los resúmenes de Andersen, Perrault o los hermanos Grimm, sino que se abría ante mí la posibilidad de beber directamente de las fuentes originales, y todos los relatos, todas las historias me remitían a una época en particular: la Edad Media.

Entonces fue cuando caí en cuenta sobre algo que había ignorado durante mucho tiempo: las más de las veces hasta el personaje más insignificante de los relatos ocultaba una complejidad psicológica fascinante, los argumentos erráticos y cautivantes, muchas veces eran ilógicos y otras abrumadores. Era sorprendente ver cómo un personaje podía ser sublime un instante, cómo una situación podía estar cubierta por un halo de sacralidad y misterio, y de pronto, trastocarse en ingenuidad infantil, o una imagen virar desde la pasividad del aroma de una flor a la brutalidad sanguinaria de un combate.

Evidentemente tras los relatos se ocultan mensajes que sólo pueden ser comprendidos a cabalidad conociendo los códigos implícitos en ellos, pero no hablamos de mensajes crípticos que sólo pueden ser entendidos por unos pocos versados en la materia, sino que de alguna forma pueden ser captados por la totalidad,

pues de otra manera no habrían podido mantener intacta su esencia a través del correr de los siglos y continuar estremeciéndonos.

Sin lugar a dudas jamás lograremos comprender plenamente aquel mensaje, sino que resignificaremos su sentido en cuantas épocas y por cuantos individuos le recibamos y ello nos plantea un problema no menor: ¿qué nos quieren decir los relatos antiguos? ¿es aquello que habrán entendido aquellos que los recibieron por primera vez?. En este punto es cuando el asunto deja de tener un sentido emotivo y el placer del anticuario del que nos hiciera mención Bloch da paso al historiador. En el punto mismo en que el tema se transforma en un desafío intelectual.

¿Disponemos de herramientas adecuadas en la historiografía que nos permitan dar cuenta de esta semiótica?.

Cómo ha señalado Roger Chartier, un rasgo característico de la historiografía hoy en día es la aparición de espacios intelectuales cohabitados por diversas disciplinas, en lo cual la antigua unidad teórica que distinguía a las "escuelas", ha dejado de existir. Este punto es de especial importancia para nosotros, pues este trabajo podría realizarse ciertamente desde la perspectiva de la Historia de la Cultura o bien desde la Historia de las Mentalidades. Sin embargo, involucra temáticas que no son sólo atingentes a la Historia como disciplina.

Coincidente con Chartier, Lawrence Stone ha hecho alusión a la rapidez con que se mueven las fronteras disciplinares en las Ciencias Sociales, generando espacios riquísimos y vastos de interdisciplinariedad. En este sentido, nuestro estudio se aproxima también al campo de la Antropología Histórica, pues, siguiendo a Levi-Strauss estudiamos una sociedad cuya alteridad está situada en otro espacio temporal y geográfico, y que se guía bajo sistemas de representación distintos al nuestro.

Es cierto que una obra, un relato, un poema o una canción, evidentemente no son representativas del todo, pero son un fragmento constitutivo de esa totalidad, y como tal merecen que nuestra atención. Ya Rickert¹ nos había señalado que nuestra disciplina se diferencia de las demás porque se construye desde las particularidades, y

¹ Véase: Rickert, Heinrich; *Ciencia cultural y ciencia natural*; Espasa Calpe, Buenos Aires, 1943

desde la epistemología a la historiografía aprendimos la lección; sin embargo, esta lógica puede inducirnos a la tan temida atomización del conocimiento y obviamente no es este el objetivo, pues finalmente de lo que queremos dar cuenta es de la realidad social en su conjunto.

En este estudio en particular hemos tomado como objeto de análisis el poema épico irlandés “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”, escrito en el siglo XI, pero como sucede en la mayoría de estos casos, este texto no hace sino reactualizar relatos elementales mucho más antiguos. La decisión no es arbitraria, por el contrario, se fundamenta en la riqueza histórica y literaria de esta obra en cuanto a forma y contenido, pues consideramos que a partir de ella podemos ahondar en el conocimiento que tenemos de la sociedad celto-irlandesa en la época medieval.

El documento que analizaremos, se basa en una traducción al español de una transcripción inglesa del siglo XIX realizada por el doctor Whitley Stokes en base a ocho manuscritos anónimos, escritos en lengua gaélica hacia el 1100 d.C.

No nos interesa mayormente el correlato histórico-social de la pieza, ni un análisis estructural de la misma, sino que pretendemos a partir de ella acceder, aunque solo sea parcialmente, a la dimensión psicológica y mental de esta sociedad, y ahondar en ello precisamente a través de sus sistemas de creencias, que creemos, quedan manifiestos a través del lenguaje mítico y literario.

El problema central que nos guía es determinar si es posible rastrear todavía en el medioevo vestigios de sistemas de creencias primitivos, a partir de la literatura del período. Si es así, ¿estos lograrán mantener en alguna forma su sentido primigenio?, ¿qué motivó su permanencia y su vigencia?, ¿qué valor se les asignaba durante la Edad Media?.

Creemos que, al igual que sucede con muchos personajes y lugares comunes de la literatura medieval, que dan cuenta de antiguas divinidades, rituales y creencias primitivas, en nuestro caso es posible verificar estas permanencias a través del relato, pero no para agotar en ello el análisis, sino que para intentar sondear intencionalidades y valoraciones en el mismo.

Las posibilidades, las vetas de investigación son enormes, aun cuando habitualmente este tipo de análisis se hace desde la perspectiva de la ética religiosa, pero comprendemos que la religión y los ritos son solo la expresión externa y objetivada de las emotividades, anhelos, deseos y temores validados por la percepción general que tiene del mundo un pueblo en particular.

De por sí ya es impresionante que estos elementos pervivan en el imaginario colectivo, pero cabe preguntarse si su pervivencia es intencionada o no. Si obedecen a un afán por perpetuar aquello que se difumina con el paso del tiempo y la evolución cultural, o solamente quedan allí como vestigios. Sondar, en qué medida su coherencia hace posible suponer una intencionalidad en su transmisión, y además, explorar la inteligibilidad del mismo para la población receptora, las múltiples significaciones que es posible atribuir al relato.

Nuestra historia gira en torno a los tabúes tribales, a las prohibiciones clánicas impuestas a un gran rey y cuya violación le acarrea la destrucción. Esta característica de nuestro relato nos interesa en grado sumo, aunque su particularidad no sea relativa a la originalidad misma de la narración, pues, evidentemente como corresponde a piezas que debían memorizarse antes de contar con un respaldo gráfico, abunda en lugares comunes y estructuras que facilitan la mnemotécnica del narrador, sino que nuestro interés apunta más bien al hilo conductor que guía la historia, que subyace en ella.

El temor, lo prohibido y el castigo, son herramientas sumamente eficaces al momento de normar las costumbres y conductas sociales, y también al momento de otorgar identidad a un grupo humano. La norma aun ya aceptada y extendida debe ser reactualizada permanentemente a fin de no ceder frente a las transformaciones sociales. La sociedad misma debe ser reeducada constantemente en su aplicación, ya que en la prohibición está la delimitación de los valores íntimos que identifican al grupo y lo diferencian del resto, por lo que cumple una función cohesionante y aglutinante a la vez de la sociedad.

La estructura de nuestra investigación obedece a la necesidad que tenemos de ir profundizando progresivamente en el nivel de comprensión del relato, por lo que en un primer momento nos remitimos a la narración en sí misma, para luego efectuar una validación de la fuente sustentada en la extracción de elementos históricos tradicionales que nos permiten filtrar nuestro documento en forma crítica, ya que cómo hemos señalado, utilizamos una transcripción que data del siglo XIX.

Para complementar este punto, al final de la investigación, se encuentra una traducción personal del poema, a fin de remitir al lector interesado a la fuente misma y de paso contribuir a la ampliación de la base documental disponible para el estudio de la sociedad celto-irlandesa medieval. Además, se ofrece al lector un conjunto de mapas relativos a topónimos mencionados en el relato, así como a la distribución espacial de los pueblos tratados en esta investigación.

A partir nuestro relato, de su contexto narrativo, penetramos en una esfera un poco más compleja del mismo, que dice relación con el correlato histórico de la obra, lo que creemos nos permitirá situarla en una dimensión ideológica básica: su función identitaria.

Desde lo anterior, finalmente nos remitiremos a la dimensión emotiva y psicológica propiamente tal del relato, de la cual hablábamos antes. En este sentido, el concepto de tabú y la superstición como proyección del primero no hacen sino dar cuenta de la permanencia de las creencias y de su lógica aglutinante e identitaria, llenas de contenido y vigencia, y no carentes de sentido lógico e irracionales como se pudiera dar por sentado en una mirada simplista y básica del período en cuestión.

La superstición como construcción cultural, habitualmente es comprendida en cuanto elemento negativo o irracional al igual que el mito, como también en su momento sucedió con la religión, y si cambiamos de sistema, en igual forma con la ciencia. La percepción que se tenga del fenómeno variará evidentemente en función del paradigma reinante, y bajo este punto de vista no debemos olvidar jamás que ninguna construcción humana, por simple que aparente ser, carece de lógica, profundidad o inteligencia.

Nos interesa verificar cómo ciertas costumbres tradicionales quedan como remanentes, resabios de épocas pasadas en la estructura inconsciente del colectivo, que llegado el momento, dogmatiza y sólo reproduce un fenómeno en particular, sin ser capaz de dar cuenta de su complejidad originaria y en este sentido creemos, únicamente en este momento, logra ser eficaz en plenitud, cuando traspasa la barrera racional y se convierte en acto.

La literatura de base mítica o épica, sabemos, tiende a dar cuenta de fenómenos más o menos históricos, cuando no historiza mitos²; bajo este punto de vista, no pretendemos como hemos señalado, verificar la validez del relato en su veracidad, sino en su verosimilitud, por cuanto este elemento transforma la narración en una potente herramienta de difusión de concepciones identitarias, vinculadas a la creencia religiosa.

Bajo esta óptica en nuestro caso particular, es el momento histórico en que ve la luz nuestra obra, y las circunstancias que acompañan su aparición, lo que vuelve nuestra narración extremadamente sospechosa de ser algo más que un relato inocente, en el sentido más amplio del término.

En concordancia con otros autores, sabemos que los elementos maravillosos y fantásticos que ornamentan los textos actúan en una doble dimensión: por una parte son destellos luminosos que captan la atención de un público ávido de rarezas como lo fue el medieval, que siempre anhelaba quebrar la monotonía del ritmo que la vida imponía al colectivo. Por otra, estas figuras permiten asignar y revitalizar instancias de poder sagrado primitivas, marginadas por las estructuras vigentes.

Bajo esta perspectiva, como ya adelantábamos, el interés que despiertan estos elementos –la fantasía y la maravilla- en nuestra investigación es solo marginal, y ahondaremos en ellos cuando estos den cuenta del poder sobrehumano relacionado con el mito y la creencia religiosa.

² Lo cual nos introduce en el problema no menor, de definir concretamente qué entendemos por Historia. Es evidente que el criterio ha ido variando a través de los siglos y lo que se entendería por el concepto en un período distinto diferiría notablemente de lo que nos ha legado el paradigma moderno. Muchos elementos hoy considerados míticos, en otro período, tendrían la validez y veracidad que para nosotros contiene lo llamado histórico.

La literatura medieval, y en particular la celta, abunda en estas muestras de poder sacro, y ciertamente en ello radica en gran medida su esencia cautivante aún hoy en día: en aquellas figuras diáfanas que rondan espacios vírgenes y que dan cuenta de una espiritualidad ya perdida, tanto en el mundo natural como en el plano humano, que ve en este universo poblado de seres y númenes, una imagen contrapuesta a su realidad solitaria e impotente frente a un mundo vasto y hostil, que aunque parezca dominado nunca está sujeto del todo.

Cabe preguntarse también si ese efecto de melancolía que nos envuelve a nosotros, lectores modernos, no habrá operado de la misma forma hace cientos de años atrás. Pareciera ser que a pesar de los cambios en las formas, la esencia de la emotividad humana trascendiera el tiempo y las culturas. Si así fuera, encontraríamos en ello un medio de comunicación eficaz y potente, un lenguaje universal, con el cual podríamos dialogar con el pasado, en la intimidad del espíritu humano.

Capítulo I Una historia para comenzar:

Cuentan que sin duda Etaine era la mujer más bella en el mundo. Ella pertenecía a la familia de los *Tuatha Dé Danann*³ y era la segunda esposa de Midir⁴, el hijo del buen dios Dagda⁵. Su vida era en extremo apacible, pero sucedió que la primera esposa de Midir, Fuamnach, celosa de la belleza de la doncella, decidió quitarla de su camino y con este fin -mediante un conjuro- la transformó en mariposa y la arrastró hasta fuera del palacio desencadenando un viento tormentoso.

³ Literalmente la “tribu de la diosa Dana”. Dana es la compañera de Bilé (Dôn y Beli respectivamente en Gran Bretaña), el “dios padre” que mencionan los romanos y de los que dicen descender, a juicio de César, los galos. La descendencia de esta pareja divina constituye el gran panteón insular. Según el *Leabhar Na Gabhâla*, tras el diluvio universal, la isla de Irlanda fue habitada por la reina maga Cessair, quien murió junto con toda su descendencia. Posteriormente la isla fue poblada por el príncipe griego Partholón, quien junto con ochenta parejas, rápidamente la ocupó y prosperó, pero al cabo de trescientos años, sus descendientes fueron aniquilados por una extraña epidemia para la fiesta de Belteine.

La isla fue poblada luego por otros pueblos: los hijos de Nemed, originarios de Escitia, los Fir Bolg (probablemente belgas), los Gailéoin (galos) y los Fir Doman (probablemente provenientes de la Gran Bretaña). Finalmente la isla fue invadida por los Tuatha Dé Danaan, venidos desde el oeste y, quienes por su origen divino, aportaron a los antiguos habitantes una serie de objetos mágicos muy poderosos, con los que combatieron a los fomorios, seres monstruosos que habitaban la isla. Al cabo de un tiempo, los Tuatha Dé Danaan enfrentaron a los Fir Bolg y los derrotaron en la batalla de Mag Tured, pero su dominación pronto decayó. Finalmente, tras una nueva batalla se alcanzó un acuerdo de paz y los Tuatha Dé Danaan aceptaron retirarse al más allá, a cambio de que se les recuerde permanentemente y se les rinda culto.

El lugar que habitan sus reyes y héroes se denomina *Mag Mell* (llanura del gozo) o *Tir Nan Og* (tierra de la juventud), y los demás, ocuparon bellas residencias subterráneas, marcadas por túmulos, colinas, fuentes y accidentes geográficos llamados *Sidh* o *Shee*, de ahí a que, en su nueva condición, invisibles la mayoría de las veces a los humanos se les designe como *Aes Sidhe* o “raza de los túmulos”.

Pareciera ser, a juicio de Markale, que Etaine fuera una variante de Eithne y equiparable a Brigit, divinidad madre, la “Minerva gala” a la que alude César, hija de Dagda. Su nombre significaría “Altura o Eminencia”, siendo divinidad trifuncional: diosa protectora de reyes y guerreros, artesanos, labradores, técnicas, la inspiración y la poesía.

⁴ Mider es una divinidad del otro mundo en la tradición irlandesa. Su nombre se traduce por “El violento” y habita en Bri Leith, una morada del *Sidh*

⁵ Dagda es uno de los dioses más importantes de la mitología irlandesa. Dios polifuncional, es dios-druida, señor de los elementos y el conocimiento, de las leyes y de las guerras. Se le denomina Ruad Ro Fhessa (Señor de toda ciencia). Según Markale, su nombre podría significar “dios bueno” o bien podría ser una contracción del término Dagodévos (dios eficaz). Equivalente al Odín germánico y al Sucellus galo, se caracteriza por comer en demasía y por su potencia sexual. Entre sus atributos están el poseer un caldero mágico que nunca se vacía de comida, un arpa que toca música por sí sola y un martillo que mata y resucita, dependiendo del extremo con que se golpee, por lo que también es conocido como dios de vida y muerte.

Expulsada de esta forma, Etaine viajó por muchos lugares de la isla de Irlanda hasta llegar a las tierras del reino del Ulster. Allí, revoloteando, cayó accidentalmente en la taza en la que bebía la esposa del rey Etar, quién ignorante de ello, se tragó a la mariposa en un sorbo de vino. Por este hecho tiempo después, la reina quedó encinta y dio a luz a Etaine, convertida nuevamente en mujer, y quién no guardaba ningún recuerdo de su vida anterior.

Eochaid Airem el Alto Rey de Irlanda se enamoró de Etaine cuando la vio por primera vez y de inmediato comenzó a cortejarla, logrando casarse con ella al poco tiempo en Tara. Ailill, hermano del rey, también se enamoró de ella y rápidamente cayó enfermo por causa de su amor imposible. Compadecida, la muchacha aceptó acostarse una noche con él en las afueras de Tara; pero aquella noche, sucedió lo impensado: Ailill cayó dormido víctima de un encantamiento. A la cita acudió Midir, quién para recuperar a su antigua esposa ideó la estratagema y, bajo la forma de Ailill, relató a la doncella su vida anterior como *Danann* y el amor que se habían tenido ambos en el pasado. Sorprendida al saber que ella era su esposa, Etaine aceptó irse con él, siempre que Eochaid estuviese de acuerdo en ello.

Midir propuso entonces una serie de apuestas al rey, quién resultó siempre vencedor. Como premio por sus victorias, consiguió que el dios construyera puentes, fortalezas y hasta que desbrozara el bosque para su reino. Finalmente, en el último juego, Midir resultó vencedor y pidió a cambio un beso de Etaine. Eochaid aceptó de buen grado, como hombre de palabra que era, pero a condición que el dios se presentara a reclamar su premio al término de un mes.

Así sucedió, pero cuando llegó la fecha fijada, Eochaid ya tenía cercado su castillo con guerreros fuertemente armados y vigilaba constantemente a su esposa para impedir que cualquiera se le acercara. Sin embargo, burlando los guardias, Midir se presentó ante la pareja real durante una celebración, y al poner su brazo alrededor de Etaine, ambos se transformaron mágicamente en cisnes⁶ y volaron lejos ante la mirada atónita de los asistentes. Durante nueve años, Eochaid intentó recuperar a su

⁶ Los Cisnes en la tradición celta son sagrados, y corresponden a una representación solar de género femenino, en concordancia con el género que los celtas atribuían al astro.

esposa y vengar la afrenta, atacando y destruyendo numerosos *shide*, pero el dios reparó fácilmente la destrucción y preservó a Etaine, su más preciado tesoro.

Pasado el tiempo, Midir propuso a Eochaid devolverle a la muchacha si era capaz de reconocerla entre cincuenta doncellas que se le parecían mucho. Esta vez Etaine, deseosa de regresar con su marido humano, envió en secreto a Eochaid una señal para que la reconociera, así sucedió y pudieron volver juntos a Tara. Al cabo de un tiempo, ella dio a luz a una hija en extremo hermosa que también fue llamada Etaine (Etaine Oig).

La joven Etaine se casó con Cormac, rey del Ulster, pero la unión no fue feliz. El rey se defraudó al no poder engendrar un hijo con ella y decidió abandonarla. Para evitar el triste desenlace ella recurrió a las artes mágicas de su madre, quién logró que concibiera una niña, pero Cormac, receloso, ordenó a dos de sus sirvientes más leales abandonar a la recién nacida en una fosa que habían excavado cerca para ese propósito.

Sin embargo, quiso el destino que la pequeña fuera tan adorable, que los hombres no pudieron deshacerse cruelmente de ella y decidieron entregársela a un vaquero del rey Eterscel para que la cuidara. Él la adoptó y la bautizó como Mess Buachalla. Con el tiempo, el rey Eterscel la encontró y se enamoró de ella, tomándola en matrimonio. Sin embargo, un *Danann* llamado Némglan, bajo forma de ave, apareció en su cuarto y, adquiriendo forma humana la poseyó, dejándola encinta.

El hijo de aquella unión fue Conaire Mór (Conaire el Grande), futuro Alto Rey de Irlanda. Cuando hubo nacido, el *danaan* impuso un *geis*⁷ al bebe, y este consistía en que tendría prohibido en su vida cazar aves. Conaire, como era costumbre en la época, fue adoptado por el anciano guerrero Donn Désa que tenía tres nietos llamados Ferlee, Fergar y Ferrogain, quienes pasaron a ser sus hermanos adoptivos compartiendo con él su educación.

⁷ El *geis* (en plural *geasa*) es una prohibición verbal que implica una obligación. Posee un carácter mágico y sagrado, y quienquiera que lo pronuncia, obliga por encantamiento a su cumplimiento a quien lo recibe. Su no cumplimiento acarrea una serie de problemas a quién lo transgrede y generalmente la muerte.

Tiempo después, cuando Eterscel murió en Tara, un druida profetizó que el próximo rey llegaría al reino desnudo y con una honda en su mano. Ignorante de ello, Conaire se entretenía en una llanura con sus hermanos y su carro cuando unos pájaros, extrañamente hermosos, pasaron volando delante de él. Sin conocer la prohibición que pesaba sobre sí intentó cazarlos, transformándose las aves en guerreros que le presentaron una dura batalla. Sin embargo, en lo más cruel de la refriega una de aquellas aves lo rescató y le confesó que era un sirviente de su padre verdadero, advirtiéndole además que a él correspondía por derecho ser rey de Tara y le confidenció la forma en que debía conseguir el reino, esto es, yendo a la ciudad desnudo y con una honda en su mano, y así fue como hizo el muchacho.

Una vez aceptado como Rey Supremo, Conaire dio nuevas leyes a Irlanda, impuso la paz entre sus súbditos, floreciendo como nunca antes el reino. Sin embargo, como condición a cambio del gobierno de la isla le fueron impuestos una serie de *geasa*:

- No podría nunca rodear Tara desde la izquierda hacia la derecha, ni Bregia en el sentido contrario.
- No podría dar caza a los monstruos del bosque de Cerna.
- No debería alejarse de Tara por más de nueve noches consecutivas.
- No debería dormir en una casa cuya luz pudiera ser observada desde afuera.
- Tendría prohibido intervenir en disputas que afectaran a sus siervos.
- No podía seguir a tres Rojos a la Casa del Rojo, y,
- Después del ocaso no podía permitir a hombre o mujer entrar a la casa en la que él descansara.

Aunque todo fue bueno bajo el reinado de Conaire algunos malos hombres, entre ellos sus hermanos adoptivos, aprovecharon las prohibiciones que pesaban sobre el rey para delinquir, confiados en que Conaire no podría hacer nada en su contra. Sin embargo, a fin de devolver la paz a Irlanda el rey violó el *geis* que le prohibía intervenir en disputas de sus súbditos. Este hecho lo arrastró a una cadena imparable de violaciones a los demás tabúes, desencadenando una serie de males sobre su reino.

Habiendo sido exiliados por el rey, sus hermanos adoptivos se unieron a los piratas bretones de Ingcel el Tuerto, con quienes acordaron saquear sus respectivos países. El ataque de los bretones se produjo cuando Conaire reposaba en la Hospedería de Da Derga's, y tras una cruenta batalla, fue decapitado por uno de sus enemigos. Sin embargo, maravillosamente, la cabeza de Conaire se mantuvo viva durante un tiempo, para cantar alabanzas a sus guerreros, que tan lealmente lo habían servido en momentos difíciles en extremo. De esta forma, terminaba uno de los reinados más prósperos de los que se tenga memoria.

I.- Algunas características socioculturales celtas presentes en “La Destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”

Podemos imaginar las palabras que acabamos de pronunciar resonando aún en un bosque lejano y brumoso, sentados sobre la hierba húmeda de una colina, o al calor abrigador de un fuego o una cama familiar en invierno. Podemos imaginar la fascinación que ellas provocaron en un auditorio ávido de hazañas heroicas de antepasados familiares y desconocidos a la vez, como estallidos luminosos en una oscura cotidianeidad. Así es hoy, y así fue hace cien, doscientos, mil años o más quizá, desde la primera vez que estas historias que recordamos fueron cantadas, y aún hoy subsisten con su esencia cautivante, aún hoy no dejan de sorprendernos y abrirnos la puerta hacia mundos insospechados, pero extrañamente cercanos.

Llama la atención como ciertos relatos logran sobrepasar al tiempo y vulnerar la eternidad. Cómo logran perpetuar las emociones y vivencias humanas, plasmando la grandeza y la superfluidad intrínseca al acontecer humano. Tal vez es por ello que a pesar de encontrarnos tan distantes en el tiempo, aun logramos conmovernos por su simplicidad y belleza. La historia que hemos reseñado constituye una hermosa muestra de las visiones de mundo de una civilización en particular, de un período histórico puntual, pero que más allá de ello logra evocar sentimientos y anhelos universales y atemporales.

Se alza como una ventana que nos permite asomarnos a otras edades y a una humanidad distinta, con sensibilidades y visiones diversas. Una ventana que es invitación y desafío, pues para penetrar en ella debemos deshacernos de nuestros ropajes y observar alrededor con otros ojos.

Evidentemente podríamos analizar el relato, desmembrarlo, ver las leyes y la estructura que lo rige, pero su significación trasciende a la literatura, y esto no en un sentido peyorativo, pues, como señalara el profesor Dumézil⁸, lo que nos interesa

⁸ Véase: Dumézil, Georges; *El destino del guerrero: aspectos míticos de la función guerrera entre los indoeuropeos*; Siglo XXI editores, México, 1990

sobre todo es el trasfondo ideológico de la obra, lo que quiere decir el relato más que su forma misma, y a partir de ello, del mensaje, comprender su intencionalidad, pues más allá de la forma, al hacerlo entendemos su vigencia y esencialmente su cercanía. Al comprender el sistema de representaciones de mundo que lo compone, las imágenes que lo constituyen, podemos comprender un tanto más el complejo entramado en el cual se inserta: la sociedad que le dio a la vida.

Como señalábamos en un comienzo, podríamos intentar imaginar el escenario, al hombre relatando esta historia frente a un auditorio ansioso y paciente a la vez, pero es necesario avivar en nuestra sangre la angustia de aquellos que aguardan horas, a veces días para oír su final. Imaginar los árboles, la gente, la gente del pueblo, los nobles, los clérigos, las mujeres pudorosas y las no tanto, sentados todos sobre la hierba oyendo, conversando, interrumpiendo de cuando en cuando para contar sus propias experiencias, para hacer preguntas, diluyendo por un instante la división estamental en un caldero azuzado por la magia de las palabras.

Otra opción sería contentarnos con llamarlo literatura oral⁹ y cerrar la cuestión, dejando de lado todas las circunstancias extratextuales y extraorales que se nos escapan y que nunca podremos recrear: las declinaciones de la voz del narrador, sus gestos faciales, probablemente su inmovilismo frente al público, la música que acompañaba el relato, los silencios, las pausas, y las más de las veces, la idea misma que transmite la narración, tantas cosas que quedan tras las palabras escritas y que en gran medida se han perdido con el paso del tiempo¹⁰.

No es un misterio que los relatos antiguos en algunas oportunidades nos aparecen como inconexos, fragmentarios, reescritos y refundidos infinidad de veces, pero son muchas las ocasiones en que la única herramienta que posee el historiador para internarse en el estudio de períodos y grupos humanos cuyo devenir no ha

⁹ El término literatura oral fue utilizado por primera vez por Paul Sebillot (1846-1918), y no casualmente lo empleó en una obra compilatoria de relatos de la Alta Bretaña. El concepto le permitió englobar obras muy disímiles entre sí, pero que tenían en común el constituir manifestaciones de fondo literario transmitidas en forma no gráfica.

¹⁰ Para un estudio acerca de las circunstancias que envuelven la narrativa oral y los problemas que encierra su análisis se recomienda: Mato, Daniel; *El arte de narrar y la noción de literatura oral: protopanorama intercultural y problemas epistemológicos*; Universidad Central de Venezuela, Caracas, 1990

quedado debidamente registrado, y si bien, no constituyen fuentes de primer orden son, en la mayoría de los casos son las más de las veces instrumentos valiosísimos para ahondar en el conocimiento de la Historia, no de la Historia magnífica de reyes ni de pontificados, sino aquella que sustentaba y aún lo sigue haciendo las construcciones visibles y perennes de eras y períodos: la Historia de las Ideas, de la psicología de los pueblos, de sus emotividades, de sus pensamientos.

Sabido es, la escasez de fuentes documentales para el estudio de la Edad Media, entiéndase fuentes extraoficiales, esto es, no eclesiásticas ni político-militares, ha llevado a una distorsión corriente en la valoración y comprensión del período, error que ha venido corrigiéndose en las últimas décadas, pero que aún no ha zanjado plenamente la deuda que subsiste con la reconstitución de los mundos mentales (psicológicos, ideológicos e imaginarios) que constituyen la esencia no material de las sociedades humanas.

La reticencia de los historiadores a abordar períodos históricos o culturas al amparo de obras literarias, dejándose guiar por ellas, es una herencia demasiado contemporánea y que sólo tardíamente estamos corrigiendo. Aún suena demasiado fuerte el grito decimonónico de independencia frente a la literatura de nuestra disciplina, independencia supeditada todavía y -nos guste o no- por siempre al influjo de la palabra escrita.

Este rechazo más que una cuestión de principios, obedece no tanto a la debilidad de las fuentes mismas, sino a la falta de herramientas conceptuales que permitan un análisis debido y representativo de las sociedades o períodos en estudio.

Evidentemente, el historiador no puede prescindir de ninguna instancia que le permita comprender a cabalidad su objeto, debe tender siempre a la integración, a la totalidad.

En nuestro caso particular, el estudio de la sociedad medieval a partir del referente que constituye la cultura celto-irlandesa, enfrentamos una serie de problemáticas que son comunes al estudio de todos los pueblos célticos, a decir: Una tradición histórica eminentemente oral que fluye a través de una literatura tardía,

cristianizada, fragmentaria y popular las más de las veces, y en ello radica principalmente el desafío: en lograr develar, dar coherencia, remontar el tiempo y borrar el estigma de folclor o tradición popular que aqueja a las fuentes de las cuales disponemos.

Pues bien, como primer paso necesario para adentrarnos en la comprensión del relato y de los fenómenos que este engloba, más allá de su estructura argumental, es imprescindible repasar algunos elementos propios de la cultura celta y de la historia de Irlanda en particular, para a partir de ello, profundizar en aquellos aspectos puntuales que nos interesa develar.

II.- Análisis histórico de los pueblos celtas: orígenes, costumbres y tradiciones

Vamos entonces por partes. Sabemos, siguiendo a Grimal y Hubert¹¹ en primer lugar, que los primeros pueblos de origen celta que poblaron las islas Británicas, parecen haberse asentado en la zona en torno al siglo VIII a.C. y que recibieron, a lo menos durante los siglos III y II a.C. a los primeros britanos y belgas que invadieron Irlanda. Estos invasores efectuaron un proceso sincrético con la población ya existente, absorbiendo y mezclando a su vez la cultura propia con la nativa.

De esta forma, originariamente es posible distinguir en Irlanda a dos grupos de población celta: los *goidels* o irlandeses propiamente tal, y los *kymry* o galeses, ambos pueblos que convivieron con los bretones provenientes de la Pequeña Bretaña o Armorica. Constituyen también -galeses y armoricanos- la rama bretona o britana de la Inglaterra.

Para el estudio de estos pueblos, disponemos, siguiendo nuevamente a Grimal en la obra ya citada. de las siguientes fuentes:

- 1.- Inscripciones dedicatorias y tabletas votivas.
- 2.- Manuscritos irlandeses, galeses o escoceses.
- 3.- Historias y crónicas fabulosas que constituyen leyendas míticas.
- 4.- Hagiografía primitiva, en donde en las historias las divinidades fueron reemplazadas por santos cristianos.
- 5.- Tradición bárdica que habría influenciado a los narradores galeses, irlandeses, bretones, normandos y que habría servido de base a la "Materia de Bretaña".
- 6.- Y finalmente, relatos y leyendas populares.

Ahora bien, primero expondremos en forma concisa algunas características de la sociedad irlandesa medieval, lo cual, si bien no es el objetivo principal de este

¹¹ Grimal, Pierre; *Mitologías*; Vol.II. Editorial Larousse, París, 1967. Pp.20

estudio, nos servirá para mostrar hasta qué punto es posible extraer información concreta y fidedigna a partir de un relato, aun cuando desde el punto de vista crítico no debemos olvidar que este, a través de los siglos, ha sido reelaborado ininidad de veces por escritores laicos y religiosos, así como modificado en su línea argumental siguiendo los intereses particulares de cada período histórico en que ha sido reeditado¹², en función de la mirada particular de cada época que ha atravesado. Para ello, remitimos a los párrafos del texto en estudio que se encuentra al final.

Sabemos que los celtas constituyeron un conjunto de pueblos conquistadores que, proviniendo primitivamente de la orilla derecha del río Rhin invadieron sucesivamente las Galias, una parte de Alemania, las Islas Británicas, España, la Italia septentrional y el valle del Danubio.

Si bien su origen no está establecido con exactitud, existen elementos que permiten suponer que algunas de estas tribus guerreras provenían de la provincia de Galacia, en el Asia menor -de donde deriva que también se les llame galos, gaélicos o gálatas- y que, una vez asentados en el territorio, desarrollaron un fuerte proceso sincrético con los pueblos dominados, por lo que en la mayoría de las veces, es prácticamente imposible determinar con precisión qué elementos les son propios y cuáles han sido tomados de otras culturas.

Intentar reunir a todas las tribus celtas que poblaron Europa en un solo cuerpo de análisis sería imposible, ya que entre ellas se manifiestan diferencias de diverso orden, sin embargo, existe como elemento aglutinante en común su sistema de creencias religiosas, ya que si bien, es evidente que las diversas tribus celtas no se consideraban pueblos hermanos puesto que constantemente luchaban entre sí, respetaban genéricamente a la casta druídica como un estamento superior y pancéltico.

¹² El profesor Erich Richtofen plantea que las epopeyas de carácter nacional sólo se constituyen a partir del refundimiento de relatos orales previos e informes, a los cuales un autor en particular da coherencia y sentido. Es interesante el hecho que reconozca que este tipo de epopeyas nacionales breves, como la que tratamos en este estudio, sea un fenómeno característico del siglo XII, que no llegó a madurar, en sus palabras, por la extraordinaria resonancia que alcanzó el "Cantar de Roldán", que hizo que se impusiese la epopeya extensa por sobre la breve.

Muchos autores clásicos hacen referencia a que los druidas constituían un estamento que cruzaba a todas las comunidades celtas, y que para este fin, tenía base en Gran Bretaña, a decir de César, lugar hacia donde convergían todos los sacerdotes de las Galias:

*“...Los celtas poseían al menos una institución que podía asegurar su unión efectiva: el sacerdocio de los druidas, clase de sacerdotes expresamente encargada de la conservación de las tradiciones. Los druidas no eran una institución de los pequeños pueblos célticos, de las tribus, de las civitates; eran, dentro del mundo céltico, una institución en cierto modo internacional cuyas circunscripciones coincidían con los grandes agrupamientos étnicos o territoriales que constituían la Irlanda, la Britania, la Galia. (...) En realidad, los lazos del pueblo céltico estuvieron asegurados por la difusión del druidismo: podemos estar seguros que esos pueblos debieron a estos instructores profesionales ideas morales, concepciones sobre la vida futura, tradiciones mitológicas, prácticas rituales, soluciones jurídicas comunes, es decir, que principios semejantes regularon o reformaron en todas partes la estructura y funcionamiento de la sociedad”.*¹³

Tradicionalmente la función más conocida de los druidas es la de ocupar el papel de sacerdotes en la sociedad celta, aunque ciertamente su campo de acción es mucho mayor y trascendente. Si bien no existe claridad total con respecto a la etimología del término, probablemente su nombre significaría “verdadero adivino”, y como tal, a él correspondía la práctica de la interpretación de los augurios, la ejecución de los sacrificios y la dirección de los rituales religiosos.

Los autores clásicos buscaron el origen etimológico en la relación que estos sacerdotes mantenían con los árboles, que a vista de ellos era evidente. Hicieron derivar la palabra druida del término *dryadas*, esto es “sacerdotes de la encina”.

Actualmente Thurneysen y Dárbois relacionan el término con la palabra *sui* (bien) o *druí* (fuerte) y la raíz verbal *vid* (saber), y, siguiendo el análisis de Jean Markale¹⁴, el radical *dru*, superlativo emparentado con el latín *videre*, derivaría en la significación del término como “gran vidente”. Corroboran en nuestro relato el hecho que, Tulchinne, identificado como el “juglar” de Conaire en los párrafos 103 y siguientes es descrito como un anciano con pendientes de oro en sus orejas,

¹³ Hubert, Henri; *Los celtas y la expansión céltica hasta la época de la Tène*; Editorial Cervantes, Barcelona, 1941. Pp. 180

¹⁴ Markale, Jean; *Pequeño diccionario de mitología céltica*; Palma de Mayorca Editores, España, 1993

portando nueve espadas, nueve escudos y nueve manzanas de oro en sus manos – signo inequívoco de identidad druídica-, y será él quien pueda advertir, gracias a sus cualidades de vidente, la presencia de Ingcel a Conaire en la Hospedería.

Además de él, quien había estado con Conaire desde que “era un muchachito”, acompañan al rey tres encantadores: Cless, Clissine y Clessamun, identificados también por poseer manzanas -de plata esta vez- en sus manos y pequeñas lanzas taraceadas (14), aspectos, todos ellos, que denotan un rango inferior al interior de la casta.

Como grupo sacerdotal los druidas poseían mucho poder, aunque también mantenían una rígida jerarquía entre sí, y de hecho el druida propiamente hablando correspondía a la cúspide de la clase sacerdotal, abierta a cualquier individuo que realizase largos estudios de por lo menos veinte años en el conocimiento de las artes mágicas y de la tradición religiosa. Su importancia es tal, que el druida constituye junto con el rey un poder dual, una diarquía en la cual el druida inspira e interpreta y el rey ejecuta, aunque ambos dependen mutuamente entre sí.

La tradición medieval representa muy bien esto en la conocida dualidad entre Arturo y Merlín, en el relato épico que analizamos en este estudio esto se deja entrever en la coronación misma de Conaire, que, como rey arquetípico, reproduce muchas de estas tradiciones particulares:

“-¡Excelente! ¡excelente! –decía la muchedumbre. Impusieron la realeza de Erín sobre él. Y él dijo: -Interrogaré a los sabios, para que yo mismo pueda serlo.”¹⁵

Generalmente en las asambleas el rey hablaba a continuación del druida, pero sin el rey este tampoco tenía poder. No está comprobado, aunque muchos mitos parecieran atestiguarlo, que existiesen druidesas, y lo más probable es que estas constituyesen los niveles más bajos de la casta, siendo solamente poetisas y profetisas. En “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s” es una fórmula habitual el que Ingcel el Tuerto, príncipe-pirata, futuro rey de su pueblo, describa a su partida de guerreros y mercenarios lo que ha visto en su visita al hostel, y luego pida

¹⁵ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. En esta nota y de aquí en adelante, se remite al texto traducido al final de este trabajo, específicamente en este caso, al párrafo 115

la interpretación correspondiente a Fer Rogain, y que, aunque siempre éste lo inste a detener el ataque, la decisión ineludible de seguir adelante quede en manos de Ingcel.

Los celtas poseían recintos religiosos como santuarios naturales situados en fuentes o pozos, ligados tanto a los sacrificios humanos y de animales como a la forja ritual de armas. Igualmente se consideraban sagrados aquellos lugares en los cuales se encontrasen plantas sagradas para la religión.

Julio César¹⁶ nos cuenta que los druidas oficiaban el culto a los dioses, regulaban los sacrificios públicos y privados, y daban directrices sobre todas las cuestiones religiosas a la población, lo que, siguiendo a Rutherford¹⁷, significaría que ellos constituían un cuerpo sacerdotal, pero a pesar de ello, César nunca los llama sacerdotes, a diferencia de Dio Crisóstomo quien en el siglo I d.C. los asemeja a los sacerdotes persas, egipcios e indios.

Aún así, si pudiera decirse que los druidas efectivamente cumplían funciones asociadas al sacerdocio, también existían personas que actuaban de oficiantes en asuntos religiosos sin ser druidas. Uno de ellos es el *Gutuater* y el otro el *Semnotheoi* (mencionados por César y Diógenes Laercio) el *Gutuater* actúa según César como “padre de plegarias” de lo que se desprende que era el encargado de realizar las invocaciones a los dioses, aún cuando ello no conste mayormente. El segundo aparentemente actuaba como un simple vidente. Sobre ellos, el druida cumplía ambas funciones, actuando como sacerdote y mago a la vez, aunque si nos atenemos a la categorización desarrollada por Emile Durkheim¹⁸ el mago se distingue del sacerdote al poseer una clientela en vez de una congregación y a los druidas se les “contrataba” para que hiciesen conjuros y rituales propiciatorios de ataque y protección.

A ellos se les atribuían una serie de facultades mágicas como realizar hechizos y controlar los elementos. En el relato tradicional los *Thuatha De Danann* levantaron nieblas que impedían ver tierra a los milesios cuando estos intentaron invadir sus

¹⁶ Cf. César, Cayo Julio; *Comentarios de las Guerras de las Galias*; Espasa Calpe, Madrid, 1967

¹⁷ Véase: Rutherford, Ward; *El misterio de los druidas*; Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1994

¹⁸ Véase: Durkheim, Emile; *Las formas elementales de la vida religiosa*; Ediciones Schapire, Buenos Aires, 1968

dominios, idea que prevalece en algunos relatos medievales como *Erec y Enide*. En el *Tain Bo Cualnge* la niebla oculta los ejércitos del Ulster y así, en muchos otros más, se hace mención a esta facultad. Finalmente, la derrota del rey Conaire se producirá precisamente por un encantamiento de los druidas de Ingcél el Tuerto, que provocarán en él una sed desesperante que le impedirá seguir combatiendo.¹⁹

Otra capacidad atribuida permanentemente a ellos es la de poder cambiar de forma a voluntad y pasar así inadvertidos como animales o aún más, utilizar sus poderes para transformar a otros. En muchos aspectos, el druida es un chamán, pues al igual que ellos, cumple una bifuncionalidad: actúa como mediador y conciliador de los espíritus a quienes las actividades de la caza privan de su cuerpo. Puede hacerlo pues el chamán está capacitado para abandonar su propio cuerpo y tomar contacto con el mundo de los espíritus y para identificarse con ellos asume la forma del ser buscado: un animal, un ave o un pez, por nombrar algunas de las formas posibles.

El druida, al igual que el chamán, puede realizar este viaje místico e iniciático al Más Allá, a través de las entradas que le conectan con este mundo: una caverna, una roca, un cementerio o una fuente, por citar algunos ejemplos. Lugares prohibidos por tabúes para los simples mortales, pero que a ellos les está permitido cruzar.

Cómo señalara Eliade²⁰ para ellos el espacio y el tiempo son distintos a los nuestros. Igual que en los sueños, el desplazamiento de un lugar a otro, aunque entre ellos medie una gran distancia, puede realizarse en cuestión de un momento. Y lo que en el Más Allá parecen ser unas pocas horas pueden resultar siglos al volver a este, razón por la que al común de los mortales se les exhorta a resistir toda tentación de visitarlo, imagen abundante por lo demás en los relatos celtas.

Su tiempo también difiere del nuestro en otros aspectos: es cíclico. De ahí que los grandes festivales no sean conmemoración de un acontecimiento mitológico

¹⁹ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”, Op.Cit. Párrafo 138

²⁰ Véase: Eliade, Mircea; *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*; Fondo de Cultura Económica, México, 1986

pasado: son el acontecimiento en sí, un punto al que retornamos de manera regular y constante, un circuito que tiene hitos propios y conocidos.²¹

Mediante repetidas visitas al Más Allá, el chamán forja una estrecha relación con uno u otro de sus habitantes que, en lo sucesivo, muestra especial aprecio por él y por su pueblo. Estos viajes abren la posibilidad de establecer un vínculo de amistad y protección recíproca, pues los espíritus de ahora en adelante también visitarán con frecuencia al chamán.

En agradecimiento a esta relación, el pueblo beneficiado adoptará al animal que el chamán representa y hará un tótem con su figura, a partir de esto, el animal será el padre común de quien todos descienden y cuyo nombre puede tomar la tribu.

Desde este momento será tabú cazar o comer miembros de su especie excepto en los festines que se celebran en su honor. Una reminiscencia de aquella costumbre queda reflejada en nuestro relato: cuando Mess Buachalla iba a contraer matrimonio con Cormac, el rey de los Ulates sucedió que mientras ella estaba en su habitación:

“...a la mañana siguiente, vio entrar por el tragaluz un Ave que abandonó el plumaje en el suelo, se le acercó, la poseyó, y le dijo: -Vienen del rey hasta vos para asaltar vuestra casa y llevaros ante él por la fuerza. Y vos quedaréis embarazada de mí y tendréis un hijo, y ese hijo no debe matar pájaros. Y "Conaire, hijo de Mess Buachalla" será su nombre. Pues ella era Mess Buachalla, "la hija adoptiva de los Vaqueros".²²

En este primer *geis*, impuesto inclusive antes de su nacimiento, Conaire ve delineado ya su futuro real, pues, si bien es cierto a los ojos de los mortales será rey como hijo de Cormac, sólo será reconocido como tal cuando llegue a Tara desnudo,

²¹ Las principales festividades celtas tenían relación con acontecimientos astronómicos: Samhain (1 de noviembre) marca el fin del verano y el Año Nuevo celta. Belthaine (1 de mayo) es la fiesta del fuego y marca el principio del verano. Lughnasad (1 de agosto) se sitúa entre las anteriores y rememora el matrimonio del dios Lug y por último Imbolg (1 de febrero) marca la mitad del otro ciclo. En todas estas fechas según la tradición, los distintos planos de la realidad se conectan y es posible –para humanos, divinidades y espíritus- realizar viajes entre los distintos mundos.

²² “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op. Cit. Párrafo 8

siguiendo las indicaciones de Némglan, rey de las aves:

“...y enfiló con su carro y el auriga hacia Dublín. Allí vio grandes aves moteadas de blanco, de tamaño, color y belleza inusitados. Las persiguió hasta que sus caballos se extenuaron. Los pájaros iban a un tiro de jabalina por delante de él y no se alejaban más allá. Él se detuvo, bajó y tomó la honda del carro. Fue tras ellos hasta que llegó al mar. Las aves fueron hacia las olas. Las siguió y se les acercó. Los pájaros se despojaron de su plumaje y se volvieron hacia él con lanzas y espadas. Uno de ellos lo protegió y se dirigió a él, diciéndole: -Soy Némglan, rey de las aves de vuestro padre; y vos teníais prohibido cazarlas, pues aquí no hay nadie que no deba ser amado por vos a causa de su padre o de su madre. -Hasta hoy -dijo Conaire- no sabía nada de esto. -Id esta noche a Tara -dijo Némglan- es lo más apropiado para vos. Hay una fiesta del toro allí, y por medio de ella seréis rey. Un hombre desnudo, que irá al final de la noche a lo largo de uno de los caminos de Tara con una piedra y una honda... ése es quien será el rey.”²³

Al igual que sucede en nuestro mundo, el Más Allá posee estratos sociales similares a los del mundo de los hombres y en la cúspide están quienes gobiernan la naturaleza y sus fenómenos. *“Los hombres del shid, reyes y nobles me estuvieron cortejando, pero no obtuvieron nada de mí”*²⁴ declara Etaine, la esposa de Etar, luego de cumplir sus veinte años en espera de Eochaid, su amado.

Ahora bien, antes de continuar es necesario agregar y extendernos sobre el que esta relación con el Más Allá que es natural en el druida-chamán, no le es privativa. Ya hemos mencionado que numerosos héroes mantienen también vínculos con él, con mejor o peor suerte, y que esto es material abundante de relatos que tienen como hilo argumental estos viajes.

En nuestra historia las referencias a los *shide* y a sus habitantes son numerosas y relevantes, por una parte Etaine, la bisabuela de Conaire, es descrita como la “hija de

²³ Ibid. Párrafo 14 y siguientes

²⁴ Ibid. Párrafo 3. Créemos en este caso, que el vocablo Shid mencionado en este párrafo, es una corrupción del término Sidh, ya expuesto anteriormente, que podría deberse a una transliteración del fonema, que, en palabras de Markale, se pronunciaría “Shee”.

Etar, rey de la cabalgata de los *shide*", lo cual por filiación femenina -algo corriente en la tradición céltica- otorgaba a Conaire un linaje sobrenatural, y en virtud de este linaje y el que le otorgaba su padre, el ave, él héroe veía multiplicada su majestad real.

También Conaire realizaría una serie de viajes al más allá, lo que queda testimoniado por la gran cantidad de personajes del *sidh* que conforman su compañía: Nar, el bizco del ojo izquierdo, portero de Bodb del *sidh* de Femen; Bind, Robind, Riarbind, Sibé, Dibé, Deichrind, Umall, Cumal y Cialglind, los nueve gaiteros del *sidh* de Bregia; Uan, Broen, Banna, Delt, Drutch y Daten, los seis escanciadores del rey, sin considerar a los Tres Rojos que se dirigían a la casa del Rojo y que profetizan la muerte del rey, los tres campeones de los montículos que deben ser aniquilados en defensa de los reyes de Tara para ser liberados del castigo impuesto sobre ellos por mentir. No debemos olvidar que el rojo es el color asociado a la muerte y al otro mundo:

*“¡Mirad, hijo mío, grandes son las noticias!
Cansados están los potros que cabalgamos.
Montamos los corceles de Donn Détscorach, de los
mágicos montículos del Otro Mundo.
Aunque estamos vivos, estamos muertos.
Grandes son los signos: destrucción de la vida, saciedad
de las cornejas, alimento de los cuervos, distensión de la
matanza, filos de espadas empapados, escudos con repujados
rotos a la caída del sol.
¡Mirad, hijo mío!”²⁵*

Ciertamente la presencia del otro mundo es constante y habitual, cualquier lugar: una colina, un túmulo, una fuente de agua, puede ser la puerta de entrada al Mas Allá, recordemos que el punto de partida del relato –el encuentro entre Etaine y Eochaid- se produce en un pozo donde la doncella del *sidh* lava sus cabellos dorados²⁶. El sufijo *-shee*, que refleja la pronunciación correcta del término *sidh* sigue presente en muchos topónimos como Glenshee en Perthshire, Escocia, y se mantiene en la denominación de las hadas en la mitología como *banshee* o mujeres del *sidh*.

²⁵ Ibid. Párrafo 34

²⁶ Ibid. Párrafo 1 y siguientes.

Pero no nos alejemos de nuestro objetivo, concordantemente con su pasado chamánico, muchas veces se representa a los druidas y a los reyes en escenas de caza, tanto en las pinturas rupestres como en obras de orfebrería y alfarería, y evidentemente en la literatura también. La caza del jabalí por ejemplo, si bien hacía ya mucho que había dejado de tener un impacto en la base alimenticia de subsistencia primitiva, seguía teniendo importancia desde un punto de vista simbólico: a los reyes, y a Conaire entre ellos, se les asimila muchas veces a un cerdo salvaje.

Esto no deja de tener su explicación antropológica: las zonas a las que los celtas emigraron durante su período de expansión poseían extensos bosques de roble, hábitat en el que abundaba el jabalí y su difícil caza, seguramente, habría dado prestigio a quién pudiera realizarla y de esta forma asegurar con esta carne exquisita el alimento de su clan, y por el contrario el animal, fuerte, esquivo y temido, representaba también la naturaleza del monarca, su esencia física y espiritual: su carne, era el sustento del pueblo.

Cabe aquí recordar también que el ritual de traspaso de la soberanía entre algunos pueblos celtas se realizaba trozando y cocinando en un caldero una yegua - encarnación de la diosa Macha- con quien previamente el rey se había apareado. De esta forma, la carne era entendida como signo del poder mágico de la unión del rey y la diosa, y como tal era el sustento de su pueblo.

Evidentemente, si seguimos la lógica de este sistema mitológico, muchas veces el animal cazado pertenece al Otro Mundo o quién intenta darle caza es una divinidad, por lo que la cacería ritual podría ser un recuerdo mítico de épocas pasadas o en su defecto tener una explicación simbólico-mágica.

Si bien es cierto que el cazador arquetípico es Arturo, puesto que la cacería es el punto de partida de numerosos romances medievales, su figura es sólo una reactualización y reelaboración de relatos míticos mucho más antiguos. El *Mabinogion* galés recoge en el *Kulhwych and Olwen* la cacería que realiza el terrible Twrch Trwyth a un jabalí del Más Allá.

Otro cazador mítico que se nos presenta en los relatos antiguos es Gwynn, hijo de Nudd. Que Gwynn procede del inframundo queda demostrado por dos cosas: una es una referencia que posteriormente se hace de él como alguien en quién los dioses han puesto la energía de los seres de *Annwyn* (el no mundo), y la otra, es un diálogo versificado del *Black Book of Carmarthen*. Aquí Gwynn aparece ya como cazador que, a lomos de su pálido caballo y con su sabueso *Puerta de la Muerte* al lado, está presente dondequiera que haya una matanza: en este sentido cómo han señalado algunos autores, es un cazador “no de ciervos, sino de almas de hombres”.

Un tercer cazador mítico está presente también en otro relato del *Mabinogion*: el *Owein o The Countess of the Fountain*, el héroe, que atraviesa un bosque encantado, es abordado por un gigante negro armado con un garrote. Repugnantemente feo, sólo tiene un pie y un ojo.

La fealdad es un rasgo que los dioses celtas adoptan con frecuencia cuando desean impresionar a los mortales con su poder, y la falta de una pierna o de un ojo revela la presencia de capacidades mágicas.

Owein ha sido prevenido que el gigante es el “guardián del bosque”²⁷ y, cuando lo encuentra, le pregunta directamente qué poder tiene sobre los animales. A modo de réplica el gigante descarga un golpe de garrote sobre un ciervo y el llanto del animal atrae hacia sí a todas las criaturas del bosque. Esta escena evoca la famosa estela galorromana de Reims que muestra a un dios con cuernos, Cernunno, sentado en la llamada postura “búdica” de los celtas. Esta representación también coincide con la presente en el caldero de Gundestrup. Evocando la escena de *Owein*, en ambas representaciones el dios lleva el torque alrededor del cuello y está rodeado de animales. Se han hallado otras representaciones de él en el norte de Italia, España y Francia, y en Tara, lugar repleto de referencias a este dios con cuernos.

Cernunno debe ser sin duda el “Dispater” de quien, si damos crédito a César, todos los galos dicen descender por una tradición que los druidas han conservado.

²⁷ Para un estudio más en profundidad acerca de la figura del “Guardián del Bosque”, recomendamos: Lecotexux, Claude; *Demonios y genios comarcales en la Edad Media*; Editions Imago, París, 1999

Ahora bien, en nuestro relato, siguiendo la lógica de lo antes expuesto, la fealdad y la monstruosidad son signos inequívocos de poder. Ingcel el Tuerto, con su sólo ojo de siete pupilas es el antagonista que llevará a Conaire a la destrucción, contra todas las súplicas y argumentos de sus compañeros que quieren evitar el ataque por temor y compasión. Resaltan también por su fealdad las “Badbs” desnudas, que están en el techo de la casa:

*“Chorros de sangre fluyen a través de sus cuerpos, y las cuerdas de su matanza tienen en los cuellos.
-Se lo que son esas- dijo él –tres... de un presagio tremendo.
Esas son las tres que son asesinadas todo el tiempo.”²⁸*

Cabría preguntarse si las “cuerdas de su matanza” no son un remanente del torque divino. Ahora, siguiendo con la lista encontramos a Srubdaire, Conchenn de Cenn Maige y Fiad Sceme, los tres gigantes de Man que según el relato Conaire compró al héroe mítico Cuchulainn: *“tres hombres poderosos, varoniles, arrogantes, con un aspecto horrible y retorcido que nadie puede soportar al verlos. Una visión espantosa debido al terror que inspiran”²⁹*

También en el relato se nos muestra a Samon, la hechicera que se identifica bajo una multitud de nombres entre los que destaca Mache³⁰, aquella mujer que lanza el horrible presagio de la destrucción del rey y su compañía *“sobre un pie, alzando una mano, y soltando suavemente el aliento...”³¹*. De más está señalar que esta cojera simbólica denota poderío y que Mache podría ciertamente ser una corrupción de Macha, divinidad equiparable a la Epona galorromana y a la Rhiannon galesa, la “Gran Reina”, Neme, otro nombre que asume y que indicaría un aspecto de sacralidad, lo cual es concordante con su figura.

Si obviamos a los fomorios, raza monstruosa por sí misma, encontramos que todos estos personajes poseen un poder especial que de una u otra forma les distingue como magos poderosos, hechiceros o seres del Más Allá, pero sin embargo, es otro

²⁸ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op. Cit. Párrafo 117

²⁹ Ibid. Párrafo 124

³⁰ Ya se ha expuesto la relación de Macha con el otorgamiento de la soberanía a los reyes. Es coherente con el relato que sea ella quién presagie a Conaire su destrucción y consiguiente fin de reinado, por haber violado los *geasa*.

³¹ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op.Cit. Párrafo 58

personaje, Fer Caille, quien nos llama poderosamente la atención, pues él se adapta perfectamente a la estructura que caracteriza al “guardián del bosque” de la mitología:

”Fue entonces cuando el hombre de corta cabellera negra, con una mano, un ojo y un pie, los alcanzó. Cabello áspero cortado al ras en lo alto. Aunque se le volcara una bolsa de manzanas silvestres sobre la coronilla, ninguna caería a tierra, pues cada una de ellas se le clavaría en el pelo. Aunque el hocico se le enganchara en una rama, sus labios permanecerían juntos. Largos y gruesos como un yugo eran cada una de sus dos canillas. Cada una de sus nalgas era del tamaño de un queso sobre el extremo de un mimbre. En la mano tenía una pértiga bifurcada con puntas de hierro negro. Sobre la espalda llevaba un cerdo chamuscado de erizadas cerdas negras, que chillaba continuamente, y una mujer bocona, enorme, oscura, compungida, horrible, estaba detrás de él. Aunque su hocico fuera arrojado a una rama, ella lo soportaría; el labio inferior le llegaría a las rodillas.

Él se echó adelante para encontrarse con Conaire y le dio la bienvenida, -Bienvenido seáis, ¡Oh amo Conaire! Hace mucho que vuestro arribo aquí era sabido.

-¿Quién da la bienvenida? -pregunta Conaire.

-¡Fer Caille aquí, con su cerdo negro para que vos lo consumáis y no ayunéis esta noche, pues sois el mejor rey que ha venido al mundo!”.

Señalábamos anteriormente que un rasgo distintivo de los seres divinos o poderosos era la falta de un ojo o la cojera, concepto que podemos ampliar a cualquier defecto físico. En este caso Fer Caille, el hombre con una sola “mano, un ojo y un pie” y con un cerdo enroscado en su espalda se adapta perfectamente a la personalidad monstruosa de los “guardianes del bosque”, el llamado de atención sobre que el que si *“aunque se le volcara una bolsa de manzanas silvestres sobre la coronilla, ninguna caería a tierra, pues cada una de ellas se le clavaría en el pelo”* nos evoca la imagen de un dios cornamentado. El Cernunno celta, aparece en el caldero de Gundestrup siendo un torque en una mano, y con la otra a una serpiente, símbolo del inframundo y de los tesoros de los cuales el dios es otorgador.

Este dios con cuernos, otorgador de bienes y riquezas terrenas, como figura arcaica y universal es rememorado en diversas culturas. Este guardián del bosque, Señor de los Animales, es una figura que puede remontarse primitivamente al reconocimiento, por parte del hombre, de la presencia de genios locales, habitantes primordiales del lugar que se desea ocupar. Númenes a los que no conviene molestar, pues ejercen su autoridad sobre todos los que se encuentra en el territorio que les pertenece, animales y plantas, así como objetos inanimados como rocas o cursos de agua.

En este caso particular Fer Caille es identificado con el bosque de Cerna, cuyas “criaturas monstruosas” Conaire tiene prohibido por *geis* cazar, y si bien intenta evitarlo, no puede impedir que él y su mujer Cichuill se dirijan a la Hospedería a pernoctar con él y por ende, comer el cerdo que porta Fer Caille, criatura salvaje y encantada que a medio asar continua chillando. Podemos entender esto en cuanto las más de las veces en los relatos tradicionales el “Guardián del Bosque” pacta con un cazador el proveerle de alimento a cambio de no dañar a sus animales, inevitablemente, siempre el cazador cede al impulso de cazar y ello amerita el castigo por parte del genio del lugar.

Ahora bien, en las sociedades celtas perduraron por mucho tiempo aquellos remanentes religiosos prehistóricos, y además de los *genius loci* permaneció muy arraigado el culto a los tótems tribales. Estas divinidades tutelares poseían como característica primordial la facilidad de asumir indistintamente forma animal y humana y muchas veces por lo demás, a fin de obtener la buena voluntad de esos númenes, el grupo que ocupaba el espacio podía tomar como rasgo totémico el animal que el genio representaba, si no era posible exorcizarlo de manera ritual.

El carácter chamánico de la casta drúidica no hará sino reforzar estas ideas. En nuestro relato es habitual el “jurar por los dioses que la tribu jura”, y era habitual también el designar a las tribus con nombres de animales. Los Taurini, el Pueblo del Toro, o los Bodiocasses, los Guerreros del Cuervo, son entre los celtas, algunos ejemplos. Al mismo Conaire se le identifica repetidas veces con un jabalí joven, al igual que a su hijo Le Fri Flaith.

“Oh FerCaille, alzaos!. No... su matanza. ¡Sacrificad vuestro cerdo!” sentencia Tulchinne el juglar del rey, cuando descubre en trance el espionaje de Ingcél y el ataque inminente a la hospedería³². *“Grande era la hoguera que encendían para Conaire todas las noches, a saber, un “jabalí del bosque”³³* nos recuerda el relato, al igual que el que “jabalí” que encendieron los hijos de Don Dessa³⁴ para dar aviso al rey del peligro.

“Es un cerdo que cae ante el asador”. Es “un infante en edad”. ¡Triste es la brevedad de su vida!” Se lamentan los acompañantes de Ingcél al no poder evitar la destrucción del rey y el mismo calificativo es utilizado para referirse al príncipe en el párrafo 101. Todo esto no hace sino reforzar la idea del animal totémico como rasgo identitario del grupo que encarna el rey.

El reconocimiento del ave como tótem de Conaire, e indistintamente del jabalí, pudieran deberse a un error de transcripción desde las fuentes originales y a la inevitable distorsión que acompaña a los relatos orales, sobre todo cuando las claves ideológicas y simbólicas del relato se han perdido y se superpone a ellas la creación poético-literaria.

El mismo autor de la obra reconoce tácitamente en el texto la multiplicidad de fuentes escritas y orales de las que dispone e inclusive emite un juicio sobre una de ellas: “Esto es lo que algunos libros cuentan”, “como algunos dicen”, y “esta sin embargo, es la reseña en otros libros y es probablemente la más correcta.”³⁵, son frases que evidencian por sí mismas la diversidad de fuentes tomadas al momento de transcribir la obra en el siglo XII.

Aún así, antes de dejar de lado momentáneamente estas consideraciones, cabe recalcar que en el caso del jabalí (proscripción implícita en los *geasa*) y en el tótem distintivo de Conaire que es el ave -o por lo menos así se le reconoce en la estructura argumental del relato -debemos necesariamente recordar, como ya hemos mencionado, que era una tradición común a los pueblos primitivos la prohibición de

³² Ibid. Párrafo 104

³³ Ibid. Párrafo 33

³⁴ Ibid. Párrafo 65

³⁵ Ibid. Párrafos 158, 163 y 159 respectivamente

cazar o comer el animal totémico de lo que se desprende que sería correcto aceptar al ave en el caso de Conaire y no al jabalí como animal totémico original, siendo este último probablemente una corrupción del relato. César menciona un bando galo que prohibía comer oca y en los mitos suelen encontrarse otras proscipciones similares, por citar un ejemplo, el héroe Cuchulainn, cuyo nombre significa «sabueso de Chulainn», tiene prohibido comer carne de perro.

III.- Algunos vestigios de la cultura material celta presentes en el poema

Los pueblos celtas tradicionalmente han sido reconocidos como grandes herreros y forjadores, que transmitieron sus obras y su fama por los Alpes y el suroeste europeo. De hecho su primera manifestación en la historia de Europa va ligada indefectiblemente con el trabajo de los metales.

Su extensión a partir de la península Ibérica y luego a lo largo de la Europa central y oriental da el paso al nacimiento de la llamada Civilización o Cultura de *Unetice*³⁶: sabían trabajar metales, fundían cobre y estaño, y establecieron una serie de relaciones comerciales a través de los Alpes, el Adriático, Italia y el Báltico, mientras que paralelamente su cultura fue extendiéndose por la cuenca del Danubio hacia el Mar Negro.

Aproximadamente en torno al 1250 a.C. cuando comienzan a expandirse por la Europa occidental se les conoce como “cultura de los campos de urnas”, debido a la costumbre que poseían de guardar las cenizas de sus muertos en urnas de piedra o metal, tradición que con el paso del tiempo desapareció pero que fue característica en los celtas primitivos.

En aquella época, los primeros celtas acostumbraban a cocinar en grandes calderos de bronce, vestían ropas de lana de intenso colorido adornadas con dibujos geométricos, y asían sus vestidos con cinturones de cuero, utilizaban gorros con campanillas, fabricaban hidromiel y adornaban sus cuerpos con brazaletes, collares y aros. Acostumbraban peinarse los cabellos largos con trenzas y sujetarlos con diademas de oro u otros metales preciosos. Las mujeres pintaban sus labios con cremas hechas a partir de bayas.

³⁶ La Cultura o Civilización de Unetice (del alemán *Aunjetiz*), recibe su nombre de un sitio arqueológico homónimo situado en las cercanías de Praga. Estos vestigios se diseminan además de la República Checa, por el oeste de Polonia y el centro y sur de Alemania. Se habría desarrollado según los estudios en torno al 2300-1600 a.C. Para un conocimiento más acabado se la prehistoria europea se recomienda: Bosch, Pedro; *Prehistoria de Europa: las raíces prehistóricas de las culturas de Europa*; Ediciones Istmo, Madrid, 1975

Estos rasgos fueron preservados por el recuerdo mítico, los relatos y las prácticas. La importancia es tal que se reproducen extensos pasajes literarios en donde se describe la indumentaria personal y las características de las armas. En este sentido nuestro relato no es la excepción, en las citas referentes a cada uno de los personajes -y en especial los descritos en cada uno de los cuartos de la Hospedería de Da Dergas- se da una descripción detallada del cabello del personaje, seguido por su ropa, destacando los colores llamativos y las distintas usanzas que el autor reconoce. Es evidente que existe una preocupación especial por la apariencia física, pues cada uno de ellos disputa en belleza o bien en fealdad, y está ornamentado con fíbulas, mantos, delantales y otras vestimentas.

Por lo demás, en la única descripción extensa que se hace de una mujer en el relato -en los primeros párrafos cuando se describe a Etaine-, el detalle minucioso de su vestimenta, de sus rasgos físicos, de los objetos que adornan su cabellera y su cuello, da cuenta de la importancia que reviste para estos pueblos la apariencia física, si bien se puede percibir sutilmente la superposición de elementos primitivos como la fealdad y la anomalía como rasgo de poder y otros tomados de la tradición clásica, como lo es la belleza sinónima de probidad y virtud.

Sin duda, las descripciones más exquisitas y sistemáticas en el relato corresponden al armamento, rasgo evidente en una sociedad guerrera. De todos los personajes se extrae una reseña de las armas que portan, su poder y la capacidad de destrucción que poseen en función de cuantos enemigos caerían por cada miembro de la comitiva del rey. Si realizamos un análisis un poco más profundo del relato, uno de los conceptos más reiterativos en la estructura del texto es la descripción del armamento.

Las menciones a espadas, descritas con empuñaduras de oro y marfil, bellamente labradas y taraceadas, algunas con un filo tan excepcional que “cortarían un cabello en el agua” son cerca de 40, igual sucede con los escudos descritos según

sus colores y características y con las jabalinas y lanzas. De ellas, una nos merece especial atención, la *luin*:

“...la Luin de Celtchar, hijo de Uthider, que fue encontrada en la batalla de Mag Tured, está en la mano de Dubthach Chafer de Ulaid. Esa hazaña es usual para ella cuando está lista para verter la sangre de los enemigos. Un caldero lleno de veneno es necesario para apagarla cuando se espera una matanza de hombres. A menos que se le haga eso a la lanza, el asta se incendiará y pasará a través de su portador o del señor del palacio en donde esté. Si fuera sólo un golpe lo que diera, aun así mataría a un hombre con cada uno, cuando está en esa situación, de una hora a otra, aunque no llegue a alcanzarlo. Y si es arrojada, matará a nueve hombres en cada lanzamiento, y uno de los nueve será un rey o un príncipe de corona o un cacique de los forajidos.

"Juro por lo que jura mi tribu, habrá una multitud entre la cual la Luin de Celtchar repartirá esta noche bebidas de muerte delante de la Hospedería"³⁷

Es en esta arma en donde podemos verificar un remanente mítico importante. Mag Tured (Moitura) es una llanura situada en Connaught en donde se sitúan dos batallas míticas importantes. Por una parte, la que libran los *Tuatha Dé Danann* contra los *Fir Bolg* (los “hombres del rayo”), invasores de la Isla. Y en segundo lugar la que libran los *Tuatha Dé Danann* en contra de los Fomorios, de quienes ya hemos referido anteriormente³⁸. En ambos casos, en gran parte por la posesión de esta arma maravillosa la victoria de los *Tuatha de Danann* estaba garantizada.

Si bien este caso no es único, y como hemos señalado abundan en los relatos armas maravillosas, en esta lanza podemos reconocer los rasgos arquetípicos de la lanza de Longinos del Ciclo Artúrico, si bien esta se encuentra disminuida en sus facultades con respecto a la primitiva. Ciertamente hay distintos elementos implícitos en el código mítico que posee el arma, que a una lectura primera podría evocar la soberanía de la figura masculina real expresada en un símbolo fálico del cual el monarca es detentador. Un remanente simbólico sin duda de épocas muy tempranas, pero que no va sólo, sino por el contrario asociado al caldero, a la sangre y al fuego, elementos vertidos casi en forma íntegra en el Ciclo del Grial.

³⁷ Ibid. Párrafos 122-123

³⁸ Cf. Nota 2

Otro elemento simbólico no menos importante, es como mencionábamos, el caldero. Signo inequívoco de fertilidad vinculado a la lanza, principio fecundo de abundancia y prosperidad, que está presente en todos los relatos celtas y evidentemente el nuestro no es la excepción. En él es Da Derga's el portador del caldero, el proveedor de alimentos para el reino cuyo fuego acoge al rey, equiparable míticamente al buen dios Dagda. Cabe notar que Conaire enumera largamente los bienes que ha propiciado como signo de buena voluntad al hospederero, como tributo por los servicios y la amistad que de él ha recibido.

La arqueología moderna tiende a dividir la prehistoria celta en dos fases³⁹, el primer período se denomina *Hallstatt* (700 a.C-500 a.C.) y el segundo *La Tène* (500 a.C. al siglo I d.C.). yacimientos en Austria y Suiza respectivamente, en donde se han podido rescatar multitud de objetos de manufactura celta prehistórica. El primero corresponde a unas minas de sal localizadas en Austria, en las montañas de Salzburgo, y en él se encuentran evidencias de presencia humana a partir del siglo IX a.C. Sabemos aquella población trabajaba los metales, guardaban las cenizas de sus muertos en urnas y poseían carruajes con cuatro ruedas. Hábiles mineros, construyeron grandes galerías que disponían de redes de escaleras, iluminación y ventilación primitivas pero efectivas. Poseían además, caballos, ganado doméstico y practicaban la agricultura.

Siguiendo a los autores ya citados, sabemos también que estos primitivos celtas mantuvieron contacto con griegos, etruscos y escandinavos, lo que se deduce de los objetos encontrados en algunas tumbas, pues, a diferencia de otras culturas contemporáneas, ellos ya manejaban el hierro, con el que fabricaban armas y herramientas.

Aproximadamente hacia el año 500 a.C. se desarrollan los pueblos de *La Tène*, formidables guerreros y trabajadores del metal, que construyeron carruajes provistos de dos ruedas. Desde su punto de origen en Suiza se expandieron por Italia, Grecia, la Península Ibérica y las Islas Británicas. Hacia el año 390 a.C. saquean Roma y el 279 a.C. hacen lo propio con el santuario griego de Delfos.

³⁹ Véase: Bosch, Pedro; *Prehistoria de Europa: las raíces prehistóricas de las culturas de Europa*; Ediciones Istmo, Madrid, 1975

Finalmente se asentaron en la zona de los Balcanes, donde mantuvieron sus correrías hacia Italia y Galia. Fue allí donde tomaron contacto con los romanos y les enfrentaron. La decadencia de los celtas de *La Tène* comienza aproximadamente en torno al año 255 a.C. al ser derrotados por las legiones itálicas en la batalla de Telamón, sucumbiendo, de esta forma, a un proceso de conquista y sometimiento que terminaría con la derrota a manos de las tropas de César el año 58 a.C.

Sin embargo, a pesar de la subordinación al poderío romano, mantuvieron sus elementos culturales ancestrales. De esta época poseemos la *Céltica* de Estrabón, obra en la que el geógrafo romano los describe detallada y profusamente, y no sólo Estrabón, sino Diodoro, Amiano Marcelino y Julio César en menor medida, describen en extensos pasajes a estos pueblos.

Estrabón⁴⁰ los sitúa desde la Península Ibérica hasta el Canal de la Mancha, pasando además en su vertiente oriental hacia los Alpes y el Rin. En este territorio profusamente irrigado y fértil, los pueblos celtas practicaron la agricultura del trigo y el mijo, recolectaron uvas e higos; y poseyeron una ganadería concentrada en la cría de bueyes, ovejas, cerdos y caballos.

Según estos autores, los celtas construían sus casas con vigas rematadas en arcos, que sostenían paredes tejidas en mimbre entrelazado que cubrían con barro. Nuestro relato, al describir el aposento en el cual fue depositada Mess Buachalla cuando pequeña, nos recuerda que: “...una casa cercada de mimbre trenzado le hicieron los siervos, sin puertas, sólo con una ventana y un tragaluz.”⁴¹

Los techos los fabricaban con paja recubierta de betún, lo que las volvía sumamente inflamables, factor decisivo al momento de la conquista romana. Ahora bien, en Irlanda, los edificios tenían plantas cuadrangulares cuyos compartimientos eran ocupados según la jerarquía de sus ocupantes. Todavía se puede leer en “La Destrucción de la Hospedería de Da Derga’s” esta viejísima tradición, al describir los

⁴⁰ Rutherford, Ward. Op. Cit

⁴¹ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s “ Op.Cit. Párrafo 21

cuartos que ocupa cada miembro del ejército de Conaire y la ubicación de ellos al interior de los mismos.

Como ya se ha dicho, a pesar de ser los celtas un pueblo eminentemente agrario, también eran una sociedad guerrera y cazadora, aunque eran “ingenuos” como los describe Estrabón, pues se dejaron vencer por las más sencillas estrategias romanas; sin embargo el autor latino les reconoce una habilidad extrema en la lucha a caballo.

Tras la conquista, los últimos reductos celtas se encontraron en Irlanda, Escocia, Gales y la Isla de Man, territorios jamás sometidos por los romanos, y en donde prevaleció la sociedad simple guiada por los druidas. En el continente la cultura permaneció también casi intacta en Cornualles y en Galicia.

Desde el punto de vista de la estructura social, los celtas se organizaban en tribus ligadas por lazos de parentesco y totémicos. Poseían el concepto de propiedad privada, aunque bajo ciertos criterios los bosques y las tierras de cultivos eran comunitarios dentro del clan. El concepto de familia en la sociedad céltica es complejo, al igual que las relaciones que mantienen entre sí los distintos niveles de sociabilidad.

Siguiendo a Hubert⁴², reconocemos que en primer lugar se constituía la *gelfine* (familia de mano), que incluía al padre, hijo, nieto, bisnieto y a su hijo. Luego, se configuraba la *derbfine* (familia cierta), en la que ingresaban el abuelo en línea directa, y en línea colateral el tío, primo hermano y primo segundo. Ambos grupos constituían lo que nosotros definiríamos en la actualidad como familia en propiedad.

En tercer lugar, se constituía la *iarfine* (familia lejana) compuesta por línea directa por el tatarabuelo y en línea colateral por el hermano del abuelo y por dos grados de primos, constituidos por los hijos y los nietos de este. En último lugar se encontraba la *indfine* (familia última), que integraba a los últimos vestigios de consanguinidad en línea directa con el tatarabuelo.

⁴² Hubert. Op. Cit. Pp. 192 y ss.

El vínculo familiar de las *fine*, obligaba solidaridad entre los miembros así como una serie de deberes y derechos, siendo la principal obligación que recaía entre sus miembros la prohibición que pesaba de cometer asesinato entre los parientes.

Cuando los medio-hermanos de Conaire aprovecharon el *geis* que prohibía al rey intervenir en las querellas de sus súbditos, saqueando el país, él ordenó castigar a todos los que habían participado en las tropelías, dejando la decisión en manos de sus padres, pero cómo señala el texto la posición que adoptó con FerLe, FerGar y Fer Rogain, los tres biznietos de Don Dessa, es distinta, estableciendo una pauta de comportamiento sin duda que debía ser imitada por los demás:

“Consultaron al rey con respecto al asunto, y él dijo: -Que cada padre mate a su hijo, pero que los que están vinculados conmigo por crianza sean exceptuados.

*-¡Licencia! ¡Licencia! –decían todos- Será hecho por vos.
-De ningún modo -contestó- Me he impuesto por ley "no tomar ninguna vida".⁴³*

Volviendo a lo anterior, señalábamos que las familias a su vez se agrupaban en clanes, aunque en este caso la definición clásica es insuficiente, por cuanto el antepasado común que aglutina a la comunidad la mayor de las veces es real, si bien autores como Salomón Reinach⁴⁴ han intentado ver en las prohibiciones alimenticias de los grupos y en los cultos de animales vestigios de totemismo primitivo:

“El clan, en el sentido céltico de la palabra es pues, alguna cosa muy diferente del clan normal y en particular totémico, un buen número de tuatha irlandesas se han formado en torno de familias históricas que son ramas colaterales de familias reales.”⁴⁵

Además de las familias que constituían los clanes, existía un grupo de gente sin posición social, generalmente personas despojadas de sus derechos familiares por algún delito y que eran considerados inferiores, pero libres. Estos marginados, quedaban bajo la dependencia y protección de algún señor poderoso o muchas veces constituían familias en las que la falta de vínculo de parentesco era su común

⁴³ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op.Cit. Párrafo 21

⁴⁴ Reinach, Salomón: Orfeo: *Historia general de las religiones*; Editorial Biblioteca Nueva, Buenos Aires, 190-

⁴⁵ Hubert, Henri. Op.Cit. Pp.192

situación. El relato nos cuenta que en el reinado de Conaire, un tercio de los hombres de Irlanda eran forajidos. (43)

Con el tiempo estas personas eran adoptadas por los clanes y a largo plazo esto determinaba la restauración de sus derechos aunque en otro grupo familiar, lo que creaba y fortalecía los lazos de fidelidad familiares a tal punto, que el mismo César se admiró de la lealtad que mostraban entre sí los miembros de los clanes, aun cuando a veces los individuos solamente fuesen “hermanos de leche” y no de sangre.

La institución normanda del *fosterage*, hace alusión a estos niños confiados a padres de crianza que son considerados jurídicamente parientes y las más de las veces adquieren su apellido de quienes están a su cuidado. Siguiendo en paralelo con nuestro texto, Mess Buachalla, la madre de Conaire fue “*llevada ante el rey, junto con sus padres adoptivos*”⁴⁶ que luego fueron legitimados como caciques, y en el mismo párrafo se extrae que el mismo Conaire es, por exigencia de su madre, puesto bajo el cuidado de tres casas diferentes para su educación, la de los padres adoptivos que la habían criado a ella, la del Maine de Palabras de Miel y la de ella misma.⁴⁷

La tribu o *tuath* (plural *tuatha*) se configura sobre la base de la agrupación de familias y clanes e integra también a parientes putativos. Se constituye en *cantref* o cien comunidades de explotación (*tref*) que deben reunirse habitualmente (en Irlanda el concepto de *tricha ced*, treinta centenares, constituye agrupaciones de treinta grupos de cien hogares.), cada agrupación, familia, clan y tribu, tiene su propio rey, constituyéndose según nivel en una jerarquía que abarca desde el *rix* del *tuath* hasta el Supremo o Alto Rey: el rey de Tara.

En las sociedades celtas, los reyes eran considerados semidioses, que representaban la seguridad, la fuerza y la dirección en tiempos complejos, además de asumir, jurídicamente como padres de aquellos que no tenían familia. Cada clan les pagaba tributo anual a cambio de las tierras, regalos y otras prerrogativas que estos concedían, pero más allá de esto sus funciones eran limitadas, puesto que las leyes y

⁴⁶ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op. Cit. Párrafo 41

⁴⁷ Ibid. Párrafo 9

el juzgamiento de los delitos, quedaba en manos de los druidas, como hemos señalado anteriormente.

Por ejemplo, en Irlanda había una gran cantidad de reyes para las tribus pequeñas, que convergían en cuatro reyes poderosos que gobernaban cada provincia en que se dividía la Isla: Connaught, Ulster, Leinster y Munster:

“El agrupamiento o la subdivisión de las unidades sociales no se hace al azar, sino con una especie de ritmo o ley numérica. De ahí procede la concepción enteramente ideal de los cinco reinos de Irlanda, es decir los reinos del Ulster, Connaught, Leinster y Munster, con el reino central de Meta (Tara), conteniendo el omphalos, el ombligo, el país central. Irlanda soñó con una organización cuatripartita de estados, la nación que se corresponde con la organización cuatripartita de la familia (...) esta división que parece haber sido para los celtas la forma ideal de la sociedad (cuatro es la cifra perfecta) parece venir de más lejos, es en efecto, la división teórica de una sociedad compuesta de dos fratrías de dos clanes cada una, unidas respectivamente por alianzas matrimoniales y cambios de prestaciones”⁴⁸

Los reyes eran electos entre los nobles tras una lucha ceremonial que muchas veces culminaba con matanzas o peleas entre los distintos clanes, si bien los candidatos eran designados con antelación bajo el título de *tanaiste* (lugarteniente) o eran profetizados por los druidas, en un exacto equilibrio que generaba un sistema de monarquía divina y electiva.

Un remanente de esto se puede apreciar en nuestro relato en la figura de Ingcel el tuerto, quien asume como rey de Bretaña tras derrotar a Conaire y en él mismo, que se dirige a tomar posesión de la corona desnudo, solo armado con una honda, esto es, según los códigos primitivos, dispuesto a luchar.

Los reyes podían ser destituidos tras fracasos militares o frente a eventos negativos como malas cosechas, plagas o malos augurios. Por ejemplo, la leyenda consigna que Nuada⁴⁹ perdió una mano en una batalla victoriosa, frente a lo cual como homenaje y alabanza se le restituyó con una de plata, pero al dejar de ser un hombre perfecto al quedar lisiado, fue destituido. Por otra parte, se consideraba que ante un

⁴⁸ Hubert, Henri. Op.Cit. Pp.120

⁴⁹ Véase Markale, Jean Op.Cit

buen rey, el reino prosperaba sin cesar. Las alusiones al reino de Conaire en el texto son básicamente tres, y son reiterativas, contribuyendo en la estructura del relato a aumentar la tristeza del auditorio ante su destrucción, por la injusticia que encierra y por otra parte porque cierra una época de esplendor:

“Ahora bien, hubo grandes dádivas en su reinado, a saber, siete naves cada junio de cada año llegaban a Inver Colptha, el retoño del roble crecía hasta las rodillas cada otoño, profusión de peces en los ríos Bush y Boyne en junio de cada año, y tal cantidad de buena voluntad que nadie mató a otro en Erín durante su reinado. Y a cada cual la voz de su compañero le parecía tan dulce como las cuerdas de los laúdes. De mediados de primavera a mediados de otoño no había viento que desordenara la cola de una vaca. Su reino no fue ni atronador ni tempestuoso”

“En el reinado de Conaire hubo una paz perfecta en Erín, salvo en Thomond, donde se trabó combate entre los dos Carbre. Eran hermanos adoptivos de él y resultó imposible hacer las paces entre ellos hasta que intervino Conaire. Era contra un geis separarlos antes de que lo hubieran indemnizado. Él fue, sin embargo, aunque para hacerlo quebrara uno de sus geasa, y estableció la paz entre ellos. Permaneció cinco noches con cada uno de los dos. Eso también le concernía a un geis.”

“-Bueno es su gobierno -contesta FerRogain- Desde que asumió el reinado, ninguna nube ha velado el sol por el espacio de un día desde mediados de primavera hasta mediados de otoño. Ni una gota de rocío cayó de la hierba hasta el mediodía, y el viento no afectaría la cola de una bestia hasta las nonas. Y en su reinado, de fin de año a fin de año, ningún lobo atacaba a nadie excepto a un ternero de cada establo, para mantener esta regla hay siete lobos como rehenes en el costado de su casa y, además de eso, una mayor seguridad, el propio MacLocc, y es él quien aboga por ellos en la casa de Coinaire. En el reinado de Conaire, en Erín están las tres coronas, a saber, la corona de granos de trigo, la corona de flores y la corona de bellotas. En su reinado también, cada hombre juzga la voz de otro tan melodioso como cuerdas de laúdes, debido a la excelencia de la ley, de la paz y de la buena voluntad que prevalece a través de Erín. ¡Quiera el dios no llevar a ese hombre allí esta noche!. Es triste destruirlo. Es “una rama por medio de su flor”. Es “un cerdo que cae ante el asador”. Es “un infante en edad”. ¡Triste es la brevedad de su vida!”⁵⁰

En concordancia con esto, y como ya hemos mencionado en un sentido general, el historiador escocés Giraldus Cambrensis consigna en el siglo XII que muchos reyes recibían el don de la divinidad tras casarse ritualmente con una yegua

⁵⁰ “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op.Cit. Párrafos 18,24 y 62 respectivamente

blanca, que tras la ceremonia, era sacrificada y cocinada, bañándose el rey con el caldo resultante era considerado ya, divino. Este concepto se suma al hecho que el rey mantiene el equilibrio cósmico entre todos los habitantes del reino, humanos o no, elemento que podemos observar en las condiciones que Conaire impone a los lobos, los fomorios y otros seres.

“El rey es un jefe que encarna los poderes místicos de los clanes. Un buen rey hace fértil la tierra, es una garantía de abundancia, de prosperidad, de seguridad. Está en relación con el orden de la naturaleza, sus movimientos están ligados al movimiento del sol. Sus virtudes místicas están protegidas por tabúes, las geasa; no debe entregarse a trabajo alguno, a ninguna ocupación servil, le está prohibido criar cerdos, aunque la domesticación de este animal sea uno de los dones de los héroes; le está prohibido trabajar la tierra, aunque sea el fertilizador por excelencia. Su integridad física es la garantía de sus virtudes.”⁵¹

Para concluir, hemos podido apreciar en este capítulo cómo la literatura medieval aún da cuenta muy bien de la realidad cultural pasada, de la cual es evidentemente heredera. Si bien esto podría parecer obvio, era necesario realizar este ejercicio metodológico a fin de poder filtrar los contenidos del texto, pues, como señalábamos anteriormente no debemos olvidar que nuestra fuente ha sido reescrita en el siglo XIX del original del siglo XII, y que esta versión a su vez es una compilación de diversos textos contemporáneos al autor, y que ellos por su parte, son depositarios de una amplia tradición oral.

Es más, podemos encontrar algunos elementos en la obra que nos remiten a un pasado antiquísimo, siguiendo la lógica de análisis de la tesis del profesor Dumézil⁵², referente a las estructuras trifuncionales indoeuropeas. Cabe señalar que la aplicación sistemática de este tipo de análisis a épicas medievales, sólo ha sido realizada por el estudioso de la literatura medieval Jöel Grisward⁵³. Hay que recordar, que lo que más llama la atención, en palabras del mismo Dumézil es que a pesar de los sesgos, transformaciones y deformaciones de los relatos, siempre aparece en el trasfondo la estructura.

⁵¹ Hubert, Henri. Op.Cit. 210

⁵² Dumézil, Georges. Op. Cit.

Para Dumézil la primera función, o Soberanía se presenta bajo dos aspectos opuestos, en lo que él denomina la estructura Mitra-Varuna. Dos figuras divinas que tienen en relación con las demás divinidades una función dominante. Por una parte Mitra se asocia a los acuerdos, contratos y al sacerdocio, mientras que Varuna a la magia y la violencia. Esta dualidad opuesta de la primera función queda perfectamente definida en las figuras de Conaire e Ingcel, que disputan el dominio: uno envuelto en un hábito de sacralidad y otro vinculado a la magia y la hechicería. Además, Dumézil probó que el tipo Mitra tiene mejores relaciones con las divinidades de la tercera función. Tal es el caso de Conaire con Da Dergas, dador de hospedaje y custodio del caldero con el alimento. Además, recurrentemente se hace referencia a la prosperidad de su reinado.

Por otra parte, es característico de este tipo de relatos el que cuando se introduce un quiebre social importante, el orden cósmico se reestablece gracias a la acción conjunta de un manco y un tuerto, como sucede en nuestro texto, ya que al quebrar Conaire los *geisa* abre una serie de eventos negativos para la sociedad en general y que sólo son sobrepasados cuando éste es muerto a manos de Ingcel el tuerto. Conall Cernach, por su parte, quién termina el combate con su brazo derecho y semidestrozado, mantiene incólume el honor de los Ulates al concluir la batalla de pie y no huir: tras su victoria Ingcel es proclamado rey de Alba, e Irlanda no es invadida, es decir, se reestablece el orden primigenio al conflicto.

Es muy probable que los personajes se hayan mezclado y confundido, ya se ha señalado algo sobre ello y se retomará más adelante, pero es indudable que la estructura se presenta invariable. Dumézil menciona la relación que existe entre Mitra, el sacrificio, el fuego y el viento. Conaire como semi-divinidad de esencia aérea es comparado muchas veces con la ofrenda sacrificial y es antecedido por el encendido de numerosas hogueras. Llega a encarnar, inclusive en algún momento, como suele suceder en esta clase de relatos, las tres funciones en su persona: al momento de hacerse rey es muy decididor el que avance desnudo y armado hacia sus futuros súbditos, detentadores en ese instante de la soberanía y que tras ser vestido, consulte a los sabios “para ser uno de ellos”.

Cómo señalábamos anteriormente, esta veta de análisis está intacta, descontando los trabajos del profesor Grisward. En este sentido, la riqueza de este tipo de fuentes es amplísima, pues nos permite verificar en qué grado logran permanecer patrones culturales primitivos, por milenios inclusive, de una forma significativa en épocas distintas, y a su vez, cómo estos logran arraigarse en la mentalidad popular y continuar reproduciéndose, aun cuando si bien es cierto la mayoría de la población olvida y desconoce los códigos implícitos en el texto, no podemos descartar que una minoría iniciada sí los conozca, y los utilice en función de sus intereses al identificarse públicamente con los patrones y valores arraigados en los relatos.

Es común durante el medioevo y aún antes, el utilizar los relatos históricos, semi-históricos y míticos con una funcionalidad pedagógica y de reafirmación del orden establecido a nivel popular y elitario, y algo hemos podido avanzar en la lectura profunda del texto, en los resabios culturales que en él subsisten a pesar de los cambios y transformaciones aparentes, algo hemos podido rescatar de aquellas cosas importantes que logran permanecer a pesar del tiempo y sus distorsiones. Ahora resta sumergirnos aún más profundo, hacia la significación emotiva y psicológica del relato, pero para ello aún nos falta un paso previo, no menos importante que el anterior.

Capítulo II

La literatura irlandesa medieval: su importancia como fuente de investigación histórica

Las primeras manifestaciones de la literatura gaélica –no hay que olvidar que antes del desarrollo de una lengua escocesa propia la literatura irlandesa y escocesa pueden considerarse una sola- fueron escritas en alfabeto romano, y los escasos manuscritos sobrevivientes de los que disponemos corresponden principalmente a documentos de entre los siglos VII y XII.

El material primitivo, escaso por la destrucción causada por las invasiones noruegas a la isla de Irlanda alrededor del siglo VIII, se encuentra fragmentado y habitualmente ha sido recogido de las tradiciones orales tardíamente, por lo que la mayoría de los textos sobreviven parcialmente o bien constituyen manuscritos muy posteriores.

En cuanto a los géneros disponibles, el más extendido es el de los *filidh* o poemas épicos relacionados con los reyes y sus aventuras. Entre ellos destacan el *Libro de la vaca parda* y el *Libro de Leinster*, ambos del siglo XII, en el caso de los manuscritos irlandeses. En el de los escoceses están las *Cuatro Ramas del Mabinogi* y el *Libro Negro de Carmarthen* fechados en torno a los siglos XI y XII respectivamente.⁵⁴

El nombre de *filidh* que reciben estos poemas está relacionado con la tradición bárdico-druídica, como ya hemos señalado anteriormente, y fue precisamente esta corporación la que, dirigida por Senchan Torpeist, inició la reconstitución de la *Tain* durante la Edad Media. La tradición popular señala que siendo la empresa prácticamente irrealizable, Miurgen, el hijo de Senchan tuvo que invocar al espíritu de Fergus el héroe, para que le redactase parte de las aventuras.

La literatura irlandesa se compone fundamentalmente de canciones de gesta en prosa mezclada con versos, recurriendo permanentemente a una temática épica y

⁵⁴ Hubert, Henri Op.Cit.

mitológica. Siguiendo a Hubert, los relatos se pueden clasificar según sus argumentos centrales en: series de batallas, como *Cath Muighe Tuired*; un ciclo de peticiones de matrimonio como *Tochmarc Etaine*; uno de expediciones militares: la *Tain Bo Cuailnge*; raptos, como *Diarmaid y Graine*; y viajes al otro mundo, como *Los viajes de Bran*.

Estos relatos pueden ser agrupados a su vez, en un Ciclo Mitológico y dos ciclos heroicos. El primero narra la historia de los dioses y de las invasiones que afectaron a la isla, y sus relatos fueron compendiados a partir de los fragmentos en el siglo XVII en la *Leabhar na Gabhala*.

Con respecto a los segundos -como señalábamos antes- los ciclos heroicos son dos: el de Ulster y el de Leinster. El primero también recibe el nombre de “Ciclo de los Ulates” o el de “Ciclo de la Rama Roja” lo que pareciera designar a una primitiva cofradía u orden de guerreros según Grimal, y contiene una serie de historias relativas al Ulster y a las hazañas realizadas por su gente en combates, centrándose en los grandes héroes mitológicos como CuChulainn. Se sitúa temporalmente en el reinado mítico de Conchobar, rey del Ulster y la reina Medb de Connaught, a quienes se supone contemporáneos a Jesucristo, de hecho, la muerte de Conchobar coincidiría con la crucifixión, como señala Grimal:

“Los rasgos de costumbres que contienen estos relatos: costumbres y armamentos, habitación, ordenación de los festines, prácticas mágicas, usos guerreros (tales como carros de combate con dos ruedas, cabezas cortadas de los enemigos vencidos, etc.) caracterizan netamente el tipo de civilización del período La Tene.”⁵⁵

La “Destrucción de la Hospedería de Da Dergas”, también se sitúa en este ciclo, coincidiendo plenamente con las consideraciones generales de Grimal. El segundo, también llamado “Ciclo Ossiánico” o Feniano, relata las aventuras de Finn y su hijo Ossian, acompañados en sus expediciones por guerreros mercenarios o *fianna*. Temporalmente se desarrolla desde la batalla de Cnucha (174 d.C.) hasta la batalla de

⁵⁵ Grimal, Pierre. Op. Cit. Pp.28-29

Gabhra en el 283.

“Los relatos de este ciclo dejan entrever una civilización muy diferente de la de los ulates: pintan la vida de los cazadores nómadas en el corazón de los bosques primitivos. Las sagas fenianas son en propiedad, no de una tribu, sino de la nación: y son comunes a los dos países goidélicos, Irlanda y Escocia. Además la tradición permanece viva. Un viejo proverbio asegura que si los fenianos supieran que no se habla de ellos un solo día, se levantarían de ente los muertos.”⁵⁶

Evidentemente, la producción literaria irlandesa no se agota en los ejemplos antes mencionados, pues también contempla un género de diálogos o coloquios, los *accallamh*, además de anales y colecciones de tradiciones locales o *dindsenchas*. Y todo esto sin considerar la producción de inspiración cristiana, configurándose de esta forma en la principal tradición literaria del ámbito celta, sólo equiparable tal vez a la tradición galesa, que encuentra en los *Mabinogion* su punto más elevado y hermoso.

Desde un punto de vista formal, los relatos pueden dividirse en *fosceil* o historias menores y *priomsceil* o historias principales, coexistiendo a veces en un mismo texto ambos relatos, actuando el *fosceil* como introducción para captar la atención del auditorio. Aproximadamente, esta división correspondería a la diferencia que nosotros establecemos para los cuentos y las novelas. Las composiciones eran esencialmente poéticas de trasfondo mitológico:

“Los irlandeses inventaron verosímilmente, con independencia la rima. Los recitadores célticos añadían al verso la música, como los juglares de la Edad Media. El arpa era su instrumento profesional. La profesión literaria era ejercida por clanes de especialistas jerarquizados. No hay que imaginarse a la poesía céltica como un lirismo brotando a chorros, sino como ejercicios minuciosos de literatos algo pedantes. Y, no obstante, la literatura céltica se popularizó más que ninguna otra. La nación entera entró en el círculo de las letras y no a la manera de los especialistas; frecuentemente, algunos de los mejores poetas célticos modernos se reclutaron entre los hombres salidos del pueblo.”⁵⁷

⁵⁶ Ibid. Pp. 30

⁵⁷ Hubert, Henri. Op. Cit. Pp. 259

I.- La escritura y su rol sagrado en la sociedad celta:
el relato como fuente de identidad

Como señalábamos anteriormente, los principales relatos célticos se encontraban escritos en alfabeto latino, pero ya primitivamente, las tribus celtas que se asentaron en las tierras bajas de la Europa occidental desarrollaron sus propios caracteres gráficos que constituyeron un alfabeto sagrado, lo cual nos remite una vez más al carácter mágico que a la palabra atribuían los druidas.

De los alfabetos mágicos más famosos que usaron los celtas, el más importante fue el de las marcas ógmicas, un sistema de escritura que tomó su nombre del dios celta del sol y de la elocuencia, Ogmio, que era considerado inventor del alfabeto y protector del don de la palabra y de la elocuencia, cualidades apreciadas en grado sumo por los celtas, a decir de los autores clásicos.

Si bien esta explicación no hace sino eco de una tradición popular, hay otra de carácter histórico según la cual las marcas ógmicas, que hicieron su primera aparición en los asentamientos célticos de la costa occidental irlandesa, derivarían del lenguaje digital empleado por los druidas.

Según la tradición, las marcas ógmicas habrían sido utilizadas por los dioses y los héroes, y no faltan referencias a estos caracteres en la mitología. Una de las leyendas –consignada por Rutherford- y que pertenece al Ciclo de Cuchulain cuenta que el héroe: "Se internó en un bosque y de un solo golpe cortó de cuajo una joven encina, parado en una pierna y usando un solo ojo. La dobló y retorció hasta formar con ella un anillo y le grabó una inscripción ógmica. Colocó este anillo sobre el monolito de *Ard Cuilien* y forcejeó para hacerlo bajar hasta la parte más gruesa del peñasco. Los nobles de Irlanda llegaron hasta el monolito y vieron el anillo y Aillil entregó el anillo a Fergus quien contó a los hombres de Irlanda qué decía la inscripción. Cuando hubo terminado, dijo: "Este es un anillo. ¿Cuál es su significado para nosotros? ¿Cuál es el mensaje secreto que nos trae? ¿Quién lo puso ahí? ¿Fue un hombre o fueron muchos? Y nadie se lo pudo decir."

Se decía además que Cuchulain había aprendido a manejarse con destreza en un lenguaje secreto conocido como *berla na filied*, que bien pudo haberse tratado de una variante del ógmico o algún otro estilo de escritura mágica. A la práctica de la hechicería oral se la ha reconocido, efectivamente, como una de las habilidades especiales de los druidas así como de los bardos, y es mencionada por sus oponentes y enemigos. Los viajeros romanos se referían con frecuencia a la inclinación de los celtas por la palabra y su maestría en el manejo del lenguaje.

Diodoro de Sicilia, refirió de los sacerdotes galos con quienes se había encontrado que al momento de hablar eran parcos, que lo hacían enigmáticamente y en forma sugerente, de manera que es el oyente quien adivina el sentido de sus palabras.

Según consta, eran los druidas irlandeses los que recibían la formación más compleja y disciplinada, además de constituirse en la casta más estructurada. Los *fili* o poetas visionarios ocupaban uno de los rangos más bajos de la cofradía, y por lo mismo eran los más numerosos, llegando habitualmente a confundírseles con los druidas en propiedad, y más tarde, asimilándoseles plenamente a ellos cuando la casta sacerdotal desapareció ante el avance del cristianismo.

Según los autores clásicos la educación de los *fili* tardaba aproximadamente doce años, tiempo que les permitía manejar ya perfectamente las técnicas adivinatorias, incluida la lectura de vísceras animales, las técnicas de escritura mágica y los relatos tradicionales. Pero en esta instancia, aún les faltaba mucho tiempo y conocimientos para llegar a constituirse en druidas de verdad.

El entrenamiento de los *filid* era en su mayor parte oral y consistía en que el maestro entonaba versículos de poemas, relataba mitos y narraba las aventuras de los héroes más famosos mientras que el alumno debía esforzarse en aprenderlo todo de memoria. Una vez entrenado, el *fili* a menudo asumía el papel de bardo itinerante, que lo llevaba de una a otra parte de la comarca y le exigía la composición de baladas y el recitado de los poemas tradicionales. Un *fili* principal debía manejar, según las estimaciones de Hubert, del orden de 350 historias, de ellas 250 de gran extensión y 100 pequeñas.

Ya en su calidad de religioso itinerante el *fili* tenía asegurado un recibimiento acogedor en todos los lugares, excelente comida y aposentos, ya que por una parte eran pocos eran los jefes clánicos o reyes que se hubieran arriesgado a provocar la ira de los dioses si es que le causaban algún daño o menoscabo, y por otra, lo atractivo de sus relatos y conocimientos amenizaba los crepúsculos y noches extensas, al lado de un buen fuego.

Habitualmente las visitas de los *fillid* a las aldeas, villas y ciudades más importantes coincidían con las grandes celebraciones religiosas y fiestas populares. Una de estas fiestas, de especial relevancia –por lo menos hasta la difusión del cristianismo- fue la de las fogatas de verano. En ellas, el druida probablemente esparcía hojas de encina sobre las llamas, lo que producía vapores y humos alucinógenos que eran inhalados por los concurrentes que saltaban por sobre las fogatas.

En nuestro relato se hace mención a los “jabalís de fuego” sobre los que ya hemos hablado, y además acerca de las fogatas que se encienden ante la presencia del rey. Existe una correspondencia especial entre este elemento y su mención en el poema, ya que estas fiestas se realizaban primordialmente durante el mes de *Tinne*, época del año afín a los sacrificios, y en ellas, quien representaba a la divinidad era traspasado ritualmente a lanzazos.

A mediados del verano debía morir el dios y el reino del rey sagrado terminaba con su muerte, que se llevaba a cabo con un sacrificio ritual. Representación alegórica de la decadencia solar tras el cenit del solsticio, decadencia que se extendía además hasta el equinoccio de otoño. Como señala Rutherford, la repetición ritual se realiza para reflejar el ciclo de las estaciones y el renacimiento solar.

La inclusión de estos elementos en la literatura da cuenta de tradiciones antiquísimas que son revitalizadas por medio del relato y perpetuadas mediante la escritura, además de expresar poéticamente la visión que se posee del entorno geográfico, social y cultural, además de la pertenencia histórica del pueblo en cuestión. Es impresionante el nivel de arraigo en la mentalidad colectiva de patrones

culturales primitivos. Si consideramos que en el caso puntual de nuestro poema los elementos culturales reflejados pertenecen a la civilización *La Tène*, tenemos que estos rasgos lograron sobrevivir cerca de un milenio, no desde el punto de vista de la cultura material, sino mental y espiritual como ecos, resabios, de algo ya inexistente, que se presenta a todas luces poderoso y evocador, misterioso y cautivante. Algo que posee un aura que invita al individuo a ser partícipe de una unidad atemporal y trascendente:

“(...) aunque las literaturas célticas no sean las únicas en que los héroes están por un lado situados dentro de lo maravilloso, y por el otro enlazados por una cadena de fatalidades y de responsabilidades, que no se rompe jamás, cuando menos han extraído de estos dos elementos efectos estéticos incomparables. Lo fantástico está siempre presente; los dioses o hadas se hallan tras la cortina; no se sabe jamás si se trata de un hombre o de un espíritu; el hombre es con frecuencia un reencarnado y ocurre que se acuerde de ello. El mundo misterioso que forma el fondo, es el mundo de los muertos; la idea de la muerte lo domina todo, y todo la descubre. Toda la literatura céltica sugiere el misterio con una rara fuerza de evocación.”⁵⁸

Este pasado nebuloso, pero que sin embargo está claramente delimitado desde su perspectiva temporal, actúa como elemento aglutinante y otorgador de identidad. Como ya se ha señalado antes, la literatura como patrimonio popular, en la composición y la preservación de los relatos, adquiere más fuerza cuando la unidad sociopolítica –tan frágil para los pueblos celtas- tiende a la disgregación. Es como si espontáneamente esta conciencia nacional, alcanzada a través de las narraciones, se refugiase en sí misma al momento de ser vulnerada por patrones foráneos, y buscarse en su propia esencia cohesionante el camino hacia el sincretismo y la absorción de los elementos exógenos: así sucedió con la cultura romana en la isla y posteriormente con el cristianismo.

La armonía lograda entre la cultura tradicional y la influencia cristiana se mantuvo casi intacta durante siglos, adquiriendo este último rasgos propios y distintivos en la isla, lo que permitió un enorme florecimiento cultural, que sólo se vio interrumpido a partir de la penetración de los vikingos desde el siglo IX.

⁵⁸ Ibid. Pp. 209

Estos intentaron sucesivamente fundar reinos en Irlanda a partir de Thorgest, quien puso bajo su dominio el Ulster, Connacht y Meath la primera mitad del siglo IX. La reacción esta vez fue violenta, estando ya consolidada una identidad nacional. Malesechlainn, rey de Meath logró darle muerte en el año 845, lo que encendió la lucha antisajona en otros lugares de la Isla, de esta forma en el 848 ya como Alto Rey, logró derrotar a los invasores en la batalla de Sciath Nechtain.

Identificándose como defensor del cristianismo en lucha contra los paganos, Malesechlainn solicitó ayuda al emperador Carlos el Calvo, para quien esta posición no fue lo bastante convincente. Años más tarde Ivar Beinlaus y Olaf el Blanco fundaron en la isla una fortaleza sobre la cual se erigió Dublín (en gaélico, *Án Dubh Linn*, "piscina negra"). La penetración vikinga en la isla, acentuada con otras fundaciones, determinó una fusión étnica entre irlandeses y escandinavos, cuyo resultado fueron los *Gall Gaels*.

Hacia el 914 la inestable coexistencia terminó en una duradera y violenta guerra. Los descendientes de Ivar Beinlaus lograron reconquistar la isla, pero fueron derrotados por Malesechlainn y Brian Ború, también futuro Alto rey.

Desde este momento la isla se vio libre de invasiones durante casi un siglo y medio, pero la tranquilidad pronto fue rota por las luchas internas entre las diferentes dinastías, lo que a la postre permitiría la intervención inglesa.

Pareciera ser que no es mera casualidad que nuestro relato corresponda a este período conflictivo, cuando más necesario se hace mantener la cohesión interna se recurre al recuerdo mítico de épocas heroicas, cuando la comunidad luchaba por un mismo objetivo. Si bien es cierto en nuestro caso el enemigo es "interno" y está representado por los medio hermanos de Conaire, no deja de sorprender el que son sus querellas las que atraen al enemigo exterior, representado por la figura de Ingcel y los piratas bretones. La debilidad del grupo por su falta de cohesión contrasta fuertemente con la armonía y paz primigenias logradas en el reinado de Conaire, armonía y estabilidad que quedan plasmadas en la comitiva del rey.

Por el relato se desliza una intencionalidad casi evidente por encontrar elementos aglutinantes perdidos, por recobrar la identidad dispersa. En el párrafo 47 por ejemplo, hay una rememoración de los topónimos de ríos, lagos, cumbres y estuarios que cruzan la costa, y esta descripción geográfica no es aislada, en otros fragmentos explícitamente se da cuenta del origen de ciertas costumbres y tradiciones.

Se recuerdan relatos y personajes míticos, dichos y prácticas que ya a finales del siglo XI y principios del siglo XII habían desaparecido, pero que por necesidad imperiosa había que recuperar y mantener vigentes, no solo a nivel de pequeños grupos o cofradías partícipes de esta identidad general, sino más bien a una escala popular y masiva, y cuando esto es así, se hace necesario simplificar aquellos conceptos que son complejos por esencia, mecanizarlos e internalizarlos para que su práctica se vuelva cotidiana y se imprima en la carne de los individuos, para que ellos a su vez la perpetúen en cada uno de sus actos.

Levi-Strauss⁵⁹ ha señalado que los relatos de base mítica tienen una vinculación directa con problemas planteados por la vida real, pero no entendiendo esto como una lógica reduccionista que implicaría que los relatos necesariamente debieran remitirse a acontecimientos o personas reales, sino más bien, que estos son

⁵⁹ Véase: Lévi_Strauss, Claude; *Mitológicas*; Siglo XXI, México, 1991

mecanismos abiertos de transmisión de ideas, formas de pensar o modos de reflexionar sobre la existencia, que no deben entenderse como entes aislados, sino que conforman una unidad de sentido que solo se alcanza en relación con otras narraciones, y que sólo son comprensibles a cabalidad por un grupo humano que maneja los códigos que se identifica con aquella visión poética y reflexiva de la realidad en particular.

Capítulo III

Superstición y tabú en la Edad Media

Ahora bien, evidentemente no existe mejor forma de aunar o unificar si no es a través de la homologación de criterios desde la base misma de la estructura cultural, pero este acto difícilmente puede ser espontáneo, por el contrario, debe ser dirigido por quienes poseen mayor noción de esta conciencia unitaria y de las finalidades que ella persigue, y sólo será efectiva si va acompañada de un sistema de disciplinamiento social basado en una relación de prohibiciones, castigos y premios administrados por una cúpula dirigente. En otras palabras se cumple una función educativa, delimita lo que se debe hacer para mantener la unidad del grupo.

Como ya han señalado una serie de investigadores, entre ellos René Girard⁶⁰, la estructura religiosa cumple muy bien esa función, aún, crea conciencia identitaria, contiene los impulsos violentos y recanaliza esa violencia innata hacia afuera de la comunidad, resignificándola y transformándola en positiva, en cuanto a través de ella el grupo logra cohesión y mantiene su existencia como tal.

⁶⁰ Véase: Girard, René; *El chivo expiatorio*; Anagrama, Barcelona, 1986

Lo interesante de este mecanismo es que esta fuerza destructiva es canalizada la mayoría de las veces hacia elementos exógenos, lo cual es plenamente entendible y razonable, pero en ciertos casos ello es redirigido hacia el interior de la comunidad, hacia individuos inmaculados y perfectos. Es importante considerar en esta perspectiva la importancia de lo que la psicología ha denominado “sugestión por el prestigio”, es decir, la influencia que ejercen en la opinión de los grupos las ideas transmitidas por personas de reconocida credibilidad en el entorno en el cual se plantea una idea.

Esto serviría para comprender, al menos en forma superficial la lógica que opera en la perpetuación de ciertos elementos irracionales en los colectivos sociales. Estudios recientes de psicología conductivista revelan que la mayoría de las veces las personas tienden a asumir los planteamientos del grupo, aún contra su propia experiencia⁶¹ a fin de no ser considerados “especiales” y temiendo por ello ser marginados del colectivo. Evidentemente, muchos individuos continúan firmes en sus convicciones una vez en privado, pero lo más sorprendente es que un número importante se autoconvencía y apropiaba de la experiencia colectiva, que no era la suya.

El tabú primitivo, la prohibición como uno de los orígenes de la superstición, indefectiblemente se liga a la necesidad de mantener la cohesión social. Para ello es necesario normar, delimitar, separar del resto para conservar la propia identidad. Los principios sagrados permiten mantener el delicado equilibrio en la relación con los númenes desconocidos y poderosos. En su control cada individuo tiene su cuota de responsabilidad, la que en suma es delegada en la sociedad completa.

Aquel que transgrede aquellas normas atenta directamente no contra su propia seguridad, más bien lo hace contra el colectivo completo e inclusive contra el orden natural, es por ello que debe ser castigado en forma ejemplar. Para ello debe ser aislado y eliminado física o socialmente, y es por esto que se le cataloga como impuro. El individuo contaminado es marcadamente “contagioso” y su presencia abre la posibilidad de la desestabilización del orden existente.

⁶¹ Son sumamente interesantes, al respecto, los estudios y trabajos estadísticos realizados por el profesor Jahoda. Véase: Jahoda, Gustav: *Psicología de la superstición*; Editorial Herder, Barcelona, 1976

Si analizamos con detención nuestro caso observaremos que Conaire, el gran rey, es un individuo superior, y no solo en cuanto está vinculado por nacimiento a seres sobrenaturales, sino porque todo a su alrededor expresa perfección: sus actos, su belleza física, sus modales. Logra transmitir además esto a su entorno, en una suerte de simbiosis con sus cercanos y con el reino mismo. Se intenta evitar su destrucción, ella causa dolor, pero se debe cumplir invariablemente, como la única forma de mantener el equilibrio de un juego justo pero cruel: la palabra empeñada, concepto tan importante para los pueblos celtas. Sin embargo, la destrucción del rey es justificada por un acto ineludible: ha violado las prohibiciones que pesaban sobre él y su actuar

contamina todo el reino:

“Luego de conciliar las dos pendencias, él viajaba a Tara. Éste es el camino que siguieron hacia ahí, más allá de Usnech en Meath, y vieron incursiones del este y del oeste, del sur y del norte; vieron bandas armadas, huestes y hombres totalmente desnudos, y la tierra de los Uí Néill del sur tenía una nube de fuego a su alrededor.

-¿Qué es eso? -preguntó Conaire- Fácil se dice -respondió su gente- Fácil se sabe que se quebró la ley del rey ahí adentro, puesto que el país ha comenzado a quemarse.

-¿Hacia dónde iremos? -dice Conaire.

-Al noreste- dice su gente.

Así que entonces, Tara fue rodeada por la derecha y Bregia por la izquierda, y las bestias salvadas de Cerna fueron cazadas por él. Pero eso no lo vio hasta que la persecución hubo terminado.

Los que crearon del mundo aquella humareda de niebla mágica eran los Otros, y lo hicieron porque los geasa de Conaire habían sido violados.”⁶²

Aun así, nuestro relato evidencia distintos niveles de significación. Ya tratamos su contexto histórico, su funcionalidad directa e inmediata, y evidentemente cumple su

⁶² “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”. Op. Cit. Párrafos 25 al 27

cometido. Pero ¿es posible adentrarnos aún más en él y percibir las claves ideológicas que lo sustentan?

Probablemente, una de las áreas en las cuales el estudio del historiador debe ser más cautelosa, es en el ámbito de los sistemas de creencias. Esto no es casual ni arbitrario, pues son en ellos en donde quedan de manifiesto las características más sutiles de un individuo o de un pueblo. Allí se reflejan no sólo sus escalas valóricas ni sus esperanzas o temores, sino todo un conjunto de elementos que van desde su capacidad de expresar poéticamente la realidad hasta normas prácticas que rigen la existencia.

El desafío es más profundo aún cuando comprendemos que no sólo nos atinge lo relacionado con las estructuras externas de la creencia, más bien lo hacen aquellos principios elementales que se enraízan en la sicología de los individuos y en sus expresiones emotivas, y que conforman por lo demás aquel entorno íntimo al cual se recurre en caso de peligro y en el cual se depositan las esperanzas en el bienestar, en quien se confían los secretos más inefables y de donde se extrae la fortaleza para enfrentar la lucha cotidiana.

Ciertamente la capacidad de creer es un don que con el devenir de la historia ha ido diluyéndose y focalizándose en elementos cada vez más intrascendentes, pero esto no siempre ha sido así. Si exceptuamos el paréntesis racionalista y cientificista de los últimos dos siglos, encontraremos, sabido es, que permanentemente la humanidad ha intentado racionalizar aquello que se presenta ininteligible y lo ha hecho objetivando y personalizando el entorno natural. No se trata aquí de establecer una sistematización de los sistemas de creencias, ni de sus posibles explicaciones, pues el asunto es mucho más complejo de lo que se presenta a primeras luces.

Aunque parezca obvio, pero no por ello debemos pasarlo por alto, hoy, ciertos elementos que cuentan con una explicación racional, hasta hace un par de décadas hubieran pasado por irracionales o producto de una imaginación febril. Decir hace cien años que el hombre podría caminar por la luna hubiera pasado por una bella fantasía, pero hoy es un hecho sentado y no se cuestiona si será posible hacerlo por otros

astros, sino que se posee la certeza que todo es cuestión de tiempo, métodos y técnicas.

Lo simple es transpolar la propia experiencia cultural a otras realidades con una mirada autosuficiente, y contentarse con ello, con la creencia en la superioridad y complejidad de las propias respuestas, adquiridas con razón y ciencia empírica y demostrativa. Pero lo complejo está en intentar la abstracción que permitiría comprender desde y no hacia, la experiencia del pasado. Lo complejo está en quebrar el muro epistemológico que implica el no poder comprender y expresar otras formas culturales si no es desde la propia cultura.

Pensar, por ejemplo, que las enfermedades son causadas por númenes, enanos o quién sabe qué artes hoy en día parecería absurdo a cualquiera que tuviese cierto grado de educación formal, pero el asunto no es tan simple cuando remontamos la corriente histórica y nos situamos en la era previa a la microbiología. La verdad, lo evidente, depende exactamente de aquello que se muestra y ello es invariable, los fenómenos son los mismos siempre, pero lo que cambia son las miradas, los ojos con los cuales se intenta develar el mundo, e inevitablemente el idioma hacia el cual se traduce la experiencia y el que se utiliza para entablar la comunicación.

La dinámica mecanicista que nos ha impuesto nuestra estructura cultural le quita poesía a la existencia, y no se trata aquí de establecer este hecho con un cierto dejo de nostalgia, sino que de comprender a cabalidad el lenguaje antiguo a partir de las imágenes que este genera. Aún hoy, ha demostrado la psicología, tendemos a buscar explicaciones ilógicas a fenómenos perfectamente explicables, una cortina que se mueve sin causa aparente, una puerta que se cierra de golpe, tantos fenómenos que podrían ser comprendidos en forma simple, inmediatamente despiertan en nuestro ser esa capacidad de expresar poética e inclusive metafóricamente la realidad.

Como ya hemos planteado, podemos extraer de nuestro relato una serie de elementos que manifiestamente son remanentes en la cultura popular y docta de las estructuras religiosas primitivas de los pueblos celtas que trascienden hacia la Edad Media y muchas de ellas las encontraremos aún en el folclore de estos pueblos hoy en día, a través de distintos trazos en la cultura tradicional. Sin embargo, no entraremos

aquí sino muy someramente en la tortuosa tarea de discurrir entre la relación del mito y la religión. Nos concentraremos en un elemento que a primeras luces nos parece dejado de lado y poco considerado al momento de estudiar estos fenómenos, y por lo demás, íntimamente vinculado: la superstición.

Muchos de los elementos que constituyen nuestro relato, pueden parecer a primeras luces como propios de la ignorancia supersticiosa, o inclusive hoy en día – vaciados aún más- como mera fantasía, en el sentido corriente de la palabra, pero ello no es así.

Habitualmente se menciona que la sociedad medieval es una sociedad profundamente supersticiosa, pero ello no es así, o por lo menos no lo es a cabalidad. Es durante la Edad Media que se profundiza el quiebre que ya había comenzado en la Antigüedad Tardía y se abren las primeras luces del racionalismo humanista. Es en el medioevo que estos relatos propios de una cosmovisión mágica de la existencia comienzan a ser vaciados de contenido y se transforman en simple literatura. Sería válido el cuestionarse si todavía en el período podían ser develadas en forma consciente las claves ideológicas del relato, o si por el contrario, solamente se las asumía en forma inconsciente como remanente de la religiosidad popular.

Aún hoy, cuando hablamos de superstición le asignamos al concepto una connotación negativa, pues prima todavía, el principio católico medieval de definirla como un acto irracional y sin fundamento en la fe, e inclusive, entre aquellos no creyentes, hoy se incorporaría al concepto -como supersticiosas- a la fe o a la misma religión. De una u otra forma, volveríamos al elemento irracional como definitorio para calificar a una creencia de superstición. Cómo se verá en la medida que penetramos en él, inmediatamente percibimos que el asunto es mucho más complejo de lo que parece a primera vista.

¿Qué entendemos por superstición?. Está claro que en una primera respuesta, apuntaríamos a la creencia popular en que ciertas acciones podrían alterar el destino o la suerte de alguien, ya fuera en forma negativa o positiva. La creencia en que existen actos que tienen la capacidad de incidir en la vida de las personas no es privativa de una cultura en particular y la Edad Media cristiana, como en muchos otros aspectos, es

heredera del mundo clásico, pero ni siquiera en él podemos encontrar una definición unívoca para el concepto, más aún, siguiendo esta definición, ¿es la Edad Media supersticiosa, o lo fue toda sociedad pre-industrial?.

Ya el historiador romano Suetonio en el Capítulo XCII de "Los doce césares"⁶³, escrito hacia finales del siglo I a.C. nos comenta que el emperador Augusto:

"Tenía como muy ciertos algunos auspicios y prodigios: si por la mañana se calzaba al revés y se ponía el zapato izquierdo por el derecho, como cosa funesta; si al emprender un largo viaje por tierra o por mar había caído rocío por casualidad, como augurio favorable de un pronto y feliz regreso. Pero también se conmovía principalmente por los prodigios. Trasladó al patio interior de los dioses penates una palmera que había surgido entre las piedras delante de su casa y se preocupó mucho de que creciera. Se alegró tanto de que en la Isla de Capri unas ramas de un viejo roble, inclinadas hacia tierra y que languidecían ya, habían revivido a su llegada, que hizo cambiar con la ciudad de Nápoles la Isla de Capri por la de Enaria. Respetaba ciertos días, para no ponerse en viaje al día siguiente de los días de mercado, y no emprendía nada serio en las nonas, evitando en esto ninguna otra cosa."

En este fragmento, Suetonio nos deja en claro que Augusto, profundamente religioso y temeroso de los dioses, caía en cierta forma de fanatismo en su modo de comprender la religión, y aquel fanatismo inspirado en el terror es lo que describiríamos como superstición, más aún cuando, Augusto asigna poder, o ve la obra de los dioses, en todo aquello que no logra comprender.

Sin embargo, sabemos también que en Augusto esta devoción no es tan inocente como cabría esperar a primera vista, ya que él vio, sabiamente, que la religión, el temor a los dioses y fundamentalmente las tradiciones romanas, eran la única forma de garantizar la paz y la restauración de los ideales de la Roma republicana, tan convulsionada por las continuas guerras civiles. Hay que recordar que tanto Aristóteles como Polibio, consideran también a la superstición como una herramienta ideológica para sostener gobiernos fuertes.

Este elemento concuerda con la raíz etimológica griega para designar a la superstición: *deisidaimonia*, esto es, un temor a lo sobrenatural, un temor religioso

⁶³ Véase: Suetonio Tranquilo, Cayo; *Los doce césares*; Editorial Iberia, Barcelona, 1963

puro. Este precepto está presente en Jenofonte, para él, la *deisidaimonia* genera temor, el supersticioso ve signos, motivos de preocupación frente a lo inexplicable.

Cicerón⁶⁴, un poco antes que Augusto y que el mismo Suetonio, nos muestra una visión romana diametralmente opuesta:

"Para hablar verdaderamente, la superstición expandida por los pueblos, oprimió los espíritus de casi todos, y además, ocupó la debilidad de los hombres. Parecería que habríamos hecho no sólo para nosotros mismos sino también para los nuestros si los hubiésemos suprimido de raíz. Y, en verdad, quiero que esto sea bien comprendido: suprimiendo la superstición, no es suprimida la religión. En efecto, no sólo es propio de un sabio proteger las instituciones de los antepasados reteniendo las ceremonias sagradas y el culto. Por otra parte, la belleza del mundo y el orden de las bellezas celestes obliga a confesar que existe una naturaleza eterna y suprema y que ella debe ser admirada y respetada para la razón de los hombres. En consecuencia, la religión que está unida al conocimiento científico de la naturaleza debe ser también propagada, así todas las raíces de la superstición deben ser arrancadas."

En Cicerón, -y en esto, como en muchos otros aspectos podemos comprender la simpatía posterior de los Padres de la Iglesia con su pensamiento- observamos un punto de vista negativo, afín a la sensación de inestabilidad y desconcierto frente al orden divino ante el desmoronamiento de la República. Para él es necesario arrancar las raíces de la superstición, que acecha y oprime. Para él la superstición no es una religiosidad exagerada por la devoción, sino que por el contrario es una creencia corrompida y absurda.

*"Cicerón da una etimología del término supersticio, que empleó para distinguir al hombre religioso del hombre que lleva la piedad a un plano de interés personal y familiar impropio, creando así prácticas propias de viejos."*⁶⁵

Posteriormente, este planteamiento será retomado por Servio y por Isidoro de Sevilla, difundiéndolo este último ampliamente por el mundo cristiano. Cabe

⁶⁴ Véase: Cicerón, Marco Tulio; *Obras Completas*; Librería de Perlado, Páez y Cía, Madrid, 1910

⁶⁵ Caro Baroja, Julio; *De la superstición al ateísmo: meditaciones antropológicas*; Editorial Taurus, Madrid, 1974, Pp. 153

preguntarse eso sí, si el caracterizarlas como “prácticas seniles” apunta a ridiculizarlas o más bien, a asegurar que eran prácticas propias de otros tiempos, tiempos por lo demás mejores para Roma.

Siguiendo a Caro Baroja, a los planteamientos de Jenofonte, Cicerón y de Suetonio, se suman otras apreciaciones que son distintas en el mundo clásico, en cuanto a la apreciación que existe con respecto a la superstición. Si analizamos la posición de otros autores, veremos que muchas veces divergen radicalmente de lo que hemos planteado hasta el momento.

Festo diferencia a dos tipos de creyentes: el religioso, que rinde culto a los dioses de su país y el supersticioso que lo hace a los extranjeros. Este punto de vista sorprendente es reforzado por Tácito, para quién los rituales egipcios y judíos por ejemplo son caracterizados como supersticiones. Varrón por su parte señala que los que honran a los dioses son religiosos y que los que no son supersticiosos, lo que refuerza esta idea. Todo aquel que no rinde culto a las divinidades oficiales, cae en el rango de la superstición.

En resumen, y continuando con el análisis de Caro Baroja, podríamos encontrar ciertos caracteres generales que nos permiten sistematizar el qué entiende el mundo antiguo por superstición:

- La superstición implicaría interés personal, egoísmo, superfluidad y debilidad, a la par que ilegitimidad en cuanto creencia extranjera.
- La religión por su parte, representaría intereses sociales o colectivos, obligaciones ineludibles que acompañan el beneficio del colectivo.
- La superstición vendría a ser un exceso de religión, confianza en la ciencia o en las doctrinas filosóficas, además de ser un arma política en la que se sustentan tiranos y gobernantes fuertes para dominar al vulgo, inculto y dado a los excesos.

De todos estos principios, los que con más fuerza serán heredados al mundo cristiano medieval -tempranamente en autores como Lactancio e Isidoro de Sevilla y tardíamente como en Santo Tomás- son los conceptos relativos a entender a la

superstición como exceso de fe en el último y como falsedad en el primero, falsedad propia de incultos. Pensamiento mucho más vinculado a la doctrina agustiniana por cierto.

Sin embargo, los preceptos del mundo clásico son familiares a los padres de la Iglesia y a los autores eruditos, y no podemos creer que visiones como las de Festo, Varrón o Tácito no estuvieran presentes en su aparato de análisis al momento de escribir y configurar la base doctrinal del cristianismo.

Ahora bien, los principios fundamentales que mencionábamos antes son los que priman en los textos que tratan o condenan la superstición, como una corrupción del pensamiento religioso, y como tal será rechazada. De ahí que se considere supersticiosas a todas aquellas creencias que, por una parte, son ajenas al pensamiento dogmático cristiano romano y por otra a aquellas prácticas reñidas con la doctrina como la magia, la alquimia, las prácticas augurales, los vaticinios y los auspicios.

¿Es este el principio que rige en el mundo cristiano católico medieval para comprender a aquellos pueblos no cristianos o cristianizados parcialmente?. Creemos que sí.

El calificar de supersticiosos a aquellos pueblos que tienen prácticas religiosas diferentes no necesariamente debe ser entendido bajo los preceptos que nosotros utilizamos en la actualidad para definir superstición, a la cual asignamos más que nada el significado de práctica irracional basada en la ignorancia como ya hemos dicho. Sin embargo, excluimos del análisis la posibilidad de que estos autores tempranos, y mucho más cercanos al pensamiento clásico, hayan hecho referencia a la superstición como creencia foránea, desconocida por tanto y absurda, desde la perspectiva de la propia visión más que por su contenido.

Bajo esta lógica, y en cuanto nos interesa en este estudio, las creencias de los pueblos no cristianizados -o cristianizados parcialmente-, calificarían como supersticiones para la iglesia medieval, y formarían parte del repertorio de sermones eclesiásticos dados a un pueblo, que gradualmente perdía los trasfondos ideológicos

de los relatos y que a la postre sólo los mantendría bajo su forma más externa, llegando a volverse a veces incomprensibles aún para ese mismo auditorio.

En nuestro caso, por ejemplo, las prohibiciones que pesan sobre Conaire como el dormir en una casa cuya luz sea visible desde el exterior por la noche, no salir de Tara la novena noche o cazar los animales salvajes de Cerna no presentan mayor sentido a primera vista, y difícilmente podremos atisbar su significación última, pero a todas luces presentan vestigios, remanentes de elementos sagrados para la cultura que los elaboró y que, cómo ya hemos señalado son antiquísimos.

Nos interesa más que buscar el significado particular de cada uno de los preceptos comprenderlos en su globalidad, en su sentido amplio, pues es muy probable también que ni siquiera tengan una significación especial sino que solamente sean recursos literarios, excusas para desarrollar un tema más amplio que es el que interesa transmitir.

Levi-Strauss en la obra anteriormente citada ha señalado que aquellos elementos individuales de un relato de base mítica son arbitrarios, que no poseen referencias simbólicas fijas, de forma que solo es posible entenderlos en un proceso complejo de contextualización con otros relatos. Ahora bien, si estos elementos sobrevivieran en la cultura popular, desprovistos de sentido, serían considerados supersticiones: cierto bosque por el que transitar es nefasto, cierta compañía bajo ciertas formas, cierto alimento, en fin permanecería en el recuerdo la prohibición tácita que sólo comparte el grupo, el tabú tribal.

¿Qué es la superstición sino la institucionalización, la ritualización de nuestros temores traspasados al grupo y extraídos al mismo tiempo de la comunidad?, sistematizados, simplificados a su más mínima expresión mecánica y dogmática. El no hacer porque no se debe hacer, irreflexivo, dogmático, pero es a su vez también el temor que acoge, que otorga identidad, que nos vincula y protege, el que nos hace retornar al grupo y lo obliga a cerrarse sobre sí mismo, porque si hay algo claro es que la codificación de nuestros temores expresa en la superstición es solo entendida a cabalidad por un “nosotros” ajeno a los “otros” que no la comprenden.

Pero como ya hemos dicho la superstición es el remanente de algo que fue más importante, implica un trasfondo religioso y mítico, aunque no sea mito ni religión en propiedad, cumple aunque sólo sea superficialmente con funciones similares:

“La función de la clase particular de leyendas que son los mitos es en efecto, expresar dramáticamente la ideología de que vive la sociedad, mantener ante su conciencia no solamente los valores que reconoce, y los ideales que persigue de generación en generación, sino ante todo, su ser y su estructura mismos, los elementos, los vínculos, los equilibrios, las tensiones que la constituyen, justificar en fin, las reglas y las prácticas tradicionales, sin las cuales lo suyo se dispersaría.

Estos mitos pueden pertenecer a tipos diversos. En cuanto al origen, unos se extraen de acontecimientos y acciones auténticas, más o menos estilizadas, adornadas y propuestas como ejemplos por imitar; otros son ficciones literarias que encarnan en personajes los conceptos importantes de la ideología y traducen los nexos de estos conceptos a las relaciones de tales personajes. En cuanto al decorado también, y en cuanto a las dimensiones cósmicas de las escenas: unas caen fuera del restringido espacio y de los contados siglos de la experiencia nacional, llenan un pasado o un porvenir lejanos y zonas inaccesibles del mundo, ocurren entre dioses, gigantes, monstruos, demonios, otros más se conectan con hombres ordinarios, lugares familiares, tiempos plausibles. Más todos estos relatos tienen una función, la misma función vital.”⁶⁶

La superstición por su parte, da cuenta tardíamente de aquellos principios y elementos, que descontextualizados, parecen irracionales o sin sentido. Evidentemente salta inmediatamente a la vista la duda en torno al sustento concreto de la creencia supersticiosa, y ello porque atañe directamente al establecimiento de una relación causa-efecto que ante las apariencias no tiene conexión.

Frazer, siguiendo el análisis de Jahoda en la obra ya citada, hace notar que la mentalidad primitiva no logra establecer una correcta división entre lo natural y lo sobrenatural, y que el personalizar y objetivar aquellos mundos, les lleva a confundir sus ideas sobre la forma de influir en el medio. Por otra parte para él, los pueblos primitivos inician su análisis de la realidad basándose en dos axiomas erróneos, esto es que la semejanza origina semejanza y que las cosas que han estado en contacto alguna vez siguen ejerciendo influencia unas sobre otras.

⁶⁶ Dumézil, Georges; Op Cit. Pp.15

Si bien esto es aplicable sólo a medias, nos permite adentrarnos en una de las características propias de la creencia supersticiosa: la relación causa-efecto entre elementos que a primera vista parecerían desvinculados.

¿En qué manera pueden influir entre sí hechos, acontecimientos u objetos que aparentemente no presentan relación?. Tradicionalmente se afirma que ciertas actividades u objetos poseen una fuerza inherente que les permite producir efectos observables e ineludibles. Al abstraerse y generalizarse, dicho poder explica muchos acontecimientos y experiencias vitales. En la tradición occidental grecolatina aquel poder es denominado carisma o suerte, y se entiende en esta lógica que hay gestos, actos, fórmulas u objetos que concentran fuertemente este poder y permiten su canalización.

Esta lógica la encontramos básicamente en aquellas sociedades primitivas que comparten o en las que subyace todavía un pensamiento de corte animista. En el caso particular de los pueblos celtas, lo que identificaríamos como superstición, es evidentemente el remanente de aquellas prohibiciones tribales primitivas, que lograron sobrevivir a través de los relatos y permanecer aun cuando su sentido primero fuera distorsionado.

En síntesis, podríamos señalar que las posibilidades de comprensión son ilimitadas, que los caminos abiertos son innumerables, y que la senda es agotadora y más de una vez estamos condenados a perder la ruta, pero vale la pena el esfuerzo desplegado. El acto de inteligir, de leer en lo profundo, nos lleva necesariamente a ello: ahí donde a primeras luces encontramos una narración, un simple cuento, podemos develar, si tenemos el cuidado de quitar el hálito de polvo que la recubre, un sin número de elementos que, profunda la mirada, dejan de parecernos irracionales, fantásticos o ilógicos.

Podemos encontrar, si queremos y nos atrevemos a mirar, la esencia misma de aquellos que hollaron nuestro mundo hace cientos, quizá miles de años, y hallar, como ellos mismos pretendieron aquel aliento de divinidad que susurra todo lo existente.

Conclusión:

Es de vital importancia para el historiador acceder a la comprensión del pasado desde todas las ventanas posibles. Desde todo aquel mirador que le permita observar los hechos acaecidos. Nos interesa todo aquello que nos permita su reconstrucción, de forma tal que logremos levantar la impresión más vívida y fresca de las sociedades que estudiamos. Lograr en definitiva, la visión más plena posible.

Ciertamente la tarea es ardua y está plagada de obstáculos. El hombre, ser histórico por naturaleza, permanentemente busca trascender el tiempo y dejar huellas de su paso por el mundo: una simple inscripción en un árbol, un templo, un documento, y otros tantos son las más de las veces testimonios intencionales entregados a la eternidad, pero, como señalábamos antes, es la misma esencia humana la que impele esa trascendencia.

Hemos aprendido sólo en las últimas décadas a valorar aquel otro testimonio que es casual, ciertamente la fuente más rebotante de Historia. El registro material, la arquitectura, el arte, la vestimenta, los utensilios nos permiten reconstruir en trazos extensos y a mano firme la vida de aquellos hombres anónimos que en su cotidianidad forjan y continúan construyendo la Historia. Aprendimos a mirar en sus ideas, su

imaginarios y sus sistemas de creencias. Establecimos los nexos, las semejanzas, clasificamos a sus dioses, hemos estudiado sus temores y anhelos.

¿Pero qué hay de la intimidad de ese hombre?. ¿Del mundo espiritual que lo rodea y que constituye la esencia misma de su ser?. Evidentemente dar luz sobre ese aspecto es mucho más complejo, toda vez que habitualmente el espacio íntimo de la creencia permanece oculto. A veces se expresa, eso sí, cifrado, disfrazado bajo un lenguaje simbólico y metafórico que consciente o inconscientemente, a ratos aflora bajo la expresión poética, cuando el individuo traduce la realidad y la resignifica sobre la base de la propia experiencia.

Ese complejo simbólico queda manifiesto en todas las construcciones de una cultura, en forma sutil y evanescente, y está allí, siempre, permanentemente esperando ser descubierto, transformándose en un lenguaje cómplice que invita a ser partícipe y a acceder a aquel que no le comprende, pues genera identidad y a la vez es propio de esa identidad que construye.

Pero la Historia es dinámica, la cultura es dinámica y nada está destinado a permanecer por siempre, los hombres pasan, las generaciones avanzan y las construcciones sociales irremediamente desaparecen, pero siempre queda algo que se niega a sucumbir, y ese algo que está en nosotros nos permite ir redescubriéndonos en el tiempo, observarnos y ver cuánto hemos cambiado y cuánto ha permanecido.

El problema principal radica en que los códigos que nos permiten descifrar aquellos mensajes también desaparecen o irremediamente varían. Nuestra forma de comprender el mundo y traducirlo es distinta a través del tiempo y comúnmente lo olvidamos. No podemos dejar de pensar el pasado desde el presente y para el presente, ese es el mandato primero de la Historia, pero al hacerlo no debemos dejar de intentar aproximarnos a las formas originales, a los sentidos, a las significaciones que en distintas épocas se atribuían a los conceptos.

Hemos estudiado la problemática de la superstición y el tabú en la sociedad celto-irlandesa medieval como una forma de acercarnos a esa dimensión íntima que subyace en la creencia, y nuestra aproximación ha sido a partir de la literatura. A través

de aquel testimonio es posible abrir ventanas de observación de la cultura en forma más bien global, pues en el relato, en todo relato, no sólo queda expresada la narración que el autor desea perpetuar, sino que su experiencia vital, su entorno y los remanentes que arrastra de épocas pasadas en su propia representación de mundo, en la estructura mental particular que ha heredado de las generaciones que le han antecedido.

También hemos podido constatar una vez más cómo en un texto literario se esconden riquezas inconmensurables para el estudio de la Historia, cómo se presentan remanentes que inconscientemente son perpetuados por el autor desde épocas lejanas que logran remontar el tiempo en las prácticas sociales, en la cultura material y espiritual, pero también hemos podido observar cómo son tomados minuciosamente para servir a un objetivo específico que es aunar el destino y la identidad de un pueblo que veía arremeter en su contra una vorágine de elementos culturales exógenos.

“La Destrucción de la Hospedería de Da Derga’s” es un texto en el que es posible apreciar a través de su transcripción en el siglo XI, elementos que perviven de un pasado remoto, algunos de los cuales, siguiendo la lógica de análisis dumeziliana son remanentes de milenios pasados, pero que ya han perdido gran parte de su sentido. Sin embargo, son evocados en un momento mismo en el que la identidad propia, y fundamentalmente religiosa, es amenazada, esto es para Irlanda, durante las invasiones noruegas.

Remitiendo a la grandeza de los grandes reyes míticos, a la de los grandes guerreros que en sus gestas heroicas forjaron el país, logra ser punto de partida para transmitir una abanico de expresiones tradicionales, que subyacen en la mentalidad colectiva, pero que siempre es necesario mantener al corriente. Sin embargo también deja entrever normas elementales que es preciso cumplir para mantener la cohesión del grupo, a modo de amenazas veladas que muestran qué hay que hacer y qué no.

Es de suponer que muchos de los elementos míticos que se encuentran en el relato, ya han perdido gran parte de su efectividad como vehículos de transmisión de ideas específicas, sobre todo aquellos que remitían a prohibiciones rituales, y cómo tales, han de haber sido juzgados como creencias superficiales, supersticiones en

nuestra acepción del término, pero aún así, la creencia supersticiosa encierra muchos elementos que deben alejarnos del reduccionismo al momento de analizarla.

Las normas sociales que encuentran su origen más primitivo en las prohibiciones tribales y tabúes nos hablan de principios elementales que aún no hemos podido dejar atrás del todo, y que si bien se van readecuando presentan una validez universal. El acto de prohibir, de normar no posee necesariamente una connotación negativa, por el contrario, delimita y otorga coherencia a un cuerpo social y le asigna su propia identidad. La delicada frontera entre lo sagrado y lo profano está siempre presente, el individuo que transgrede las normas se acerca peligrosamente a una naturaleza no humana, amoral, que puede elevarle o destruirle sin más, pero que invariablemente pone en juego la existencia del todo.

Las sociedades establecen mecanismos de protección frente a la disolución que siempre está al acecho: las estructuras políticas y religiosas, tan estrechamente vinculadas en el pasado son las depositarias de los principios básicos relativos a lo que se es y lo que se debe o no hacer, y son ellas las encargadas de custodiar su cumplimiento, hasta el presente, el peligro máximo para la sociedad radica cuando ellas dejan de cumplir su función, pero no hay que entender este rol desde un punto de vista vertical, pues sólo son como estructuras, reflejos del todo social, de la suma de individuos que conforman, constituyen y construyen la sociedad permanentemente.

Si descontextualizamos estos mecanismos de protección, y los observamos desde perspectivas distintas, evidentemente su naturaleza ajena nos descoloca y no le comprendemos. No es necesario recurrir a ejemplos del pasado para recordar que bailes, cánticos, creencias, expresiones rituales o elementos similares pueden parecernos absurdos e inclusive ridículos al momento de observarlos desde la distancia y bajo otros códigos, pero para quienes los realizan pueden poseer una importancia radical y extrema. ¡Cuántos problemas nos evitaríamos hoy por hoy si sólo recordásemos esa máxima!, si la tolerancia imperase y valorásemos aquellas expresiones culturales cuya individualidad, particularidad y sentido constituye su riqueza, más que su certeza o utilidad real.

Hemos planteado antes una pregunta que viene al caso recordar, ¿la Edad Media es supersticiosa o lo es toda sociedad preindustrial?. Toda época tiene sus propias supersticiones, aún nosotros, que nos situamos a la distancia de aquellas las tenemos, mantenemos aquellas actitudes irreflexivas que son resabios distorsionados de cosas en las cuales creíamos y en las que por una razón u otra dejamos de creer.

Cosas que siempre están presentes en actos mecánicos e incuestionados, pero que nos recuerdan permanentemente que hay elementos que aunque creemos olvidados están allí, principios fundamentales que esperan el momento que les necesitemos para volver a surgir y guiarnos. Normas, reglas, bases que configuran nuestra identidad, que en cada uno de esos actos irreflexivos nos recuerdan permanentemente quienes somos, y cuál es el camino a seguir, porque siempre fue así y así seguirá siendo. En el fondo, todo se reduce a creer.

IV.- Anexo I: “La destrucción de la Hospedería de Da Derga’s”

Como ya señalamos, El Ciclo del Ulster, también incluye la historia de Conaire Mór, Alto Rey de Irlanda, puesto que se le considera contemporáneo a Conchobar y Medb, aunque en este caso nuestro relato se desarrolla en Tara. Además, en nuestro texto, algunos héroes principales como Conall Cernach y Cormac son designados como hijos del mismo Conchobar.

La literatura épica irlandesa medieval, gaélica en propiedad, encuentra en la “Destrucción de la Hospedería de Da Derga’s” un bello testimonio de las concepciones de mundo del período, de las visiones ideales de su entorno y de la construcción poética de la realidad. El relato muestra en forma interesantísima una visión fresca y vívida de la naturaleza monstruosa incuestionada de la clase guerrera, noción implícita en el *Ferg* irlandés o furor propio del guerrero que inclusive le desfigura, de la sacralidad de la monarquía y de los caprichosos caminos que toma el destino para cumplir inexorable el castigo que merece la violación de los tabúes tribales, manteniéndose ajeno prácticamente de cualquier influencia cristiana.

El texto que utilizamos es una traducción del relato en inglés desarrollado por el doctor Whitley Stokes en el siglo XIX, sobre la base de ocho manuscritos escritos en lengua gaélica que se remontan al 1100 d.C. La división en párrafos por lo demás es personal, y apunta a facilitar las citas extraídas en el cuerpo de esta investigación para su ubicación por parte del lector.

El criterio utilizado para la traducción obedece al intento de mantener un adecuado equilibrio entre la belleza literaria del relato y su contenido argumental, apegándose en gran medida a la traducción más literal posible. La fuente está contenida en Epic and Saga. New York, P. F. Collier & son [c1910], Harvard Classics no. 49, disponible para el uso académico e investigación en la colección de fuentes medievales de la página web de la Universidad jesuita Fordham, de Nueva York.

Texto completo de “La destrucción de la Hospedería de Da Dergas” (S.XII)

Parte I

1. Hubo un famoso y noble rey de Erín, llamado Eochaid Feídiech. Una vez fue a la pradera de Bri Leith y vio, junto a un pozo a una mujer con un brillante peine de plata ornado de oro, que se lavaba en una fuente de plata con cuatro aves doradas y pequeños y brillantes rubíes en los bordes. Ella tenía un manto purpúreo y encrespado, una hermosa capa; el manto tenía orlas plateadas y un broche del oro más hermoso. Llevaba una túnica larga con capucha, de fina seda verde, con rojos bordados de oro y maravillosas hebillas de oro y plata sobre cada pecho, hombro y en su espalda. El sol brillaba sobre ella, así que el reflejo del sol en el oro sobre la seda verde era evidente para los hombres. Tenía dos trenzas doradas, de cuatro mechones con un abalorio en el extremo de cada uno de ellos. El matiz de cada cabello se parecía al de las flores de lirio en verano, o al del oro rojo después de ser pulido.
2. Allí estaba, deshaciendo su peinado para lavarlo, con los brazos fuera de las mangas de la bata. Blancas como la nieve de una noche eran las manos, suaves y gráciles, y rojas como la dedalera sus innegablemente bellas mejillas. Oscuras como el lomo de un escarabajo las cejas, como una rociada de perlas eran sus dientes. Azules como el jacinto sus ojos. Rojos como los frutos del serbal sus labios. Elevados, tersos y delicadamente blancos los hombros. Blancos y estilizados los dedos, largas las manos. Blanca como la espuma de una ola era su silueta;

esbelta, alta, delicada, pareja, suave como la lana. Lustrosos y cálidos, suaves y blancos eran sus muslos. Redondas y pequeñas, firmes y blancas las rodillas. Breves, blancas y rectas las canillas. Adecuadamente rectos y hermosos los talones. Si le hubieran medido los pies, difícilmente habrían resultado disparejos, a menos que la piel del calzado se extendiera sobre ellos. El radiante brillo de la luna residía en su noble rostro, la majestuosidad del orgullo en la uniformidad de sus cejas; la luz del encanto en cada uno de los regios ojos. Un hoyuelo de delicia en cada mejilla, salpicada ora con manchas purpúreas como el rojo de la sangre de un ternero, ora con el brillo lustroso de la nieve. Suave dignidad femenina en su voz; un paso seguro y pausado ella tenía: un andar de reina era el suyo. En verdad, de todas las mujeres del mundo era la más apreciable, deseable y perfecta que jamás viera algún hombre. Al rey Eochaid y a sus seguidores les pareció que era de los *shíde*. De ella se dijo: "Buena figura tienen todas, hasta que se las compara con Etáin; todas son adorables, hasta que se las compara con Etáin".

3. Un deseo de estar con ella se apoderó del rey, que envió a un hombre de su gente para buscarla. El rey pidió informes sobre ella y dijo, mientras se anunciaba: -¿Podría tener una hora de diversión con vos?

-Es por lo que vinimos hacia acá bajo vuestra salvaguarda- Contestó ella.

-Pregunto entonces de dónde sois y de dónde habéis venido- dijo Eochaid.

-Fácil se dice -le respondió- Soy Etáin, hija de Etar, rey de la cabalgata de los *shíde*. Estuve aquí por veinte años desde que nací en uno de ellos. Los hombres del *shíd*, reyes y nobles, me estuvieron cortejando pero no obtuvieron nada de mí, pues desde que soy capaz de hablar os he amado y dado el amor de niña por los encumbrados relatos sobre vos y vuestro esplendor. Y, aunque nunca os había visto, os reconocí por vuestra descripción: sois vos; entonces, llegué.

-No será vuestra la "búsqueda de un mal amigo distante" -dijo Eochaid-. Seréis bienvenida y por vos dejaré a las otras mujeres y sólo con vos viviré mientras me hagáis el honor.

-¡El precio de la novia para mi misma -dijo ella- y luego mi deseo!.

-Ambos tendréis dijo Eochaid.

-*Siete cumals*⁶⁷ le fueron dados.

4. Luego el rey, el mismísimo Eochaid Feidlech, murió y dejó una hija llamada, como su madre, Etáin, que se casó con Cormac, rey de Ulaid.
5. Después de un tiempo, Cormac, rey de los *ulates*, "el hombre de los tres dones", abandonó a la hija de Eochaid pues era estéril, excepto por una

⁶⁷ "Siete Cumals" el valor de siete esclavas, específicamente veintiuna vacas. Los irlandeses medían la riqueza en ganado, y por cada individuo, según su estamento social, se le asignaba un "precio por el honor" (*enechlan* o *log eneich*) cuando una persona era mancillada. Siete esclavas equivale al precio del cuerpo (*dire*), la restitución por un asesinato o el rescate de un rey del Tuath. Cf. Hubert, Henrí. Op. Cit. Pp.209

hija que tuvo, con Cormac luego de preparar un brebaje que su madre - la mujer del *shíde*- le dio. Entonces ella le dijo a su madre: -Malo es lo que me habéis dado- será una hija lo que tendré.

- No será bueno- dijo la madre- sufrirá la persecución del rey.

6. Luego Cormac se unió otra vez con su esposa, la propia Etáin, y éste fue su deseo: que la hija de la mujer a la que había abandonado, o sea, su propia hija, fuera muerta. Así que Cormac no dejaría a la niña con su madre para que se criara. Por lo tanto, dos de sus siervos la llevaron a un pozo y ella les sonrió tiernamente mientras la metían en él. Entonces la compasión los invadió. La llevaron hasta el pesebre de los vaqueros de Eterscél, biznieto de Iar, rey de Tára, y la criaron hasta que ella creció y no hubo en Irlanda hija de un rey más querida que ella.
7. Una casa cercada de mimbre trenzado le hicieron los siervos, sin puertas, sólo con una ventana y un tragaluz. La gente del rey Eterscél divisó la construcción y supuso que los vaqueros guardaban en ella alimentos. Pero uno de ellos fue y miró por el tragaluz, ¡y vio en la casa a la más adorable y bella de las mujeres!. Eso se le contó al rey, quien inmediatamente envió a su gente para asaltar la casa y sacarla de su interior sin permiso de los vaqueros. Pues el rey no tenía hijos, y le había sido profetizado por sus druidas que una mujer de origen desconocido le daría uno.

Entonces el rey dijo: -¡Ésta es la mujer que me fue profetizada!.

8. Ahora bien, mientras ella estaba allí a la mañana siguiente, vio entrar por el tragaluz un Ave que abandonó el plumaje en el suelo, se le acercó, la poseyó, y le dijo: -Vienen del rey hasta vos para asaltar vuestra casa y llevaros ante él por la fuerza. Y vos quedaréis embarazada de mí y tendréis un hijo, y ese hijo no debe matar pájaros. Y "Conaire, hijo de Mess Buachalla" será su nombre. Pues ella era Mess Buachalla, "la hija adoptiva de los Vaqueros".
9. Después ella fue llevada ante el rey, junto con sus padres adoptivos, y la desposaron con él, que le dio siete *cumals* a ella y otros siete a los padres adoptivos. Y luego ellos fueron nombrados caciques, con lo que fueron legitimados desde que eran los dos Fedlimthi Rechtaidi. Y ella le dio un hijo al rey, el propio Conaire, hijo de Mess Buachalla, y éstos fueron los tres reclamos de ella al rey, a saber, la crianza de su hijo entre tres casas: es decir, la de los padres adoptivos que la habían educado; la segunda, la del Mainé de Palabras de Miel, y la de ella misma como la tercera, y dijo que si los hombres de Erín deseaban hacer algo por ese niño, debían dárselo a esas tres familias que lo protegían.
10. Así que fue criado de esa forma y los hombres de Erín lo conocieron enseguida desde que nació. Y otros niños fueron criados con él, a saber: FerLe, FerGar y Fer Rogain, los tres biznietos de Donn Désa el paladín, un guerrero del ejército de Muc-Lesi.

11. Ahora bien, Conaire poseía tres dones, a saber, el don de oír, el don de ver y el don de juzgar, y de esos tres dones él le enseñó uno a cada uno de sus tres hermanos adoptivos. Y cualquier comida que le preparaban la compartían los cuatro. Incluso, aunque le prepararan tres comidas para él, cada uno de ellos tendría su parte. Los mismos vestidos, armas y pelaje de caballos tenían los cuatro.
12. Entonces el rey, el propio Eterscél, murió. Los hombres de Erín se reunieron para una fiesta del toro, con el fin de determinar al futuro rey; o sea, se mataba un toro y a continuación un hombre comería hasta el hartazgo y bebería su caldo, y se le cantaba un conjuro para la verdad cuando se metía en la cama. Aquel al que viera en su sueño sería el rey, y el soñador perecería si pronunciaba una mentira.
13. Cuatro hombres con carros estaban en la llanura de Liffey por diversión: el mismísimo Conaire y sus tres hermanos adoptivos. Entonces sus padrastros le avisaron que debía acudir a la fiesta del toro. El adivino, en su sueño, al final de la noche vio a un hombre totalmente desnudo, que marchaba por el camino de Tara, con una piedra en su honda.

-Iré en la mañana, después de vosotros- contestó.

14. Dejó a sus hermanos adoptivos con su certamen, y enfiló con su carro y el auriga hacia Dublín. Allí vio grandes aves moteadas de blanco, de tamaño, color y belleza inusitados. Las persiguió hasta que sus caballos se extenuaron. Los pájaros iban a un tiro de jabalina por delante de él y no se alejaban más allá. Él se detuvo, bajó y tomó la honda del carro. Fue tras ellos hasta que llegó al mar. Las aves fueron hacia las olas. Las siguió y se les acercó. Los pájaros se despojaron de su plumaje y se volvieron hacia él con lanzas y espadas. Uno de ellos lo protegió y se dirigió a él, diciéndole: -Soy Némglan, rey de las aves de vuestro padre; y vos teníais prohibido cazarlas, pues aquí no hay nadie que no deba ser amado por vos a causa de su padre o de su madre.

-Hasta hoy -dijo Conaire- no sabía nada de esto.

-Id esta noche a Tara -dijo Némglan- es lo más apropiado para vos. Hay una fiesta del toro allí, y por medio de ella seréis rey. Un hombre desnudo, que irá al final de la noche a lo largo de uno de los caminos de Tara con una piedra y una honda... ése es quien sera el rey.

15. Así que Conaire siguió adelante de ese modo; en cada uno de los cuatro caminos por los que los hombres van a Tara, tres reyes lo aguardaban y tenían indumentaria para él, pues ¡había sido previsto que llegaría totalmente desnudo!. Entonces lo vieron desde el camino donde estaban sus hermanastros, le pusieron la vestidura real, lo subieron a un carro y él se ajustó las prendas.
16. La gente de Tara dijo: -Parece que nuestra fiesta del toro y el conjuro de la verdad son un fracaso, si es solamente un muchacho joven y lampiño lo que vislumbramos con ellos.

-Eso no es de ninguna importancia- contestó él- Para un rey joven y generoso como yo la realeza no es ninguna desgracia, pues vestirme con los ropajes de Tara me corresponde por derecho de padre y de abuelo.

-¡Excelente! ¡Excelente!- decía la muchedumbre. Impusieron la realeza, de Erín sobre él. -Y él dijo: -Interrogaré a los sabios para que yo mismo pueda serlo.

17. Entonces pronunció todo esto como le había sido enseñado por el hombre de la ola, que le había dicho: "Vuestro reinado estará sujeto a una restricción, pero el reinado del ave será noble, y ésta será vuestra restricción, es decir, vuestro *geis*:"

"No rodearéis Tara por la derecha ni Bregia por la izquierda.
Las bestias malvadas de Cerna no deben ser cazadas por vos.
Y no saldrás cada novena noche más allá de Tara.
No dormiréis en una casa cuya lumbre es visible desde el exterior, después de la puesta del sol, y en la que se ve la luz desde afuera.
Y los tres Rojos no irán antes que vos a la casa del Rojo.
Y no se llevará a cabo pillaje alguno en vuestro reino.
Y, luego del ocaso, la compañía de una mujer o de un hombre no entrará en la morada en la que estéis.
Y no resolveréis la disputa de dos de tus siervos."

18. Ahora bien, hubo grandes dádivas en su reinado, a saber, siete naves cada junio de cada año llegaban a Inver Colptha⁶⁸, el retoño del roble crecía hasta las rodillas cada otoño, profusión de peces en los ríos Bush y Boyne en junio de cada año, y tal cantidad de buena voluntad que nadie mató a otro en Erín durante su reinado. Y a cada cual la voz de su compañero le parecía tan dulce como las cuerdas de los laúdes. De mediados de primavera a mediados de otoño no había viento que desordenara la cola de una vaca. Su reino no fue ni atronador ni tempestuoso.

19. Entonces sus hermanos adoptivos se quejaron de que les habían quitado los regalos de su padre y de su abuelo, o sea, hurto, robo, matanza de hombres y pillaje. Perpetraban los tres, hurtos contra un mismo hombre cada año -a saber, un cerdo, un buey y una vaca- por lo que podían ver por consiguiente, qué castigo les infligiría el rey, y qué daño le causaría a éste el hurto en su reinado.

20. Pues cada año un granjero iría a quejarse al rey, y él le diría: "Ve y dirígete a los tres bisnietos de Donn Désa, pues son ellos quienes se han llevado las bestias". Cada vez que uno fuera a hablar con los descendientes de Donn Désa, ellos casi lo matarían y él no volvería ante el rey por temor de que Conaire se hiciera cargo de su perjuicio.

⁶⁸ "Inver Colptha", la desembocadura del río Boyne en Irlanda

21. Desde que, entonces, el orgullo y la testarudez se apoderaron de ellos, comenzaron a saquear, rodeados por los hijos de los señores de los hombres de Erín. Tres veces cincuenta hombres tenían como pupilos cuando éstos asolaron como hombres-lobo la provincia de Connaught, hasta que el porquero del Mainé Palabras de Miel los vio, y él nunca había presenciado antes algo así. Se lanzó a la fuga. Cuando lo oyeron, lo persiguieron. El porquero gritó, la gente de dos de los Mainé fueron por él, arrestaron a los tres veces cincuenta hombres, junto con sus auxiliares, y los llevaron a Tara. Consultaron al rey con respecto al asunto, y él dijo: -Que cada padre mate a su hijo, pero que los que están vinculados conmigo por crianza sean exceptuados.

-¡Licencia! ¡Licencia! –decían todos- Será hecho por vos.

-De ningún modo contestó- Me he impuesto por ley "no tomar ninguna vida". Los hombres no serán colgados; pero que los veteranos vayan con ellos para que puedan desatar su pillaje sobre los hombres de Alba⁶⁹.

22. Eso es lo que hicieron. Por lo tanto se echaron a la mar y se encontraron con el hijo del rey de Britania, el mismísimo Ingcél, el Tuerto, nieto de Cormac; tres veces cincuenta hombres y sus veteranos se reunieron en el mar.

Hacen una alianza, y van con Ingcél y llevaron a cabo pillajes con él.

23. Ésta es la destrucción que su propio impulso les dio. Fue la noche en que su madre, su padre y sus siete hermanos habían sido invitados a la casa del rey de su distrito. Todos ellos fueron destruidos por Ingcél en una sola noche. Entonces los piratas irlandeses partieron mar afuera hacia la tierra de Erín, para buscar una destrucción como retribución por la que les había autorizado Ingcél.

24. En el reinado de Conaire hubo una paz perfecta en Erín, salvo en Thomond, donde se trabó combate entre los dos Carbre. Eran hermanos adoptivos de él y resultó imposible hacer las paces entre ellos hasta que intervino Conaire. Era contra un *geis* separarlos antes de que lo hubieran indemnizado. Él fue, sin embargo, aunque para hacerlo quebrara uno de sus *geasa*, y estableció la paz entre ellos. Permaneció cinco noches con cada uno de los dos. Eso también le concernía a un *geis*.

25. Luego de conciliar las dos pependencias, él viajaba a Tara. Éste es el camino que siguieron hacia ahí, más allá de Usnech en Meath, y vieron incursiones del este y del oeste, del sur y del norte; vieron bandas armadas, huestes y hombres totalmente desnudos, y la tierra de los Uí Néill del sur tenía una nube de fuego a su alrededor.

⁶⁹ Denominación irlandesa primitiva para Escocia

-¿Qué es eso? -preguntó Conaire- Fácil se dice -respondió su gente-. Fácil se sabe que se quebró la ley del rey ahí adentro, puesto que el país ha comenzado a quemarse.

-¿Hacia dónde iremos? -dice Conaire.

-Al noreste- dice su gente.

26. Así que entonces, Tara fue rodeada por la derecha y Bregia por la izquierda⁷⁰, y las bestias salvadas de Cerna fueron cazadas por él. Pero eso no lo vio hasta que la persecución hubo terminado.

27. Los que crearon del mundo aquella humareda de niebla mágica eran los Otros, y lo hicieron porque los geasa de Conaire habían sido violados.

28. Un gran temor cayó entonces sobre Conaire, porque no tenían ninguna manera seguir sino por el camino de Midluachair y el camino de Cúalu. Así que siguieron su ruta por la costa de Irlanda hacia el sur. Entonces Conaire dijo en el camino de Cúalu:- ¿Adónde iremos esta noche?.

-¡Ojalá os lo pudiera decir, mi pariente Conaire! -dice MacCecht, hijo de Snade Teighed, el paladín de Conaire, hijo de Eterscél-. A menudo los hombres de Erín han estado rivalizando por vos cada noche en la que estabais deambulando por un hospedaje.

-El buen juicio se va con las buenas épocas -dice Conaire- Yo tenía un amigo en este país, ¡si sólo supiéramos el camino a su casa!.

-¿Cuál es su nombre?- Preguntó MacCecht.

-Dá Derga de Leinster- contestó Conaire- Él fue hasta mí en busca de un regalo, y no tuvo un rechazo. Le di cien vacas de mi manada. Le di cien cerdos cebados. Le di cien mantos de paño tupido. Le di cien armas de combate esmaltadas de azul. Le di diez rojos broches dorados. Le di diez buenas cubas de color castaño. Le di diez sirvientes. Le di diez molinillos de mano. Le di tres veces nueve sabuesos blancos con sus cadenas plateadas. Le di cien caballos de carrera de las manadas de los ciervos. No habría disminución, en su caso, aunque viniera otra vez. De nuevo se lo llevaría. Sería raro que fuera hosco conmigo al alcanzar su morada esta noche.

-Cuando conocí su casa -dice MacCecht- el camino por el que vais era el límite de su tierra. Continúa hasta que entra en su morada, porque el camino pasa a través de ella. Hay siete umbrales en la casa, y siete dormitorios entre cada dos umbrales; pero hay solamente una puerta, y esa puerta gira hacia el umbral en el que sopla el viento.

-Con todo lo que tenéis aquí -dice Conaire- entraréis en vuestra multitud hasta que os hayáis apeado en el medio de la casa.

-Si es así -contesta MacCecht- que os dirigís para allá, voy ahí para poder encender el fuego frente a vos.

29. Cuando Conaire, después de eso, viajaba a lo largo del camino de Cúalu, advirtió frente a él tres jinetes que cabalgaban hacia la casa. Tres vestiduras rojas llevaban, y tres capas rojas; tres broqueles rojos tenían,

⁷⁰ Bregia es la llanura que se extiende al este de Tara, entre los ríos Boyne y Liffey

y tres venablos rojos en sus manos; tres corceles rojos montaban, y tres cabezas de rojo cabello eran las suyas. Rojo era todo en ellos: cuerpo, cabello y vestimenta; los corceles y los hombres.

-¿Quiénes son los que van adelante de nosotros? -preguntó Conaire- Tengo un *geis* por esos Tres que van frente a mí: los tres Rojos a la casa del Rojo. ¿Quién los seguirá y les dirá que vengan para seguir mis huellas?.

-Yo los seguiré -dice LÉFri Flaith, hijo de Conaire.

30. Va tras ellos, azotando su caballo, y no los alcanzó. Había el largo del tiro de un venablo entre ellos, pero no sacaron ventaja sobre él y él no sacó ventaja sobre ellos.

31. Les dijo que no fueran delante del rey. No los alcanzó, pero uno de los tres hombres le cantó este lamento por sobre el hombro:

“¡Mirad, hijo mío, grandes son las noticias, noticias de una hospedería!...¡mirad, hijo mío!”

Van lejos de él, entonces; no podía detenerlos.

32. El muchacho esperó a la hueste. Le contó a su padre lo que le dijeron. A Conaire no le gustó. -¡Vos, tras ellos! -dice Conaire- Y ofrecedles tres bueyes y tres cerdos para jamón, y que, siempre que estén en mi casa, nadie se ubicará entre ellos y el fuego de la pared.

33. Así que el joven va tras ellos, les ofrece eso y no los alcanzó. Pero uno de los tres hombres le cantó por encima de su hombro:

“¡Mirad, hijo mío, grandes son las noticias!,
El gran ardor de un rey generoso os saca el filo, os incendia.
Mediante encantamientos de ancianos, se rinde una compañía de nueve.
¡Mirad, hijo mío!”

El muchacho se volvió y le repitió la endecha a Conaire.

-Id tras ellos -dice Conaire- y ofrecedles seis bueyes, seis cerdos para jamón, y mis sobras para alimentarlos, regalos para mañana, y que, siempre que estén en mi casa, nadie se ubicará entre ellos y el fuego de la pared.

34. El joven entonces fue tras ellos, y no los alcanzó, pero uno de los tres hombres le contestó y dijo:

“¡Mirad, hijo mío, grandes son las noticias!
Cansados están los potros que cabalgamos. Montamos los corceles de Donn Détsorach, de los mágicos montículos del Otro Mundo.
Aunque estamos vivos, estamos muertos.

Grandes son los signos: destrucción de la vida, saciedad de las cornejas, alimento de los cuervos, distensión de la matanza, filos de espadas empapados, escudos con repujados rotos a la caída del sol. ¡mirad, hijo mío!"

Luego se alejaron de él.

-Veo que no habéis detenido a los hombres -dice Conaire.

-En verdad no es que haya desistido -dice LéFri Flaith.

35. Recitó la última respuesta que le dieron. Conaire y sus seguidores no se alegraron con eso, y luego tuvieron malos presagios de terror.

-Todos mis geasa me atraparon esta noche -dice Conaire- pues esos Tres Rojos son del pueblo desterrado.

Ellos siguieron hasta la casa, tomaron sus asientos ahí, y sujetaron sus caballos rojos en la puerta de la casa.

Ésta es la Marcha Adelantada de los Tres Rojos al *Bruden Dá Derga*. Ésta es la ruta que Conaire tomó con sus tropas a Dublín.

Parte II

Conaire y sus tropas van hacia Dublín

36. Fue entonces cuando el hombre de corta cabellera negra, con una mano, un ojo y un pie, los alcanzó. Cabello áspero cortado al ras en lo alto. Aunque se le volcara una bolsa de manzanas silvestres sobre la coronilla, ninguna caería a tierra, pues cada una de ellas se le clavaría en el pelo. Aunque el hocico se le enganchara en una rama, sus labios permanecerían juntos. Largas y gruesas como un yugo eran cada una de sus dos canillas. Cada una de sus nalgas era del tamaño de un queso sobre el extremo de un mimbre. En la mano tenía una pértiga bifurcada con puntas de hierro negro. Sobre la espalda llevaba un cerdo chamuscado de erizadas cerdas negras, que chillaba continuamente, y una mujer bocona, enorme, oscura, compungida, horrible, estaba detrás de él. Aunque su hocico fuera arrojado a una rama, ella lo soportaría; el labio inferior le llegaría a las rodillas.

37. Él se echó adelante para encontrarse con Conaire y le dio la bienvenida, -Bienvenido seáis, ¡Oh amo Conaire! Hace mucho que vuestro arribo aquí era sabido.

-¿Quién da la bienvenida? -pregunta Conaire.

-¡Fer Caille aquí, con su cerdo negro para que vos lo consumáis y no ayunéis esta noche, pues sois el mejor rey que ha venido al mundo!"

-¿Cuál es el nombre de vuestra esposa? -dice Conaire.

-Cichuil- contesta él.

-Cualquier otra noche -dice Conaire- que os satisfaga, vendré con vosotros, y os dejo solos esta noche.

-¡No -dice el patán- pues iremos con vos al lugar donde estaréis esta noche, oh hermoso amito Conaire!.

38. Así que él va hacia la casa, con su gran esposa bocona detrás de él, y con el negro cerdo chamuscado de pocas cerdas, que chillaba continuamente, sobre la espalda. Ése era uno de los *geasa* de Conaire, y aquel pillaje que iba a tener lugar en Irlanda durante su reinado era otro.
39. Pues el saqueo era obra de los hijos de Donn Désa, y cinco centenas había en el cuerpo de sus merodeadores, además de los seguidores que estaban con ellos. Esto, también, era un *geis*. Había un buen guerrero en el país del norte, "Carruaje sobre las estacas marchitas", éste era su nombre. Era llamado así porque solía ir contra sus oponentes así, como un carruaje pasaría sobre varas secas. Ahora bien, el pillaje era efectuado por él, y había cinco centenas solamente en su cuerpo de saqueadores, además de los subordinados.
40. Después, de eso había una tropa de héroes aún más arrogantes; específicamente, los siete hijos de Aillil y de Medb, cada uno de los cuales se llamaba "Mané". Y cada Mané tenía un apodo, a saber, el Mané como el Padre, el Mané como la Madre, el Mané Gentil, el Mané Vertiginoso, el Mané de Palabras de Miel, el Mané Aprieta a todos, y el Mané Locuaz. El saqueo era obra de ellos. En lo que respecta al Mané como la Madre y al Mane Vertiginoso tenían catorce veintenas en sus cuerpos de saqueadores. El Mane como el Padre tenía tres centenas y media. El Mané de Palabras de Miel tenía cinco centenas. El Mané Aprieta a Todos tenía siete centenas. El Mané Locuaz tenía siete centenas. El otro tenía cinco centenas en sus cuerpos de merodeadores.
41. Había un trío valeroso de los hombres de Cúalu de Leinster, a saber, los tres Sabuesos Rojos de Cúalu, llamados Cethach, Clothach y Conall. El pillaje era ahora obra de ellos, y doce veintenas había en su cuerpo de saqueadores, y tenían una tropa de locos. En el reinado de Conaire, un tercio de los hombres de Irlanda eran forajidos. Él tuvo suficiente fuerza y energía para echarlos de la tierra de Erín y así llevar el pillaje al otro lado⁷¹; pero, luego de ese traslado, ellos volvieron a su país.
42. Cuando alcanzaron el lomo del mar, se encontraron con Ingcél el Tuerto, con Eiccel y con Tulchínne, los tres bisnietos de Conmac de Britania, en lo más rugiente del mar. Un hombre descortés, inmenso, temible e inculto era Ingcél el Tuerto. Un solo ojo había en su cabeza, tan amplio como el pellejo de un buey, tan negro como un abejorro, con tres pupilas en él. Trece centenas había en su cuerpo de saqueadores. Los merodeadores de los hombres de Erín eran más numerosos que ellos.
43. Van con su superioridad para un encuentro en el mar.

⁷¹ Alusión indirecta para la isla de Gran Bretaña

-No debéis hacer esto -dice Ingcél- quebrar la verdad de los hombres sobre nosotros, porque sois más en número que yo.

-Nada que no sea un combate en términos iguales os acontecerá -dicen los forajidos de Erín.

-Hay algo mejor para vosotros -Contesto Ingcél- Hagamos las paces, puesto que habéis sido echados de la tierra de Erín y nos han echado de la tierra de Alba y de Britania. Hagamos un acuerdo entre nosotros. Venid y causad saqueos en mi país, e iré con vosotros y efectuaré mi pillaje en el vuestro.

44. Siguen este consejo y dieron garantías, por consiguiente, de este lado y de aquél. Estaban las seguridades que le fueron dadas a Ingcél por los hombres de Erín, a saber, FerGar y Gabur (o FerLe) y FerRogain, por la destrucción que Ingcél eligiera causar en Irlanda y por la destrucción que los hijos de Donn Désa escogieran en Alba y en Britania.

45. Se echó en suerte para ver con cuál de ellos debían ir primero. Resultó que debían ir con Ingcél a su país. Así que se encaminaron hacia Britania, y allí mataron al padre, a la madre y a los siete hermanos de su aliado, como hemos dicho antes. Luego de eso se dirigieron a Alba, donde labraron la destrucción, y entonces volvieron a Erín.

46. Fue entonces pues, que Conaire, hijo de Eterscél, se dirigió a la Hospedería por el camino de Cúalu.

Fue cuando llegaron los forajidos que estaban mar afuera de la costa de Bregia, frente a Howth.

47. Entonces dijeron los forajidos: -Arriad las velas, y formad una línea en el mar que no pueda ser vista desde tierra; y buscad entre vosotros a los más ágiles para ir a la orilla para ver si podremos salvar nuestros honores con Ingcél. Una destrucción por la destrucción que él nos ha dado.

-¿Quién irá a la orilla para escuchar?. Que sea alguno -dice Ingcél- que tenga los tres dones, a saber, el don de oír, el don de ver lejos y el don del juicio.

-Yo -dice el Mané de Palabras de Miel- tengo el don de oír.

-Y yo -dice el Mané Vertiginoso- tengo los dones de la vista lejana y del juicio.

-Es bueno para vosotros que sea así -dicen los ladrones- buena es esa sabiduría.

Así que nueve hombres van hasta que llegan a la colina de Howth, para averiguar qué pueden oír y ver.

-¡En silencio un momento!- dice el Mané de Palabras de Miel.

-¿Qué es eso? -pregunta el Mané Vertiginoso.

-El sonido de la cabalgata de un buen rey es lo que oigo- Por el don de la vista lejana, veo- respondió su camarada.

-¿Qué es lo que veis ahí?.

-Allí veo -contestó- cabalgatas espléndidas, altivas, hermosas, aguerridas, extranjeras, algo delgadas, cansadas, activas, entusiastas, afiladas, vehementes, un buen curso que sacude una gran cubierta de tierra. Pasan por muchas alturas, con corrientes y estuarios maravillosos.

-¿Cuáles son las aguas, las alturas y los estuarios que atraviesan?.

-Fácil se dice: Indeoin, Cult, Cuilten, Mafat, Ammat, Iarmafat, Finne, Goiste y Guistine. Venablos grises sobre los carruajes; espadas con empuñaduras de marfil sobre los muslos; escudos plateados en los codos. La mitad roja y la mitad blanca. Ropa de cada color sobre ellos.

-"Veó después frente a ellos ganado especial, a saber, tres veces cincuenta corceles gris oscuro. De cabezas pequeñas son ellos, de hocicos rojos, puntiagudos, de anchos cascos, cuellos grandes, pecho rojizo, gruesos, de fácil parada, de fácil uncida, ágiles para la correría, entusiastas, afilados, vehementes, con sus tres veces cincuenta frenos de esmalte rojo sobre ellos."

-"Juro por lo que jura mi tribu -dijo el hombre de la larga vista- que éstas son las manadas de algún buen señor. Éste es mi juicio sobre ello: es Conaire, hijo de Eterscéil, con las multitudes de los hombres de Erín alrededor de él, quién viaja por el camino."

Volvieron entonces para poder contarle a los forajidos.- Esto –dicen- es lo que hemos oído y hemos visto.

48. De esa hueste, entonces, había una multitud, tanto de un lado como del otro, a saber, tres veces cincuenta barcos, con cinco millares en ellos, y diez centenas en cada millar. Entonces izaron las velas de los barcos, y los dirigieron, por lo tanto, a la orilla, hasta que tocaron tierra en la playa de Fuirbthe.

49. Cuando los barcos llegaron a la costa, estaba entonces MacCecht encendiendo el fuego en la Hospedería de Dá Derga. Ante el sonido de la chispa, los tres veces cincuenta barcos fueron lanzados hacia fuera, de modo que estuvieron en el lomo del mar.

-¡Un momento en silencio! -dijo Ingcél- ¡Explicad esto, oh FerRogain!.

-No sé -contestó FerRogain- a menos que sea Luchdonn el satirista en Emain Macha, que hace esos pases cuando le sacan su alimento por la fuerza, o el grito de Luchdonn en Temair Luachra, o la chispa de MacCecht, cuando enciende un fuego ante un rey de Erín donde él duerme. Cada chispa y cada rociada de su fuego que cayera en el piso asaría cien becerros y dos medios cerdos.

-¡No quiera el dios llevar a ese hombre, Conaire, allí esta noche! -dijeron los hijos de Donn Désa- ¡Triste es que él esté bajo el daño de enemigos!.

-Me parece dice Ingcél que no sería más triste para mí que la destrucción que yo les di. Sería mí festín que Conaire eligiera ir allí.

50. Su flota se dirige a tierra. El ruido que los tres veces cincuenta navíos hicieron al atracar sacudió la Hospedería de Da Derga de tal forma que

ni un venablo ni un escudo permanecieron en sus estantes, sino que las armas lanzaron un grito y todas cayeron al piso de la casa.

-Explicad eso, oh Conaire -dicen todos- ¿qué es ese ruido?.

-No conozco nada así, a menos que sea que la tierra se ha roto, o el Leviatán que rodea el globo y golpea con su cola para volcar al mundo, o la flota de los hijos de Donn Désa que ha alcanzado la orilla. ¡Ay, que no sean ellos los que están allí!. ¡Nuestros amados hermanos adoptivos eran ellos!. Queridos eran los campeones. No deberíamos temerlos esta noche.

Entonces llegó Conaire, de modo que él estuvo en el prado de la Hospedería.

51. Cuando MacCeht oyó el ruido tumultuoso, le pareció que guerreros habían atacado a su gente. Por lo que se precipitó hasta su arnés para ayudarlos. Intenso como el tronar de tres centurias se juzgó su hazaña de saltar hasta sus armas. De eso no hubo provecho.
52. Ahora bien, en la proa de la nave en donde iban los hijos de Donn Désa estaba el campeón, completamente apercebido, iracundo, el león duro y tremendo, Ingcél el Tuerto, biznieta de Conmac. Amplio como la piel de un buey era el único ojo que le resaltaba en la frente, con siete pupilas en él, negras como un abejorro. Cada una de sus rodillas era tan grande como el raspador de un caldero; cada uno de sus dos puños era del tamaño de una cesta de la cosecha; sus nalgas tan grandes como un queso en un mimbres; cada una de sus canillas largas como un yugo.
53. Así que, después de eso, los tres veces cincuenta barcos, y esos cinco millares con diez centenares en cada millar desembarcaron en la playa de Fuirbthe.
54. Entonces Conaire con su gente entró en la Hospedería, y cada uno tomó su asiento adentro, tanto los de los *geasa* como los que no. Y los tres Rojos tomaron asiento, y FerCaille con su cerdo tomó asiento.
55. Después de eso, Da Derga fue hasta ellos, con tres veces cincuenta guerreros; cada uno tenía una larga cabellera hasta la base de la nuca, y un capote corto hasta las nalgas. Calzones moteados de verde usaban, y en sus manos había tres veces cincuenta grandes bastones de espino con bandas de hierro.

-¡Bienvenido, oh amo Conaire! -pronunció- Aunque la masa de los hombres de Erín viniera con vos, ellos mismos hubieran sido bienvenidos.
56. Cuando estuvieron allí vieron a una mujer solitaria que se acercaba a la puerta de la Hospedería, después de la puesta del sol, buscando que la dejaran entrar. Cada una de sus dos canillas era tan larga como la tabla de un telar, y tan oscura como el dorso de un escarabajo ciervo. Usaba

un lanudo manto grisáceo. El pelo más largo le llegaba hasta la rodilla. La boca se le torcía hacia un costado de la cabeza.

57. Ella llegó y puso uno de sus hombros contra el poste de la puerta de la casa, echando una mirada malvada sobre el rey, y los jóvenes que lo rodeaban en la Hospedería. Él mismo se dirigió a ella desde adentro.

-Bueno, oh mujer -dice Conaire- si sois una hechicera, ¿qué veis para nosotros?.

-En verdad veo para vosotros -contesta ella- que ni vuestro pellejo ni vuestra carne escapará del lugar al cual habéis venido, a no ser por lo que los pájaros se llevarán lejos en sus garras.

-No era un presagio malvado el que preveíamos, oh mujer -dijo él- no es lo que siempre auguráis para nosotros. ¿Cuál es vuestro nombre, oh mujer?.

-Cailb- contesta ella.

-Ese nombre no dice mucho- dice Conaire.

-¡Mirad! Muchos otros son mis nombres.

-¿Cuáles son ellos?- pregunta Conaire.

-Fácil se dice -acotó ella- Samon, Sinand, Seisclend, Sodb, Caill, Coll, Dichóem, Dichíuil, Díthim, Dichuímne, Dichruidne, Dairne, Dárine, Déluaine, Egem, Agam, Ethamne, Gním, Cluiche, Cethardam, Nith, Némain, Nóennen, Badb, Blosc, Bloár, Huae, óe Aife la Sruth, Mache, Médé, Mod.

58. Sobre un pie, alzando una mano, y soltando suavemente el aliento les cantó todo eso desde la puerta de la casa.

-Juro por los dioses a los que adoro -dice Conaire- que no os llamaré por ninguno de esos nombres, esté aquí mucho o poco tiempo. ¿Qué deseáis?.

-Lo que vos, también, más deseéis -contestó ella.

59. Es uno de mis geasa -dice Conaire- recibir la compañía de una mujer después de la puesta del sol.

-Aunque sea un *geis* -contestó ella- no me iré hasta que consiga mi hospedaje inmediatamente esta misma noche.

-Decidle -dice Conaire- que un buey y un cerdo para jamón le serán llevados afuera, y mis sobras, a condición de que ella permanezca esta noche en otro lugar.

-Si -ella dice- le ha acontecido al rey que no tiene lugar en su casa para la comida y la cama de una mujer solitaria, ellas serán conseguidas, a pesar de él, de alguien que posea generosidad, si la hospitalidad del príncipe ha desaparecido en la Hospedería.

-¡Salvaje es la respuesta! -dice Conaire- Dejadla entrar aunque sea mi *geis*.

60. Gran repugnancia sentían después de la plática de la mujer, y un mal presentimiento, pero no sabían la causa de eso.

61. Los forajidos, luego de que tocaron tierra, siguieron adelante hasta Lecca Cinn Slébe. Siempre abierta estaba la Hospedería. La llamaban *Bruden* porque se asemejaba a los labios de un hombre que sopla un fuego.

62. Grande era la hoguera que encendían para Conaire todas las noches, a saber, un "jabalí del bosque". Siete bocas tenía. Cuando un tronco se sacaba de su costado, cada llama que brotaba de cada boca era tan grande como el resplandor de una capilla ardiente. Había diecisiete de los carruajes de Conaire en cada puerta de la casa, y para los que miraban desde los bajeles aquella gran luz era ciertamente visible a través de las ruedas de los carros.

-¿Podéis decir, oh FerRogain, qué parece esa gran luz de allá?.

-No puedo relacionarla con nada -responde FerRogain- a menos que sea él fuego de un rey. ¡Quiera el dios no llevar a ese hombre allí esta noche! ¡Es una lástima destruirlo!.

-¿Qué más pensáis entonces -dice Ingcél- del reinado de ese hombre en la tierra de Erin?.

-Bueno es su gobierno -contesta FerRogain- Desde que asumió el reinado, ninguna nube ha velado el sol por el espacio de un día desde mediados de primavera hasta mediados de otoño. Ni una gota de rocío cayó de la hierba hasta el mediodía, y el viento no afectaría la cola de una bestia hasta las nonas. Y en su reinado, de fin de año a fin de año, ningún lobo atacaba a nadie excepto a un ternero de cada establo, para mantener esta regla hay siete lobos como rehenes en el costado de su casa y, además de eso, una mayor seguridad, el propio MacLocc, y es él quien aboga por ellos en la casa de Coinaire. En el reinado de Conaire, en Erin están las tres coronas, a saber, la corona de granos de trigo, la corona de flores y la corona de bellotas. En su reinado también, cada hombre juzga la voz de otro tan melodioso como cuerdas de laúdes, debido a la excelencia de la ley, de la paz y de la buena voluntad que prevalece a través de Erin. ¡Quiera el dios no llevar a ese hombre allí esta noche!. Es triste destruirlo. Es "una rama por medio de su flor". Es "un cerdo que cae ante el asador". Es "un infante en edad". ¡Triste es la brevedad de su vida!.

-Era mi destino -dice Ingcél- que él estuviera ahí y allí será una Destrucción por otra. No será más penosa para mí que mi padre, mi madre y mis siete hermanos, y el rey de mi país, a quienes les entregué antes de venir en el intercambio de saqueos.

-¡Es verdad, es verdad! -dicen los malhechores que estaban junto a los forajidos.

63. Los forajidos parten de la playa de Fuirbthe, y traen una piedra por cada hombre para hacer *un cairn*⁷²; pues ésa era la distinción que al principio hacían los *fianna* entre una "Destrucción" y una "Derrota". Un pilar acostumbraban plantar cuando había una Derrota. Un *cairn*, sin embargo, solían hacer cuando habría una Destrucción. Esa vez,

⁷² Montículo artificial de piedras pequeñas, que generalmente se levantaba en un cruce de caminos.

entonces, hicieron un *cairn* porque era una Destrucción. Lejos de la casa estaba eso, así que no podían ser oídos ni vistos desde ahí.

64. Por dos motivos construyeron su *cairn*, a saber, primero, porque era una costumbre al invadir, y en segundo lugar, para poder establecer sus pérdidas en la Hospedería. Cada uno que volviera a salvo de ella tomaría su piedra del *cairn*, así, las piedras de los que fueron muertos quedarían, y por lo tanto ellos conocerían sus bajas. Y es eso lo que los expertos en historia cuentan: que por cada piedra de Carn Leca había uno de los forajidos muertos en la Hospedería. Por eso el Cairn Leca, en Húi Cellaig, es llamado así.
65. Un "jabalí de fuego" es encendido por los hijos de Donn Désa para darle aviso a Conaire. Con lo que ése fue el primer fuego de advertencia que se hizo en Erín, y hasta este día todos los faros se encienden como aquél.
66. Esto es lo que otros cuentan: fue en la víspera del Samain que se labró la destrucción de la Hospedería y desde aquella almenara, la hoguera de Samain siguió hasta ahora, y las piedras que se colocan son el "fuego de Samain".
67. Entonces los forajidos formaron un consejo en donde había hecho el *cairn*.
-Bueno, entonces -dice Ingcél a los guías- ¿qué es aquí lo más cercano a nosotros?
-Fácil se dice: la Hospedería de Hua Derga, el principal albergador de Erín.
-Buenísimos hombres -dice Ingcél- probablemente fueron a buscar a sus compañeros en esa Hospedería esta noche.
68. Éste entonces fue el consejo de los forajidos, enviar a uno de ellos para ver cómo las cosas estaban allí.

-¿Quién irá a espiar la casa? -preguntó uno.
-¿Quién iría -dice Ingcél- si no yo, puesto que me dan derecho las deudas?
69. Ingcél fue a reconocer la Hospedería con una de las siete pupilas del único ojo que tenía en la frente, para evaluar con la mirada la casa, con la intención de destruir al rey y a los jóvenes que estaban a su alrededor ahí adentro. E Ingcél los vio a través de las ruedas de los carruajes. Entonces Ingcél fue advertido desde la casa. Él salió de ahí después de ser visto.
70. Siguió hasta que alcanzó a los forajidos en el lugar en donde estaban. Cada círculo de ellos se puso alrededor de otro para oír los informes. Los jefes de los forajidos estaban en el mismo centro de los círculos. Estaban FerGar, FerGel, FerRogel, FerRogain, Lomna, el Bufón, e Ingcél el tuerto. Seis en el centro de los círculos. Y FerRogain comenzó a interrogar a Ingcél.

-¿Cómo está eso, oh Ingcél? -pregunta FerRogain.
 -Como sea que esté -contestó Ingcél- regia es la concurrencia, multitudinario es el tumulto; majestuoso es el ruido de aquello. Si un rey está ahí o no, tomaré la casa pues tengo derecho. Por lo tanto, mi turno de pillaje ha llegado.
 -¡Lo hemos dejado en vuestra mano, oh Ingcél! -dijeron los hermanos adoptivos de Conaire. Pero no efectuaremos la Destrucción hasta que sepamos quién puede estar adentro.
 -Una pregunta, ¿habéis visto bien la casa, oh Ingcél? -inquire FerRogain.
 -Mi ojo echó un rápido vistazo a su alrededor, y lo aceptaré para mis deudas como fue establecido.
 -Vos muy bien podrías aceptarlo, oh Ingcél -dijo FerRogain- el padre adoptivo de todos nosotros está allí, el rey supremo de Erín, Conaire, hijo de Eterscél.
 -Una pregunta, ¿qué más habéis visto en la casa en el alto sitio del paladín, frente al rey, en el lado opuesto?.

El cuarto de Cormac Condlongas

71. -Vi allí -dice Ingcél- Un hombre de noble rostro, grande, con una mirada clara y chispeante, un conjunto parejo de dientes, la parte de abajo estrecha, amplía la superior. Bello y rubio el cabello dorado sobre él, con una cinta apropiada a su alrededor. Un broche de plata en su manto, y en su mano una espada con empuñadura de oro. Un escudo con cinco círculos de oro sobre él; una jabalina de cinco puntas en la mano. Un aspecto justo, hermoso y rubicundo tenía; además va afeitado. ¡Mesurado es ese hombre!
 -Luego de eso, ¿qué más visteis allí?.

El cuarto de los nueve camaradas de Cormac

72. -Allí vi tres hombres al oeste de Cormac, tres al este de él, y tres delante del mismo hombre. Consideraríais que los nueve tenían una sola madre y un solo padre. Son de la misma edad, igualmente agradables, igualmente hermosos, totalmente idénticos. Delgados bastoncillos de oro en sus manos. Curvos escudos de bronce llevan. Jabalinas acanaladas sobre ellos. Una espada con puño de marfil en la mano de cada uno. Una hazaña única realizan, a saber, cada uno toma la punta de su espada entre dos dedos, y las hacen girar alrededor de sus dedos, y las espadas se estiran luego por si mismas. ¡Relacionad eso, oh FerRogain! -dice Ingcél.
 -Fácil -dice FerRogain- para que lo haga. Es el hijo de Conchobar, Cormac Condlongas, el mejor héroe detrás de un escudo en la tierra de Erín. ¡De mente humilde es ese muchacho! El mal es lo que teme esta noche. Es un campeón de valía para las hazañas de armas; es un anfitrión para los de la casa. Éstos son esos nueve que lo rodean, los tres Dúnguss, los tres Doelguss y los tres Danguss, los nueve camaradas de Cormac Condlongas, hijo de Conchobar. Nunca mataron a un hombre a causa de su miseria, y nunca lo privaron de nada a causa

de su prosperidad. Bueno es el héroe que está entre ellos, el propio Cormac Condlongas. Juro por lo que mi tribu jura, nueve veces diez caerán por Cormac en el primer asalto, y nueve veces diez caerán por su gente, además de un hombre por cada una de sus armas, y un hombre por cada uno de ellos mismos. Y Cormac compartirá proezas con cualquier hombre frente a la Hospedería, y se jactará de la victoria sobre un rey o un príncipe de corona o noble de los forajidos; él mismo tendrá la ocasión de escapar, aunque toda su gente sea herida.

-¡Ay del que lleve a cabo esta Destrucción! -dice Lomna Drúth- incluso debido a ese único hombre, Cormac Condlongas, hijo de Conchobar. ¡Juro por lo que jura mi tribu -dijo Lomna, hijo de Donn Désa- si se pudiera satisfacer mi consejo, la Destrucción no debería intentarse solamente a causa de ese hombre, debido a la belleza y a la calidad del héroe.

-No es factible evitarlo -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad vienen sobre vos. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente. Vuestra voz, oh Lomna -dice Ingcél- se ha quebrado en vos: sois un guerrero sin valor y os conozco. Las nubes de la debilidad vienen sobre vos...

-Ni los viejos ni los historiadores dirán que paré la Destrucción, hasta que la haya efectuado. No recrimines nuestro honor, oh Ingcél -dicen Gér, Gabur y FerRogain- La Destrucción tendrá lugar a menos que la tierra se rompa debajo, hasta que nos maten a todos de tal modo.

-Ciertamente, entonces, teníais razón, oh Ingcél -dice Lomna Drúth, hijo de Donn Désa-No es para vos la pérdida causada por la Destrucción. Obtendréis la cabeza del rey de un país extranjero, con vuestra matanza de otro; y vos y vuestros hermanos se escaparán de la Destrucción, el propio Ingcél, Eiccel y el ganado del Pillaje.

73. "Más difícil, sin embargo, es para mí -dice Lomna Drúth- ¡La aflicción es mía antes de cada uno!, ¡La aflicción es mía después de cada uno! Es mi cabeza la que primero será arrojada por ahí a la noche, dentro de una hora, entre los ejes del carro, donde los enemigos diabólicos se reunirán. Será arrojada tres veces a la Hospedería, y tres veces será lanzada hacia adelante. ¡Ay del que viene!, ¡Ay de quien viene con él!, ¡Ay de aquel hacia quien viene!, ¡Desdichados los que van!, ¡Desdichados hacia los que van!."

-Nada vendrá a mí -dice Ingcél- en reemplazo de mi madre, de mi padre y de mis siete hermanos, y del rey de mi distrito, a quienes destruisteis conmigo. No hay nada que no pueda soportar en lo sucesivo.

-Sin embargo... pasarán por ellos -dicen Gér, Gabur y FerRogain- la Destrucción será efectuada por vos esta noche.

-¡Ay del que los pondrá bajo las manos de los enemigos!- dice Lomna- ¿Y a quién más visteis luego?.

El cuarto de los píctos

74. -Vi otro sitio allí, con un trío enorme en él: tres hombres grandes, morenos; tres cabezas totalmente cubiertas de pelos parejos, igualmente largos en la nuca y en la frente. Tres cortas capuchas negras

sobre ellas, que les llegaban a los codos; largos penachos tenían las capuchas. Tres enormes espadas negras llevaban, tres escudos negros y tres jabalinas verde oscuro. Gruesa como el asador de un caldero era el asta de cada una. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!

-Me es difícil identificarlos. No conozco semejante trío en Erín, a menos que sea aquel terceto de la tierra de los pictos, que vino al exilio desde su país, y ahora está en la casa de Conaire. Éstos son sus nombres: Dublonges, hijo de Trebúat, Trebúat, hijo de Húa Lonsce, y Curnach, hijo de Húa Fáich. Los tres mejores del país de los pictos para tomar las armas son ese trío. Nueve decenas caerán en sus manos en el primer encuentro, y un hombre caerá por cada una de sus armas, además de uno por cada uno de ellos. Y compartirán proezas con cada trío en la Hospedería. Se jactarán de una victoria sobre un rey o un jefe de los forajidos; luego se escaparán, aunque heridos. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sea solamente a causa de esos tres!

75. Dice Lomna Drúth: “Juro por el dios por el que jura mi tribu, si mi consejo fuera tomado, la Destrucción nunca sería efectuada.”

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¿Y a quién más visteis luego allí?.

El cuarto de los gaiteros

76. -Allí contemplé un cuarto con nueve hombres en él. El cabello hermoso y rubio tenían ellos: todos son igualmente bellos. Coloridos mantos moteados usaban, y sobre ellos había nueve gaitas, de cuatro melodías, adornadas. Bastante luz del palacio daba en el ornamento en estas gaitas de cuatro melodías. ¡Relacionadlos, oh FerRogain!

-Fácil me es ubicarlos- dice FerRogain- Ésos son los nueve gaiteros que vinieron con Conaire desde el *shídde* de Bregia, debido a los nobles relatos sobre él. Éstos son sus nombres: Bind, Robind y Riारbind, Sibé, Dibé y Deichrind, y Umall, Cumal y Ciallglind. Son los mejores gaiteros del mundo. Nueve veces nueve caerán ante ellos, y un hombre por cada una de sus armas, y un hombre por cada uno de ellos. Y cada cual se jactará de una victoria sobre un rey o un jefe de los forajidos. Y escaparán de la Destrucción, pues un conflicto con ellos será un conflicto con la sombra. Matarán, pero no serán matados, porque están fuera de un *shíd*. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sólo sea debido a esos nueve!

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¿Y luego de eso a quién más visteis allí?.

El cuarto del mayordomo de Conaire

77. -Allí vi un cuarto con un hombre en él. Un áspero mechón de cabello sobre él. Aunque un saco de manzanas silvestres le fuera arrojado en la cabeza, ninguna de ellas se caería al piso, pues cada una se le clavaría en el pelo. Su lanudo manto llevaba en la casa. Cada discusión ahí adentro por un asiento o por una cama la resolvía él. Si una aguja cayera en la casa, oiría su caída mientras habla. Sobre él hay un árbol negro enorme, como el eje de un molino, con sus aspas, sombrerete y espiga. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!
 -Fácil es esto para mí. Tuidle de Ulaid es él, el administrador de la casa de Conaire. Es necesario atender a la decisión de ese hombre, el que regula el asiento, el lecho y el alimento para cada uno. Es el personal de la casa el que está sobre él. Ese hombre luchará contra vos. ¡Juro lo que jura mi tribu, los muertos por él en la Destrucción serán más numerosos que los vivos!. Tres veces su número caerá por él, y él mismo caerá allí. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción!.
 -No podéis –dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...
 -¿Qué más visteis ahí después de eso?

Parte III

El cuarto de MacCecht, paladín de Conaire

78. -Allí observé otro sitio con un trío en él, tres nobles medio furiosos: el más grande de ellos en el medio, muy ruidoso... con cuerpo de roca, enojado, golpeaba violentamente, repartiendo fuertes puñetazos, con los que bate a nueve centenares en combate. Llevaba un escudo de madera cubierto con hierro, con un duro borde, un escudo en el que cabría una litera de cuatro portadores apta para diez enclenques sobre ella... de... cuero. Una... bloca en él, con la profundidad de un caldero, capaz de cocinar cuatro bueyes, un vientre hueco; un gran hervor, con cuatro cerdos en su gran estómago medio... En los costados lisos caben dos botes con cinco bancos de remeros, apropiados para tres partidas de diez en cada una de las fuertes flotas.
79. "Una lanza tenía, azul y roja, adecuada para la mano en su poderosa asta. Se extiende a lo largo de la pared desde el techo y se apoya en el suelo. Una punta de hierro en el extremo, rojo oscura, goteante. Cuatro pies ampliamente medidos entre los dos extremos de su borde."
80. "Treinta pies medidos holgadamente en su mortal espada desde la oscura punta hasta la empuñadura. Despide chispazos ardientes que iluminan el patio central de la casa desde el cielo raso hasta el piso."

81. "Fue una cara fuerte la que vi. Casi tuve un desmayo de horror mientras miraba fijamente esas tres cosas. No hay nada más extraño."

82. "Dos colinas peladas había ahí junto al hombre con pelo. Dos lagos junto a una montaña.. de azul oleaje; dos claros con un árbol. Dos barcos sobre un muelle circular cerca de ellos, llenos de ramas de espino blanco. Y algo que me pareció como una delgada corriente de agua, en la cual el sol está brillando, que bajaba goteando, y detrás de ella se formaba un claro, y el puntal de un palacio se alzaba por encima como una gran lanza. Del peso cabal del yugo de un arado era el poste que había ahí. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-¡Fácil, me parece, es explicarlo! Ése es MacCecht, hijo de Snaide Teichid; el paladín de Conaire, hijo de Eterscél. ¡Bueno es el héroe MacCecht!. Acostado estaba en su sitio, durmiendo, cuando lo visteis. Las dos colinas peladas que observasteis junto al hombre con pelo, eran sus rodillas a los costados de su cabeza. Los dos lagos junto a la montaña, sus dos ojos a ambos lados de la nariz. Los dos claros con el árbol, las dos orejas a los costados de su cabeza. Los dos barcos trenzados en un muelle circular, sus sandalias sobre el escudo. La delgada corriente de agua que visteis, en la que el sol brillaba, y que chorreaba hacia abajo, era su espada oscilando. El claro que se extendía detrás es la vaina de la espada. El poste del palacio es su lanza: él la aprieta hasta que sus dos extremos se tocan, y con ella asesta un prodigioso golpe cuando lo desea. ¡Bueno es el héroe MacCecht!.

83. "Seis centenares caerán por él en el primer encuentro, y un hombre por cada una de sus armas, además de uno por él mismo. Y compartirá las hazañas con cada uno de la Hospedería, y se jactará del triunfo sobre un rey o un jefe de los forajidos delante de ella. Tendrá la oportunidad de escaparse, aunque herido. Y cuando tenga la ocasión de venir hacia vosotros desde la casa, tan numerosas como el granizo, como la hierba de un prado y estrellas del cielo serán vuestras cabezas y cráneos hendidos, los coágulos en vuestros cerebros, los huesos y montones de intestinos machacados por él y dispersados a lo largo de los pedregales.

84. Entonces, temblando y con terror por MacCecht, huyen dejando atrás tres muros de piedra y se tomaron los compromisos entre ellos otra vez, incluso Gér, Gabur y FerRogain.

-¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción! -dice Lomna Drúth- Perderéis vuestras cabezas.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¡Es totalmente cierto, oh Ingcél! -dice Lomna Drúth, hijo de Donn Désa- No es para vos la pérdida causada por la Destrucción. ¡Ay de mí por ella, pues la primera cabeza que alcanzará la Hospedería será la mía!.

-Es más difícil para mí –dice Ingcél- fue mi destrucción la que tuvo lugar... ahí. Verdaderamente, entonces, quizá sea el cadáver más frágil de allí...

-¿Y luego a quién más visteis allí?.

El cuarto de los tres hijos de Conaire: Obail y Oblin y Corpre

85. -Allí observé un cuarto con un trío en él, a saber, tres jovencitos blandos, que llevaban tres capas de seda. En ellas tenían tres broches de oro. Tres melenas de oro amarillo tenían. Cuando se las lavan, les llegan al borde de las caderas. Cuando alzan la vista se les levanta el cabello de modo que no está más bajo que los extremos de sus orejas, y es tan rizado como el de la cabeza de un carnero. Un esplendor de oro, palaciego, sobre cada uno de ellos. Cada uno de los que está en la casa se ocupa de ellos, de voz, de hecho y de palabra. ¡Relacionad esto, oh FerRogain! -dice Ingcél.

86. FerRogain lloró de tal modo que la parte delantera de su capa llegó a estar húmeda. Y no salió ninguna palabra de su boca hasta que pasó un tercio de la noche.

-¡Oh, pequeños -dice FerRogain- tengo una buena razón para lo que hago!. Ésos son los tres hijos del rey de Erín: Obail, Oblin y Corpre Findmor.

-Nos aflige si el relato es cierto -dicen los hijos de Donn Désa- Bueno es el trío de ese cuarto. Tienen las maneras de doncellas maduras, corazones de hermanos, valor de osos, y furia de leones. Quien quiera que está en su compañía, usa sus literas, y los deja, fácilmente no duerme ni come hasta después de nueve días, ante la carencia de su presencia. ¡Buenos son los jóvenes para su edad! Tres veces diez caerán por cada uno en el primer encuentro, y un hombre por cada arma, y tres hombres por ellos mismos. Y uno de los tres caerá allí. A causa de ese trío, ¡ay del que lleve a cabo la Destrucción!.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¿Y a quién más visteis luego?.

El cuarto de los fomorios⁷³

87. -Observé allí un cuarto con un trío en él, a saber, un trío horrible, inaudito, una tríada de campeones...

-¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

⁷³ Fomorios (según Markale, proveniente de Fo=bajo y Moiré o Mahr=demonio/ demonio femenino). Pueblo misterioso que permanentemente amenaza a Irlanda, compuesto por gigantes que habitan en las islas circundantes. Probablemente representan a fuerzas contrarias al orden establecido por los dioses y que encarnan la confusión y el caos. Derrotados por los Tuatha Dé Danaan, fueron relegados tras la segunda batalla de Mag Tured.

-Es difícil para mí para identificar a ese trío. Ni de los hombres de Erín ni de los hombres del mundo los conozco, a menos que sea el trío que MacCecht trajo de la tierra de los fomorios a costa de duelos.

88. Ningún fomorio se encontró para enfrentarlo, así que trajo a esos tres, y están en la casa de Conaire como rehenes para que, mientras él reine, los fomorios no destruyan el grano ni la leche de Erín más allá de su justo tributo. ¡Bien repulsivo puede ser su aspecto! Tres filas de dientes en sus cabezas de una oreja a otra. Un buey con un cerdo para tocino, ésa es la ración de cada uno de ellos, y lo que se ponen en la boca es visible hasta que llega debajo de sus ombligos. Cuerpos de hueso tienen esos tres. Juro por lo que jura mi tribu, serán muertos más por ellos en la Destrucción que los que dejen vivos. Seis centenas de guerreros caerán por ellos en el primer conflicto, y un hombre por cada una de sus armas, y uno por cada uno de ellos mismos. Y se jactarán de un triunfo sobre un rey o un jefe de los forajidos. No será más que con una mordedura, con un puñetazo o con una patada que cada uno de esos hombres mate, pues no se les permite tener ninguna arma en la casa, dado que son "rehenes del muro", por temor de que cometan una fechoría adentro. Juro por lo que jura mi tribu, si tuvieran armamento, nos matarían a todos, menos a un tercio. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción!, porque no es un combate contra holgazanes.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¿Y qué más visteis allí después de eso?.

El cuarto de Munremar, hijo de Gerrchenn, Bírderg, hijo de Ruan, y Mál hijo de Telband

89. -Observé un cuarto, con un trío en él. Tres hombres grandes y morenos, las cabezas con cabello castaño corto. Tenían las caderas gruesas como la de un carnero. Ancha como la cintura de un hombre era cada una de sus extremidades. Tres masas encrespadas de pelo pardo sobre una ancha cabeza; tres capotes, rojos y moteados, llevaban; tres escudos negros con abrazaderas de oro, y tres jabalinas de cinco púas, cada uno tenía a su disposición una espada con empuñadura de marfil. Ésta es la hazaña que realizan con ellas: las lanzan para arriba, después arrojan las vainas, y las espadas, antes de tocar la tierra, se meten en las fundas. Luego arrojan las vainas primero y las espadas después, y las vainas se encuentran con las espadas y se colocan a su alrededor antes de alcanzar el suelo. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-¡Fácil para que los ubique! Mál, hijo de Telband; Munremar, hijo de Gerrchenn, y Bírderg, hijo de Rúan. ¡Tres príncipes de corona, tres campeones de valor, los tres mejores héroes detrás las armas de Erín!. Una centena de héroes caerá por ellos en el primer conflicto, y compartirán las proezas con cada hombre de la Hospedería, y se jactarán de la victoria sobre un rey o un jefe de los forajidos, y luego

tendrán la ocasión de escaparse. La Destrucción no debería ser llevada a cabo siquiera a causa de esos tres.

-¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción! -dice Lomna- ¡Mejor sería la victoria de salvarlos que la de aniquilarlos! ¡Feliz el que los salve! ¡Ay de aquel que los mate!.

-No es factible -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¿Y luego qué más visteis?

El cuarto de Conall Cernach

90. -Allí observé en un cuarto adornado al más bello de los héroes de Erín. Él usaba un capote púrpura con una capucha. Blanca como la nieve era una de sus mejillas, la otra era roja y moteada como la dedalera. Azul como el jacinto era uno de sus ojos, oscuro como el dorso de un escarabajo el otro. La cabeza de espeso y hermoso cabello dorado era tan grande como una cesta de la cosecha, y la cabellera le llegaba hasta el borde de las caderas. Es tan rizada como la cabeza de un carnero. Si un saco de nueces de cáscara roja le fuera derramado sobre la cabeza, ninguna de ellas se caería al piso, sino que se quedarían en los ganchos, las trenzas y las horquillas de su cabello. Una espada con empuñadura de oro en su mano; un escudo rojo como la sangre, tachonado con remaches de bronce blanco entre las placas de oro. Una larga y pesada lanza de tres filos; tan gruesa como un yugo es el asta. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácil para mí es compararlo, pues los hombres de Erín conocen a ese retoño. Es Conall Cernach, hijo de Amorgin. Fue elegido para estar junto con Conaire en este momento. Es al que Conaire ama más que a otro, debido a su semejanza con él en cuanto a forma y figura... ¡Grande es el héroe que está allí, Conall Cernach!. A ese escudo rojo como la sangre que está en su puño, tachonado con remaches de bronce blanco, los *ulates* le han dado un nombre famoso, a saber, el *Bricríu* de Conall Cernach.

-¡Juro por lo que jura mi tribu, copiosa será la lluvia de roja sangre que caiga sobre él esta noche frente a la Hospedería! Esa lanza afilada que se alza sobre él, será a muchos a quienes esta noche, delante de la Hospedería, les repartirá bebidas de muerte. Siete umbrales se abren en la casa, y Conall Cernach se las arreglará para estar en cada uno de ellos, y de ninguno estará ausente. Tres centenares caerán por Conall en el primer conflicto, además de un hombre por cada una de sus armas y otro por él mismo. Él compartirá las proezas con cada uno de la Hospedería y, cuando se le ocurra salir hacia vosotros desde la casa, numerosos como el granizo, la hierba de un prado y las estrellas del cielo serán vuestras medias cabezas, los cráneos hendidos y los huesos bajo la punta de su espada. Tendrá éxito para escapar, aunque herido. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sólo sea por este hombre!.

-No podéis –dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogaín, que continuará vigente...

-¿Y después de eso, qué más visteis?.

El cuarto del propio Conaire

91. -Allí observé un cuarto, adornado más maravillosamente que los otros. Una cortina plateada lo rodeaba, y había ornamentos en el sitio. En él observé un trío. Dos de ellos que estaban más afuera eran, ambos, de cabello y pestañas hermosos, tan brillantes como la nieve. Con un muy encantador rubor en la mejilla de cada uno. En el medio, entre los dos, un agradable muchacho. El ardor y la energía de un rey tiene, y los consejos de un sabio. La capa que vi a su alrededor era pareja como la niebla del Primero de Mayo. Diversos eran el matiz y la apariencia que a cada momento arrojaba sobre él. Cada tonalidad era más encantadora que la otra. Frente a él, en la capa, vi un disco de oro que iba desde su barbilla hasta su ombligo. El color de su cabello era como el brillo del oro fundido. De todas las formas del mundo que vi, éste es el más hermoso. Advertí a su lado el acero con empuñadura de oro. El largo de un antebrazo de la espada estaba fuera de la vaina. Ese antebrazo... ¡un hombre en el frente de la casa podría ver un gusanillo por la sombra de la espada! Más dulce es el sonar melodioso de la espada que el sonido de las flautas de oro que acompañan la música en el palacio.

92. "Entonces -dijo ingcél- mirándolo, exclamé:

Veo un alto y majestuoso príncipe...

Veo un rey famoso...

Veo su blanca diadema de príncipe...

Veo sus dos mejillas de azul intenso...

Veo el aro elevado.. alrededor de su cabeza...
que está sobre su rubio cabello rizado.

Veo su capa roja, de muchos colores...

Veo en ella un enorme broche de oro...

Veo su hermosa vestidura de lino...

del tobillo a las rótulas.

Veo su espada de dorada empuñadura, repujada,
en su vaina de blanca plata...

Veo su escudo brillante, blanquecino...

Una torre de oro repujado..."

93. "El dulce guerrero estaba dormido ahora, con los pies en el regazo de uno de los dos hombres y su cabeza en el regazo del otro. Entonces se despertó de su sueño, se levantó, y cantó este lamento:

El aullido de Ossar, el perro de Conaire...

grito de guerreros en la cima de Tol Géisse;
un viento frío sobre los bordes peligrosos:
una noche para destruir a un rey es esta noche.”

94. "Se durmió otra vez, despertó nuevamente, y cantó estos versos:

El aullido de Ossar...
una batalla que él anunció:
avasallamiento de un pueblo;
saqueo de la Hospedería.
Afligidos están los campeones;
hombres heridos;
viento de terror,
lanzamiento de jabalinas;
apuro de lucha injusta;
ruina de las casas;
devastación de Tara.
Una herencia extranjera,
como lamento por Conaire.
Destrucción del grano;
banquete de armas;
tumulto de gritos;
destrucción del rey de Irlanda;
carruajes bamboleantes.
Opresión del rey de Tara,
los lamentos superarán, la risa.
El aullido de Ossar”

95. "Él dijo la tercera vez:

La inquietud me fue mostrada:
una multitud de los Otros,
un anfitrión indolente,
postración de los enemigos;
un conflicto de hombres en el Dodder⁷⁴
Opresión del, rey de Tara;
en la juventud fue destruido
Los lamentos superarán la risa.
El aullido de Ossar”.

-¡Relacionad, oh FerRogain, al que ha cantado esa endecha!

-Fácil es que lo compare -dice FerRogain- No hay ningún "conflicto sin un rey". Él es el más espléndido, noble, hermoso y poderoso rey que haya habido en el mundo entero. Es el más suave, apacible, y perfecto rey que haya venido a él, el mismísimo Conaire, hijo de Eterscéil. Él es quien rige sobre todo Erín. No hay defecto en ese hombre, sea en forma, en figura o vestidura, sea en tamaño, aptitud o proporción, sea en el brillo de la mirada o del cabello, sea en sabiduría, habilidad o

⁷⁴ Un pequeño río cerca de Dublín, que aparentemente corría cerca de la Hospedería.

elocuencia, sea en arma, vestido o aspecto, sea en esplendor, abundancia o dignidad, sea en conocimiento, valor o parentesco.

96. "Grande es la dulzura del hombre común soñoliento hasta que tiene que decidirse en un hecho de valor. Pero sí se despiertan su furia y su valor cuando los campeones de Erín y de Alba están con él en la casa, la Destrucción no será llevada a cabo, siempre y cuando él esté ahí. Seis centenas caerán por Conaire antes de que él alcance sus armas, y siete centenares caerán en su primer conflicto luego de que las obtenga. Juro por el dios por el que jura mi tribu, a menos que se le quite la bebida, aunque no haya ningún otro en la casa, sino solamente él, sostendría la Hospedería hasta que llegara la ayuda que cada hombre apercibirla para él desde el estuario del Clidna hasta el estuario de Assaroe mientras vos estáis en la Hospedería."
97. "Siete puertas hay en la casa, y en cada una cien guerreros caerán por su mano. Y cuando cada uno en la casa haya dejado de empuñar su arma, entonces él recurrirá a una proeza. Y si escoge salir hacia vosotros desde la casa, tan numerosos como el granizo y la hierba de un prado serán las mitades de vuestras cabezas, de vuestros cráneos hendidos y los huesos bajo el borde de su espada."
98. "En mi opinión, él no intentará salir de la casa. Queridos para él son los dos que están con él en el cuarto, sus dos parientes por adopción, Dris y Snithe. Tres veces cincuenta guerreros caerán frente a cada uno de ellos delante de la Hospedería, y no más lejos que a un pie de él, en este lado y en aquél, ellos también caerán."

-¡Ay de aquel que lleve a cabo la Destrucción, sí sólo fuera por ese par y por el príncipe que está entre ellos, el rey supremo de Erín, Conaire, hijo de Eterscéll!. ¡Sería triste apagar ese reinado! -dice Lomna Drúth, hijo de Donn Désa.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¡Buen motivo tenéis, oh Ingcél! - dice Lomna, hijo de Donn Désa -No es para vos la pérdida causada por la Destrucción, pues os llevaréis la cabeza de un rey de otro país, y vos mismo escaparéis. Pero es difícil para mí, pues seré el primero en ser muerto en la Hospedería.

-¡Ay de mí! -dice Ingcél- Sin duda alguna seré el cadáver más frágil...

-¿Y a quién más visteis luego?.

El cuarto de la retaguardia

99. -Allí vi a doce hombres con camisones plateados, todos alrededor de la habitación del rey. Suave cabello rubio tenían. Usaban faldas azules. Igualmente hermosos eran; igualmente robustos; igualmente bien proporcionados. Una espada con empuñadura de marfil en la mano de cada hombre, y no las bajaban, sino a las fustas que llevaban para los

caballos que estaban alrededor del cuarto. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Me es fácil decirlo. Los guardias del rey de Tara están allí. Éstos son sus nombres: los tres Lond de la llanura de Liffey, los tres Art de Ath Cliath⁷⁵, los tres Buder de Buagnech y los tres Trénfer de Cuilne. Juro por lo que jura mi tribu, muchos serán muertos por ellos alrededor de la Hospedería.

-Y escaparán de ella aunque estén heridos. ¡Ay de aquel que lleve a cabo la Destrucción si sólo fuera por ese grupo!."

- Y luego, ¿a quién más visteis allí?

LéFrí Flaith, el hijo de Conaire, cuyo aspecto este:

100. "Allí observé a un muchacho cubierto de pecas roja, con un capote púrpura. Se está lamentando. Un lugar donde está el rey de una provincia, a quien cada hombre pone en su regazo."

101. "Ahí está él con una plateada silla azul bajo su sitial en el medio de la casa, y se lamenta. ¡Verdaderamente triste, entonces, es para sus acompañantes escucharlo! Tres mechones tiene ese muchacho, y éstos son los tres: cabello verde, cabello púrpura y cabello dorado⁷⁶. No sé si son apariencias, o si son tres clases de pelo que tiene naturalmente. Pero sé que es malo lo que teme para esta noche. Observé tres veces cincuenta muchachos en sillas de plata a su alrededor, y había quince juncos en la mano de ese muchacho de pecas rojas, con una espina en el extremo de cada uno. Y éramos quince hombres, y nuestros quince ojos derechos fueron cegados por él, y él cegó una de mis siete pupilas - dijo Ingcél- ¿Conoces otro igual, oh FerRogain?."

-¡Fácil es que lo ubique! -FerRogain lloró hasta que derramó lágrimas de sangre sobre sus mejillas- ¡Ay de él! -dijo- Ese niño es un "retoño de la contención" para los hombres de Erín y los de Alba por la hospitalidad, forma, manera y don para cabalgar. ¡Triste es su exterminio!. ¡Es "un cerdo para el asador"! ¡Es un bebé en edad!. ¡El mejor príncipe de corona que haya habido en Erín!. El hijo de Conaire, hijo de Eterscél; LéFrí Flaith es su nombre. Siete años es su edad. Me parece muy probable que sea desdichado debido a los muchos aspectos de su pelo y a las varias tonalidades que asume en él. Ésa es su compañía particular, los tres veces, cincuenta muchachos que están a su alrededor.

-¡Ay -dice Lomna- del que lleve a cabo la Destrucción, si sólo fuera debido a ese muchacho!

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de

⁷⁵ Según Markale, otra denominación para Dublín.

⁷⁶ Según Dumézil y aplicando su tesis sobre la trifuncionalidad indoeuropea, tres colores en forma simbólica expresaban la unidad armoniosa de la sociedad y el mundo: el blanco o el amarillo caracterizaba el poder mágico-religioso y jurídico-religioso, el rojo la fuerza guerrera y un color oscuro, verde, azul o negro, la fecundidad. No es extraño, siguiendo esta lógica que estos colores sean observados en la cabeza del príncipe a la antesala de la muerte de su padre y que esto sea su aflicción.

una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-Después, ¿que más visteis allí?.

El cuarto de los escanciadores

102. -Allí vi seis hombres delante del mismo cuarto. Hermosas melenas rubias sobre ellos; con capas verdes; broches de estaño para cerrarlos. Centauros son ellos, como Conall Cernach. Cada uno arroja su capa alrededor del otro tan rápido que gira como la rueda de un molino. Vuestros ojos apenas pueden seguirlos. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Esto es fácil para mí. Ésos son los seis escanciadores del rey Tara, a saber, Uan, Broen, Banna, Delt, Drucht y Dathen. Esa hazaña no obstaculiza sus tareas ni les embota la inteligencia. ¡Buenos son los guerreros que están allí!. Tres veces su número caerá por ellos y compartirán proezas con otros seis cualesquiera en la Hospedería y escaparán de sus enemigos, pues están fuera del *shíd*. Son los mejores escanciadores de Erin. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sólo fuera por ellos!.

-No podéis- dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-Después de eso, ¿qué más visteis allí?.

El cuarto de Tulchinne, el juglar

103. -Allí observé a un gran campeón, delante del mismo cuarto, en el piso de la casa. La vergüenza de la calvicie está en él. Blanca como una hebra de algodón de la montaña es cada pelo que crece en su cabeza. Pendientes de oro rodean sus orejas. Lleva un colorido manto moteado. Nueve espadas en la mano, nueve escudos de plata, y nueve manzanas de oro. Lanza cada cosa hacia arriba, ninguna cae a tierra, y sólo conserva un objeto en su palma, lo que sube y baja más allá del resto es como el movimiento de aquí para allá de las abejas en un día hermoso. Cuando iba más rápido, observé su hazaña y mientras miraba, lanzó un grito y todo cayó al piso de la casa. Entonces el príncipe que está en la morada le dijo al juglar: "Hemos estado juntos desde que erais un muchachito, y hasta esta noche vuestros malabares nunca os fallaron." "¡Ay, ay, hermoso amo Conaire, buena causa tengo!. Un ojo penetrante e iracundo me ha mirado, un hombre con una tercera pupila que ve; el movimiento de los nueve círculos.

"¡Poco de esa agudeza es para él, mirada airada!. Las batallas se pelean con eso" -dijo -"Se sabrá hasta el día del Juicio que hay maldad frente a la Hospedería".

104. "Entonces tomó las espadas en su mano, los escudos de plata y las manzanas de oro; de nuevo lanzó un grito y todo estaba en el piso de la casa. Eso lo sorprendió; suspendió el juego y dijo:

¡Oh FerCaille, alzaos!
No... su matanza.
¡Sacrificad vuestro cerdo!
¡Descubrid quién está delante de la casa para dañar a los hombres de la Hospedería!"

105. "Están, dijo, FerCualngi, FerLé, FerGar, FerRogel, FerRogain. Han anunciado un hecho que no es poco: la aniquilación de Conaire por los cinco hijos de Donn Désa, por los cinco amados hermanos adoptivos de Conaire."
106. "¡Relacionad esto, oh FerRogain!. ¿Quién ha cantado esa endecha?"
-Fácil para que lo relacione -dice FerRogain- Tulchinne, el principal juglar del rey de Tara; él es el prestidigitador de Conaire. De gran fuerza es ese hombre. Tres veces nueve caerán por él en su primer encuentro, compartirá proezas con cada uno de la Hospedería y tendrá la ocasión de escapar de ahí, si bien herido. ¿Entonces qué? Incluso sólo por ese hombre la Destrucción no debe ser llevada a cabo.
-¡Larga vida para el que lo perdone!- dice Lomna Drúth.
-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

El cuarto de los porquerizos

107. -Observé un trío en el frente de la casa: tres mechones oscuros; tres vestidos verdes a su alrededor; tres capas oscuras encima, tres horquillas sobre ellos al lado de la pared. Seis chicharrones negros tenían en el asador.
-¿Quiénes son, oh FerRogain?.
-Fácil se dice -respondió FerRogain- los tres porqueros del rey, Dub, Donn y Dorchá; tres hermanos son ellos, los tres hijos de Mapher de Tara. ¡Larga vida al que los proteja!. ¡Ay del que los mate!. ¡Pues mayor triunfo sería protegerlos que matarlos!.
-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

El cuarto de los aurigas principales

108. -Observé otro trío frente a ellos: tres placas de oro en sus frentes, tres delantales cortos usan, de lino gris bordado con oro; tres capas carmesíes sobre ellos; tres agujones de bronce en sus manos.
¡Relacionad esto, oh FerRogain!.
-Los conozco -contestó- Cul, Frecul y Forcul, los tres cocheros del rey; los tres de la misma edad, hijos de Vara y de Yugo. Un hombre morirá por cada una de sus armas, y compartirán el triunfo de la matanza.

Parte IV

El cuarto de Cuscraid, hijo de Conchobar

109. -Observé otra habitación. En ella habla ocho espadachines, y entre ellos un jovencito. De cabello negro, tartamudea mucho al hablar. Toda la gente de la Hospedería escucha sus consejos. Es el más hermoso de los hombres; usa una camisa y una capa rojo brillante, con un broche de la plata sobre ella.
- Lo conozco -dice FerRogain- Es Cuscraid Menn de Armagh, hijo de Conchobar, que está como rehén del rey. Y sus guardias son esos ocho espadachines que están a su alrededor, a saber, los dos Flann, los dos Cummain, los dos Aed y los dos Crimthan. Compartirán proezas con cada uno en la Hospedería, y tendrán la ocasión de escaparse de ella con su protegido.

El cuarto de los aurigas subalternos

110. -Vi nueve hombres; estaban junto a la columna. Nueve capas llevaban, con un lazo púrpura. Una placa de oro en la cabeza de cada uno. Nueve agujones en sus manos. Relacionadlos.
- Los conozco -dijo FerRogain- Riado, Riamcobur, Riade, Buadon, Buadchar, Buadgnad, Eirr, Ineirr y Argatlam, nueve aprendices de los tres aurigas principales del rey. Un hombre perecerá a manos de cada uno de ellos, compartirán hazañas con cada uno de la Hospedería y tendrán la ocasión de escaparse, aunque heridos.

El cuarto de los ingleses

111. “En el lado norte de la casa observé nueve hombres. Tenían nueve melenas muy rubias. Nueve vestidos de lino algo cortos los envolvían; nueve mantos púrpuras sin broches los cubrían. Nueve lanzas anchas, y nueve escudos curvos rojos sobre ellos.”
- Los conocemos -dijo él- Oswald y sus dos hermanos adoptivos, Osbrit de la Larga Mano y sus dos hermanos adoptivos, Lindas y sus dos hermanos adoptivos. Tres príncipes de corona de Inglaterra que están con el rey. Ese equipo compartirá hazañas victoriosas con cualesquiera otro de la Hospedería y sí bien con heridas, tendrá ocasión de escaparse de ella.

El cuarto de los palafreneros

112. -Observé otro trío, tres matas de cabello en la cabeza, tres vestiduras y tres capas que los envolvían. Un látigo en la mano de cada uno.
- Los conozco -dijo FerRogain- Echdruim, Echiriud, Echruathar, los tres jinetes del rey, es decir, sus tres palafreneros. Son tres hermanos, los hijos de Argatron. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, si sólo fuera por ese trío!

El cuarto de los jueces

113. -Observé otro trío en la habitación junto a ellos. Un hombre atractivo que había obtenido su calvicie recientemente. Junto a él estaban dos hombres jóvenes con melenas. Llevaban tres mantos policromos. Un alfiler de plata en cada capa. Tres juegos de corazas sobre ellos en la pared. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!
-Los conozco -dijo él- Fergus Ferde, Fergus Fordae y Domáine Mossud, éstos son los tres jueces del rey. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sólo fuera por ese trío!. Un hombre morirá por cada uno de ellos.

El cuarto de los arpistas

114. -Al este de ellos observé otros nueve, con melenas rizadas y alborotadas. Nueve capas grises y ondeantes; nueve fíbulas de oro en sus capas. Nueve brazaletes de cristal y un anillo de oro en cada pulgar, un aro de oro en cada oreja y un torque de plata en cada garganta. Nueve bolsos con frentes de oro en la pared. Nueve varas de plata blanca en sus manos. Relacionadlos.
-Los conozco -dijo FerRogain- Son los nueve arpistas del rey, con sus nueve arpas sobre ellos: Side y Dide, Dulothe y Deichrinne, Caumul y Cellgen, Ol, Olene y Olchoi. Un hombre morirá por cada uno de ellos.

El cuarto de los encantadores

115. -Vi otro trío en el pabellón. Tres batas ceñidas a su alrededor. Escudos cuadrangulares en sus manos, con bloca de oro en ellos. Manzanas de plata tenían, y pequeñas lanzas con incrustaciones.
-Los conozco -dice FerRogain- Cless, Clissine y Clessamun, los tres encantadores del rey. Tienen la misma edad; tres hermanos, los hijos de Naffer Rochless. Un hombre morirá por cada uno de ellos.

El cuarto de los tres satiristas

116. “Observé otro trío casi junto al mismo cuarto del rey. Tres capas azules los envolvían, y tres batas con diseños rojos los cubrían. Sus armas estaban colgadas sobre ellos en la pared.”
-Los conozco -dijo él- Dris, Draigen y Aittit, los tres satiristas del rey, los hijos de Sciath Foilt. Un hombre morirá por cada una de sus armas.

El cuarto de las "badbs"

117. -Observé un trío desnudo, en la cumbre de la casa; chorros de sangre fluyen a través de sus cuerpos, y las cuerdas de su matanza tienen en los cuellos.
-Sé lo que son ésas -dijo él- tres... de un presagio tremendo. Ésas son las tres que son asesinadas todo el tiempo.

El cuarto de los cocineros

118. -Observé un trío que cocinaba, con cortos delantales ornamentados: un bello hombre canoso, y dos jóvenes en su compañía.

-Conozco a éstos –dijo FerRogain- son los tres cocineros principales del rey, a saber: el Dagdae y sus dos adoptados, Seig y Segdae, los dos hijos de Rofeir “El asador sin igual”. Un hombre morirá por cada uno de ellos, compartirán hazañas con cada uno de la Hospedería y tendrán la ocasión de escaparse.

-Observé otro trío allí. Tres placas de oro sobre sus cabezas. Tres capas moteadas sobre ellos; tres camisas de lino con diseños rojos; tres broches de oro en sus capas; tres dardos de madera sobre ellos en la pared.

-Los conozco -dice FerRogain- los tres poetas de ese rey: Sui, Rodui y Fordui; los tres de la misma edad, tres hermanos. Los tres hijos de Maphar del Canto Poderoso. Un hombre perecerá por cada uno de ellos, y cada par conservará entre ellos la victoria de un hombre. ¡Ay del que lleve acabo la Destrucción, aunque sólo fuera por ellos!.

El cuarto de los guardias personales

119. -Allí observé dos guerreros de pie junto al rey. Dos escudos curvos tenían, y dos grandes espadas puntiagudas. Faldas rojas llevaban y, en las capas, fíbulas de plata blanca.

-Tronco y Raíz son éstos -dijo él- los dos guardias del rey, los hijos de Maffer Toll.

El cuarto de los guardias del rey

120. -Observé nueve hombres en una habitación delante del mismo cuarto. Bellas melenas rubias sobre ellos; llevaban túnicas cortas, capas moteadas y escudos repujados. Una espada con empuñadura de marfil en la mano de cada uno de ellos, y a cualquiera que entra en la casa tratan de golpeado violentamente con las espadas. Nadie se atreve a ir al cuarto del rey sin su consentimiento. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácil para mi es eso. Los tres Mochmatnech de Meath, los tres Buageltach de Bregia, los tres Sostach de Sliab Fuait, los nueve guardias de ese rey. Nueve decenas caerán por ellos en su primer encuentro, un hombre por cada una de sus armas, y uno por cada uno de ellos mismos. Y se jactarán de un triunfo sobre un rey o un jefe de los forajidos. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, sólo debido a ellos!.

-No podéis –dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-¿Y a quién más visteis, entonces?.

El cuarto de Nia y de Bruthne, los dos camareros de Conaire

121. -Allí observé otra habitación y había dos hombres en ella, fuertes y anchos como un buey. Vestían delantales y eran morenos. Llevaban el cabello corto detrás, pero abundante en la frente. Son tan rápidos como la rueda de un molino de agua, cuando se pasan uno al otro, el uno hacia el cuarto del rey, el otro hacia el fogón. ¡Relacionadlos, oh FerRogain!.

-Fácil para mí. Son Nia y Bruthne, los dos criados de Conaire. Son el mejor par de Erín para atender a su señor. Frecuentar el fuego es lo que los vuelve oscuros y les deja el cabello así. En el mundo no hay mejor par en su arte que ellos. Tres veces nueve hombres perecerán por ellos en su primer encuentro, compartirán proezas con todos, y tendrán ocasión de escaparse. Y después de eso, ¿a quién más visteis?.

El cuarto de Sencha, Dubthach y Gobniu, hijo de Lurgnech

122. -Contemplé la habitación que está al lado de la de Conaire. Tres adalides, que apenas comienzan a encanecer, estaban ahí. Tan gruesa como la cintura de un hombre es cada una de sus extremidades. Tienen tres espadas negras, cada una tan larga como el travesaño de un telar. Esas espadas partirían un pelo en el agua. Una gran lanza en la mano del hombre del medio, con cincuenta remaches que la atraviesan. Su asta sería adecuada para construir el yugo de un arado. El hombre del medio blande esa lanza de manera que su borde tachonado apenas cabe ahí adentro, y la golpea en el medio tres veces contra la palma de su mano. Hay un gran caldero delante de ellos, tan grande como para cocinar un becerro, en donde hay un liquido negro y horrible. Por su parte, él hunde la lanza en ese liquido negro. Si se demorase en apagar las llamas que se apoderan del asta, se supondría que hay un dragón ardiente en la cima de la casa. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácil se dice. Tres héroes que son los mejores para empuñar las armas en Erín, a saber, Sencha, el hermoso hijo de Ailill, Dubthach Chafer de Ulaid, y Goibnenn, hijo de Lurgnech. Y la *Luin* de Celtchar, hijo de Uthider, que fue encontrada en la batalla de Mag Tured, está en la mano de Dubthach Chafer de Ulaid. Esa hazaña es usual para ella cuando está lista para verter la sangre de los enemigos. Un caldero lleno de veneno es necesario para apagarla cuando se espera una matanza de hombres. A menos que se le haga eso a la lanza, el asta se incendiará y pasará a través de su portador o del señor del palacio en donde esté. Si fuera sólo un golpe lo que diera, aun así mataría a un hombre con cada uno, cuando está en esa situación, de una hora a otra, aunque no llegue a alcanzarlo. Y si es arrojada, matará a nueve hombres en cada lanzamiento, y uno de los nueve será un rey o un príncipe de corona o un cacique de los forajidos.

123. "Juro por lo que jura mi tribu, habrá una multitud entre la cual la *Luin* de Celtchar repartirá esta noche bebidas de muerte delante de la Hospedería. Juro por el dios por el que jura mi tribu que, en su primer encuentro, tres centenas caerán por ese trío, y esta noche compartirán proezas con cualesquiera otros tres de la Hospedería. Y se jactarán de la victoria sobre un rey o un jefe de los forajidos, y los tres tendrán la ocasión de, escaparse.

-¡Ay! -dice Lomna Drúth- del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sólo fuera debido a ese trío!.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

El cuarto de los tres gigantes de Man

124. -Allí observé un cuarto con un trío en él. Tres hombres poderosos, varoniles, arrogantes, con un aspecto horrible y retorcido que nadie puede soportar al verlos. Una visión espantosa debido al terror que inspiran. Un... vestido de pelo áspero los cubre... de pelo de vaca, sin ropa que los envuelva hasta los rectos talones. Con tres melenas equinas, tremendas, majestuosas, que caen a sus costados. Héroe feroces que esgrimen contra las espadas de duros golpes del enemigo, un golpe que dan con tres mayales de hierro que tienen siete cadenas de tres vueltas, con tres bordes, con siete bolas de hierro en el extremo de cada cadena, cada una de ellas tan pesadas como un lingote de metal. Tres grandes hombres morenos. Oscuras crines equinas les llegan a los talones. Dos buenos tercios del pellejo de un buey en la faja alrededor de sus cinturas, y cada broche cuadrangular que la cierra tan grueso como el muslo de un hombre. El vestido que los envuelve es el que crece a través de ellas. Las trenzas de sus crines se desparramaban, y una larga vara de hierro, tan larga y gruesa como el extremo de un yugo, estaba en la mano de cada hombre; una cadena de hierro salía del extremo de cada clava, y en el extremo de cada cadena había una maza de hierro tan larga y gruesa como la parte media de un yugo. Están de pie en la casa con su melancolía, y el horror de su aspecto es suficiente. No había nadie en la casa que no los estuviera evitando. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.
125. FerRogain guardó silencio. -Me es difícil identificarlos. No conozco a nadie en el mundo así, a menos que sea aquel trío de gigantes al que CúChulainn le dio cuartel en el asedio a los hombres de Falga, y que cuando lo conseguían mataron a cincuenta guerreros. Pero CúChulainn no dejaría que los mataran, debido a su prodigiosidad. Éstos son los nombres de los tres: Srubdaire, hijo de Dordbruige, Conchenn de Cenn Maige, y Fiad Sceme, hijo de Scipe. Conaire se los compró a CúChulainn... por eso están junto con él. Tres centenares caerán por ellos en su primer encuentro, y sobrepasarán el valor de cada tres en la Hospedería; si vienen contra vosotros, vuestros fragmentos serán capaces de pasar a través de un cedazo, por la forma en la que os destruirán con los mayales de hierro. ¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción, aunque solo sea a causa de esos tres!. Pues combatir contra ellos no es un combate contra holgazanes.
- No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...
- Y después de eso ¿qué más visteis allí?.

El cuarto de Dá Derga

126. -Ahí observé otra habitación, con un hombre adentro y delante de él dos criados con melenas. Uno de los dos, oscuro; el otro, hermoso. Cabello rojo el del guerrero y cejas rojas. Dos mejillas rubicundas tenía, y una

intensa y hermosa mirada azul. Usaba una capa verde y una camisa con una capucha blanca y adornos rojos. En su mano tenía una espada con empuñadura de marfil; él provee la atención en cada lugar de la casa con cerveza y alimento, y se apresura para servir a todos sus huéspedes. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Conozco a esos hombres. Aquél es Da Derga. Es por él que se construyó la Hospedería y desde que se la edificó, sus puertas nunca se cierran, excepto del lado por donde viene el viento la hoja se cierra contra él. Desde que comenzó a manejar la casa, su caldero nunca se sacó del fuego, sino que ha estado cocinando el alimento para los hombres de Erín. El par frente a él, esos dos jóvenes, son sus protegidos, los dos hijos del rey de Leinster, a saber, Muredach y Corpre. Tres decenas caerán por ese trío delante de su casa y se jactarán de la victoria sobre un rey o un jefe de los forajidos. Después de que eso, ellos tendrán la ocasión de escapar.

-¡Larga vida al que los proteja! -dice Lomna- ¡Sería mejor el triunfo de salvarlos que el triunfo de aniquilarlos!. Deberían ser perdonados aunque sólo fuera a causa de ese hombre. Se debería llamar a darle cuartel -dice Lomna Drúth.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-Después de eso, ¿a quién más visteis allí?.

El cuarto de los tres campeones de los Montículos

127. -Allí observé una habitación con un trío adentro. Tres capas rojas usaban, tres camisas rojas, y los tres tenían la cabellera roja. Rojos eran todos ellos hasta los dientes. Tres escudos rojos sobre ellos. Tres lanzas rojas en sus manos. Tres caballos rojos con sus frenillos delante de la Hospedería. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácilmente se hace. Tres campeones que forjaron falsedad en los *shíde*. Ése es el castigo impuesto sobre ellos por el rey de los *shíde*: ser destruidos tres veces por el rey de Tara. Conaire, el hijo de Eterscéil, es el último rey por el que son destruidos. Esos hombres se escaparán de vosotros. Para su propia destrucción han venido. Pero no serán muertos, ni matarán a nadie.

-Y después de eso ¿a quién más visteis?

El cuarto de los porteros

128. -Allí observé un trío en el medio de la casa, junto a la puerta. Tres mazas huecas en sus manos. Rápido como una liebre era cada uno al rodear a los otros hacia la puerta. Llevaban delantales y tenían capas grises y moteadas. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácilmente se hace; éstos son los tres porteros del rey de Tara, a saber, Echur, Tochur y Tecmang, los tres hijos de Ersa y Comla. Tres veces su número caerá por ellos, y compartirán entre ellos el triunfo de un hombre. Tendrán ocasión de escapar, aunque heridos.

-¡Ay del que lleve acabo la Destrucción, aunque sólo fuera debido a ese trío! -dice Lomna Drúth.

-No podéis— dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-Después de eso, ¿a quién más visteis?

El cuarto de FerCaille

129. -Allí observé frente al fuego a un hombre con una mata de cabello negro, con un solo ojo, un pie y una mano, que tenía sobre la lumbre un chamuscado y calvo cerdo negro, que chillaba continuamente, en compañía de una mujer con una boca enorme. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácilmente se hace: FerCaille con su cerdo y su esposa Cichuil. Ellos son instrumentos apropiados en la noche en que vosotros destruís a Conaire, rey de Erin. ¡Ay del invitado que pase entre ellos!. FerCaille con su cerdo es uno de los geasa de Conaire.

-¡Ay del que lleve a cabo la Destrucción...! -dice Lomna Drúth.

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-Y después de eso, ¿a quién más visteis allí?.

El cuarto de los tres hijos de Báithis de Britania

130. -Ahí observé una habitación con tres veces nueve ocupantes. Hermosas melenas rubias, y ellos igualmente hermosos. Cada uno usaba una capa negra, y cada capa tenía una capucha blanca, un penacho rojo en cada capucha y un broche de hierro en la abertura de cada capa, y debajo del manto de cada hombre una enorme espada negra, y las espadas partirían un pelo en el agua. Llevan escudos adornados. ¡Relacionadlos, oh FerRogain!.

-Fácil se hace. Ésa es la banda de ladrones de los tres hijos de Báithis de Britania. Tres veces nueve caerán por ellos en su primer combate, y entre ellos compartirán el triunfo de un hombre. Y después eso, ¿a quién más visteis?.

El cuarto de los mimos

131. -Allí observé un trío de bufones casi junto al fuego. Tres capas pardas usaban. Si los hombres de Erin estuvieran en un lugar, aunque el cadáver de su madre o de su padre estuviese delante de cada uno, no podrían dejar de reírse de ellos. Dondequiera que el rey de una provincia esté en la casa, nadie consigue sentarse en su cama debido a ese trío de bufones. Cada vez que los ojos del rey los visita sonrío en cada vistazo. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácil se hace. Mael, Mlithé y Admlithe, éstos son los tres bufones el rey de Erín. Por cada uno de ellos morirá un hombre, y entre ellos compartirán el triunfo de un hombre.

-¡Ay -dice Lomna Drúth- del que lleve a cabo la Destrucción, aunque sólo fuera debido a ese trío!

-No podéis -dice Ingcél- Las nubes de la debilidad están viniendo a vosotros. Una dura ordalía que pondrá en peligro las dos quijadas de una cabra será contrapuesta por el juramento de FerRogain, que continuará vigente...

-Y después de eso, ¿a quién más visteis allí?.

El cuarto de los coperos

132. -Allí observé un cuarto con un trío adentro. Tres flotantes capas grises usaban. Había una copa de agua delante de cada hombre, y en cada copa un manojo de berros. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácilmente se hace. Negro, Pardo y Oscuro, son los tres coperos del rey de Tara, a saber, los hijos de Día y de Noche. Y después de eso... ¿a quién más visteis allí?.

El cuarto de Nar, el bizco del ojo izquierdo

133. -Allí observé a un tuerto que miraba de soslayo con un ojo ruinoso. En el fuego tenía la cabeza de un cerdo, que chillaba continuamente. ¡Relacionad esto, oh FerRogain!.

-Fácil es para mí nombrarlo. Es Nar el tuerto del ojo izquierdo, el porquero de Bodb del *shíd* de Femen; él está sobre lo que se cocina. Sangre es lo que siempre se repartió en cada banquete en el cual haya estado presente.

134. -¡Arriba entonces vosotros campeones! -dice Ingcél- ¡Y tomad la casa!. Con eso los forajidos marchan a la Hospedería, y produjeron un murmullo a su alrededor.

-¡Silencio un momento! -dice Conaire- ¿Qué es eso?.

-Campeones en la casa -dice Conall Cernach.

-Hay guerreros para ellos aquí -responde Conaire.

-Se los necesitará esta noche -replicó Conall Cernach.

135. Entonces Lomna Drúth fue al frente de la horda de forajidos hasta la Hospedería. Los porteros le cortaron la cabeza. Después fue lanzada tres veces al interior de la Hospedería, y tres veces la arrojaron desde allí, como él mismo había predicho.

136. Luego el propio Conaire sale de la Hospedería junto con alguna de su gente, se entabla un combate con la horda de los forajidos, y seis centenas caen por Conaire antes de que él pudiera tomar sus armas. Entonces la Hospedería es incendiada tres veces, y por lo tanto tres veces se apaga el fuego; y se considera que la Destrucción nunca habría tenido lugar si Conaire estuviera armado.

137. Tras eso, Conaire volvió a buscar sus armas, se equipa con las piezas de su arnés, y se lanza a combatir contra los forajidos, junto con la banda que él tenía. Entonces, después de empuñar sus armas, seis centenas caen por él en el primer encuentro.
138. Después de eso los forajidos fueron puestos en fuga:
-Os había dicho -dice FerRogain, el hijo de Donn Désa- que si los campeones de los hombres de Erín y de Alba atacaban a Conaire en la casa, la Destrucción no tendría lugar a menos que se calmaran su furia y su valor.
-Corto su tiempo será -dicen los magos que están con los forajidos- Ésta fue la calma que trajeron: una escasez de bebida que se apoderó de él.
139. Conaire entró después de eso en la casa y pidió algo para beber.
-¡Una bebida para mi, oh maestro MacCecht! -dice Conaire.
- Dice MacCecht: “esa no es la orden que hasta ahora he tenido de vos, daros de beber. Hay despenseros y coperos que os traen la bebida. La orden que hasta ahora he tenido de vos es protegeros cuando los campeones de los hombres de Erín y de Alba pueden atacaros alrededor de la Hospedería. Saldréis ileso de ellos, y ninguna lanza entrará en vuestro cuerpo. Pedid una bebida a vuestros despenseros y coperos.”.
140. Entonces Conaire les pidió bebida a sus despenseros y coperos que estaban en la casa.
- En primer lugar, no hay ninguna –dicen- todos los líquidos que había en la casa se volcaron sobre los fuegos.
141. Los coperos no encontraron ni un trago para él en el río Dodder, y el Dodder había atravesado la casa.
142. Entonces Conaire pidió otra vez algo para beber. -¡Una bebida para mí, oh pariente, oh MacCecht! Me da lo mismo ir a la muerte, porque de todos modos pereceré.
143. En consecuencia, MacCecht le dio una opción a los campeones de los hombres de Erín que estaban en la casa: quedarse para proteger al rey o buscarle un trago.
144. Conall Cernach contestó esto en la casa, él juzgaba cruel la discusión, y luego siempre hubo enemistad con MacCecht. Dejados la defensa del rey a nosotros -dice Conall- e id a buscar la bebida, pues a vos os fue pedida.
145. Así que MacCecht se fue a buscarla, tomó al hijo de Conaire, LÉFri Flaith, bajo su brazo, y la copa de oro de Conaire, en la cual podían ser hervidos un buey con un cerdo de tocino y llevó su escudo, sus dos lanzas y su espada, y el espetón del caldero, un espetón de hierro.

146. Irrumpió sobre ellos y delante de la Hospedería repartió nueve golpes con el espetón de hierro, y con cada golpe caen nueve de los forajidos. Entonces realiza una proeza inclinando el escudo y una hazaña con el borde de la espada sobre su cabeza, y descargó un agresivo ataque sobre ellos. Seis centenas cayeron en el primer encuentro, y luego de derribar a centenares se abre paso a través de la banda.
- Los hechos de la gente de la Hospedería, éstos son los que se examinan seguidamente.
147. Conall Cernach se levanta, toma sus armas, sale por la puerta de la Hospedería, y rodea la casa. Tres centenas caen por él, arroja a los forajidos tres muros de piedra más allá de la Hospedería, se jacta del triunfo sobre un rey y regresa, herido, a la Hospedería.
148. Cormac Condlongas sale, y sus nueve camaradas con él, y liberan sus ímpetus sobre los forajidos. Nueve grupos de nueve caen por Cormac y nueve grupos de nueve por su gente, y un hombre por cada arma y un hombre por cada hombre. Y Cormac se jacta de la muerte de un jefe de los forajidos. Tienen éxito en escapar, aunque están heridos.
149. El trío de los pictos sale adelante de la Hospedería, y se pone a manejar sus armas contra los forajidos. Y nueve grupos de nueve caen por ellos, y tienen la oportunidad de escapar, aunque están heridos.
150. Los nueve gaiteros avanzan y su trabajo guerrero se desata sobre los forajidos; luego tienen éxito en escaparse. Después llega, no obstante, pues es largo contarlos, el cansancio de la mente, la confusión de los sentidos, el tedio de los oyentes, la superfluidad de la narración de relatar dos veces las mismas cosas. Pues la gente de la Hospedería salió en orden, luchó sus combates con los forajidos, que cayeron por ellos, como FerRogain y Lomna Drúth le habían dicho a Ingcél, a saber, que la gente de cada habitación continuamente haría una salida, libraría combate y luego escaparía. De modo que nadie se quedaría en la Hospedería en compañía de Conaire, excepto Conall, Sencha y Dubthach.⁷⁷
151. Ahora bien, por el ardor vehemente y la grandeza del encuentro en el que Conaire había luchado, la gran sequedad de su sed lo atacó, y desfalleció por la fiebre que lo consumía, pues no consiguió una bebida. Así que, cuando el rey murió, esos tres salieron de la Hospedería, efectuaron un atrevido golpe de mano contra los forajidos y se alejaron de ella, heridos, quebrantados y maltrechos.

⁷⁷ El autor del texto, que nos es desconocido, sin darse cuenta, nos muestra un aspecto interesantísimo del desfase temporal entre los relatos antiguos y la práctica de ponerlos por escrito. Su cansancio, el tedio que le produce recordar todos los acontecimientos que ya han sido descritos y que él también supone afectaría a un lector o auditor contemporáneo, se desdice con la práctica primitiva de la reenumeración con fines mnemotécnicos.

152. En lo que concierne a MacCecht, sin embargo, siguió su camino hasta que alcanzó el Pozo de Casair, que estaba cerca de ahí, en Crich Cualann; pero con el agua que encontró allí no pudo llenar la copa, es decir, la copa de oro de Conaire que él había llevado en la mano. Antes de la mañana había recorrido los principales ríos de Erín, a saber, el Bush, el Boyne, el Bann, el Barrow, el Neim, el Luae, el Laigdae, el Shannon, el Suir, el Sligo, el Samair, el Find, el Ruirthech y el Slaney, y en ellos no encontró el contenido para su copa de agua.
153. Luego, antes de la mañana, había viajado a los principales lagos de Erín, a saber, Lough Derg, Loch Luimnig, Lough Foyle, Lough Mask, Lough Corrib, Loch Laig, Loch Cuan, Lough Neagh y el Morloch, y con el agua que encontró no alcanzó a llenar la copa.
154. Siguió su camino hasta que llegó al Uaran Garad, en Magh Ai. No pudo ocultarse de él; así que extrajo el contenido de la copa y el muchacho cayó debajo de la cubierta.
155. Después de eso continuó y alcanzó la Hospedería de Da Derga antes del amanecer.

Cuando MacCecht cruzó el tercer muro de piedra hacia la casa, allí habla un dúo que le estaba cortando la cabeza a Conaire. El golpe de MacCecht le arranca la cabeza a uno de los dos hombres que estaban decapitando a Conaire. El otro entonces huía adelante con la cabeza del rey. Por casualidad, hay un pilar de piedra a los pies de MacCecht en el piso de la Hospedería. Él se la arroja al hombre que tenía la cabeza de Conaire y le atraviesa la espina dorsal, con lo que le rompe la espalda. Después de eso, MacCecht lo decapita. MacCecht vierte luego la copa en la garganta y el cuello de Conaire. Entonces la cabeza de Conaire dijo, luego de que el agua fuera puesta en su cuello y su garganta:

“¡Un buen hombre es MacCecht! ¡Un excelente hombre es MacCecht!
 Un buen guerrero afuera, bueno adentro,
 da una bebida, salva a un rey, realiza una hazaña.
 Bien acabó con los campeones que encontré.
 Envió una losa sobre los guerreros.
 Bien repartió golpes de espada junto a la puerta de la Hospedería...
 por lo que una lanza está contra una cadera.
 Bueno sería con el largamente renombrado MacCecht
 si yo estuviera vivo. ¡Un gran hombre!”

Luego de eso MacCecht siguió al enemigo en desbandada.

156. Esto es lo que algunos libros cuentan, que muy pocos cayeron alrededor de Conaire, a saber, nueve solamente. Y un fugitivo se escapó apenas para dar las nuevas a los campeones que habían estado en la casa.
157. Donde había habido cinco millares -y en cada millar, diez centenas- sólo un grupo de cinco escapó, a saber, Ingcél y sus dos hermanos, Eiccel y Tulchinne, el "rebaño de los Forajidos" -los tres bisnietos de Conmac- y

los dos Rojos de Roiriu, que habían sido los primeros en herir a Coinaire.

158. Después de eso, Ingcél volvió a Alba, y recibió la corona de su padre, puesto que había conseguido un triunfo sobre el rey de otro país.
159. Ésta, sin embargo, es la reseña en otros libros, y es probablemente más correcta. De la gente de la Hospedería cayeron unos cuarenta o cincuenta y de los forajidos, tres cuartos y sólo una cuarta parte de ellos escapó de la Destrucción.
160. Ahora bien, cuando MacCecht yacía herido en el campo de batalla, al final del tercer día, vio pasar cerca a una mujer.

-¡Ven aquí, oh mujer!- dice MacCecht.

-No me atrevo a ir así -dice la mujer- por horror y miedo de vos.

-Hubo una época en que tuve eso, oh mujer: horror y miedo de mí en alguien por igual. Pero ahora no debes temer nada. Te recibo en la verdad de mi honor y de mi salvaguarda.

Entonces la mujer va hacia él.

-No sé- dice- si es una mosca, un mosquito o una hormiga lo que me pellizca en la herida.

¡Sucedió que era un lobo peludo el que estaba allí, hasta sus dos hombros, en la herida!. La mujer lo agarró por la cola, lo arrastró fuera de la herida, y le sacó las quijadas de adentro de él.

-Verdaderamente -dice la mujer- esto es una hormiga de la tierra antigua.

-Dice MacCecht: juro por el dios por el que jura mi gente, no lo juzgaba más grande que una mosca, un mosquito o una hormiga.

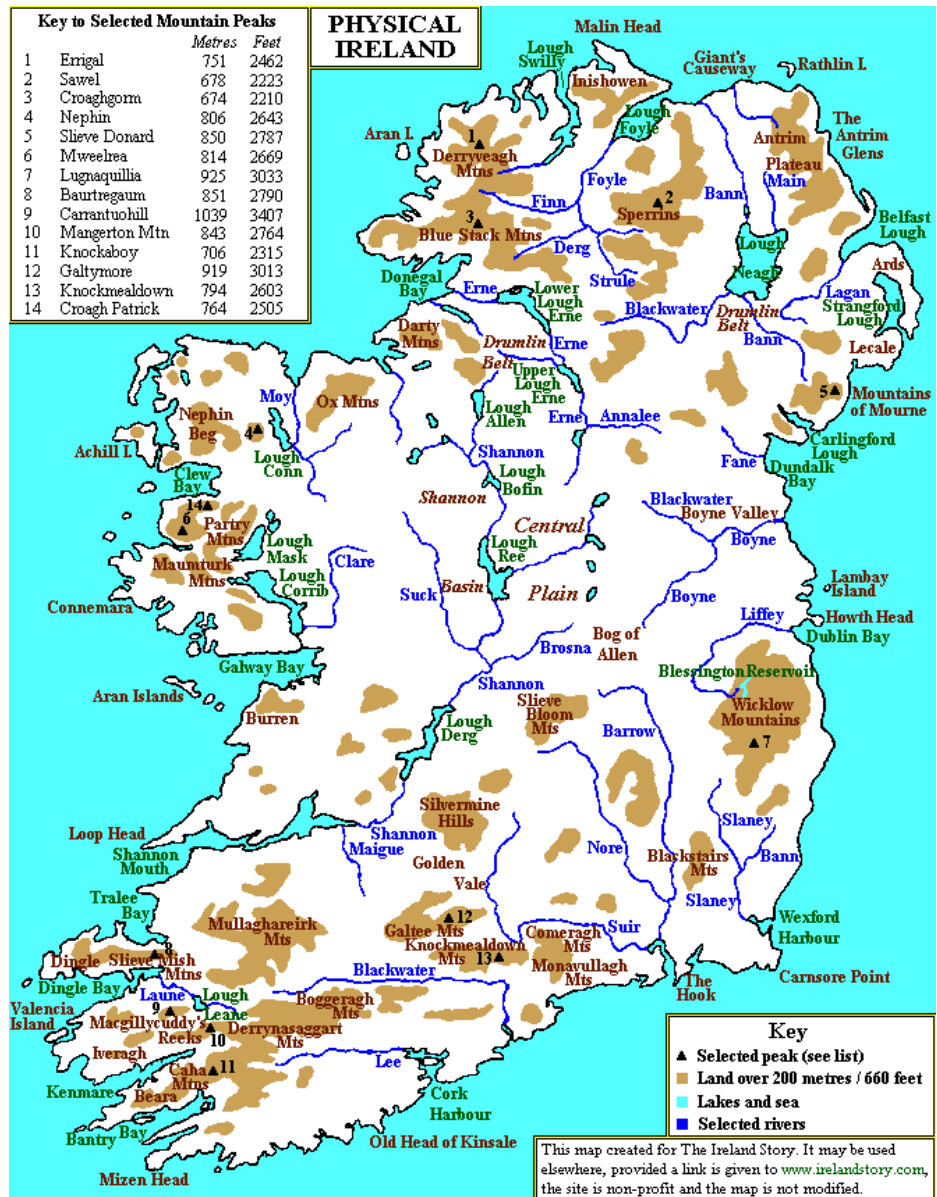
161. Y MacCecht tomó al lobo por la garganta, le pegó un puñetazo en la frente y lo mató de un solo golpe.
162. Entonces LÉFri Flaith, el hijo de Conaire, murió debajo de la axila de MacCecht, porque el calor y el sudor del guerrero lo habían disuelto.
163. Después de eso MacCecht, habiendo limpiado el campo de la matanza, al final del tercer día, se aprestó, se arrastró, con Conaire sobre la espalda y lo enterró en Tara, como algunos dicen. Entonces MacCecht partió hacia Connaught, su propio país, para poder realizar su curación en Mag Bréngair. Por lo que ese es el origen del nombre con el que se conoce a la llanura de la miseria de MacCecht⁷⁸, es decir, Mag Breen guir.

⁷⁸ El personaje de MacCecht es interesantísimo y no descartamos que en una versión primitiva hubiese tenido aún más relevancia en el relato. Como se observa a lo largo de la narración, al encargado de la custodia personal del rey y a quien éste le dirige alabanzas una vez muerto y

164. Ahora bien, Conall Cernach escapó de la Hospedería, y tres veces cincuenta lanzas habían pasado a través del brazo que sostenía el escudo. Siguió adelante hasta que alcanzó la casa de su padre, con la mitad del escudo en la mano, su espada, y los fragmentos de las dos lanzas. Entonces encontró a su padre, frente a su patio cerrado de Taltiu.
- Rápidos son los lobos que os han perseguido, hijo mío- dijo su padre.
 -Lo que nos ha herido, viejo héroe, fue un malvado conflicto con guerreros -contestó Conall Cernach.
 -¿Tenéis entonces, noticias de la Hospedería de Da Derga? -inquirió Amorgin- ¿Vive vuestro señor?.
 -El no está vivo -dice Conall.
 -¡Juro por el dios por el que juran las grandes tribus de Ulaid, es cobardía que el hombre salga vivo, dejando a su señor morir con sus enemigos!.
 -Mis heridas no son blancas, viejo héroe -dice Conall.
165. Mostró el brazo del escudo, en el que había tres veces cincuenta heridas, esto es, las que le fueron infligidas. El escudo que lo protegía es lo que lo salvó. Pero el brazo derecho se había movido por encima, hasta dos terceras partes de él, por lo que el escudo no lo había estado defendiendo. Ese brazo estaba lacerado, mutilado, herido y perforado, excepto por unos tendones que lo mantenían unido al cuerpo.
- Ese brazo combatió esta noche, hijo mío -dice Amorgin.
 -Eso es verdad, viejo héroe -dice Conall Cernach- Muchos hay allí a quienes les sirvió el trago de la muerte esta noche delante de la Hospedería.
166. Ahora, en cuanto a los forajidos, cada uno de los que se escapó de la Hospedería fue al *cairn* que habían construido la noche anterior, y se extrajo una piedra por cada hombre que no estuviera herido mortalmente. Es así que perdieron por muerte, en la Hospedería, un hombre por cada piedra que está ahora en Carn Lecca.
- Esto terminó, amén, esto terminó.”

decapitado –recuérdese que las cabezas parlantes son un tema extensamente desarrollado y con un amplio simbolismo en la literatura celta- se le asigna un gran poder e inspira un gran temor. Ya hablamos del *ferg* o furor guerrero, equivalente al *berserkgangr* escandinavo, que hace que esta extraña mujer se asuste sólo con su apariencia, pero la fórmula de la aparición femenina y del lobo devorando su herida pareciera apuntar hacia algún tipo de mito primitivo. Dumézil, en *El destino del guerrero*, se extiende en torno al simbolismo del lobo y su relación con la tesis de la trifuncionalidad. Por otra parte, él mismo autor consigna que “Cecht” lo traduce Cormac por “poder”. Después de la muerte de Meche, hijo de Morigán, MacCecht quema sus tres corazones y arroja las cenizas a un río que comienza a hervir, muriendo todos sus peces. Llanura y río son entonces rebautizados

V.- Anexo II: Mapas temáticos:



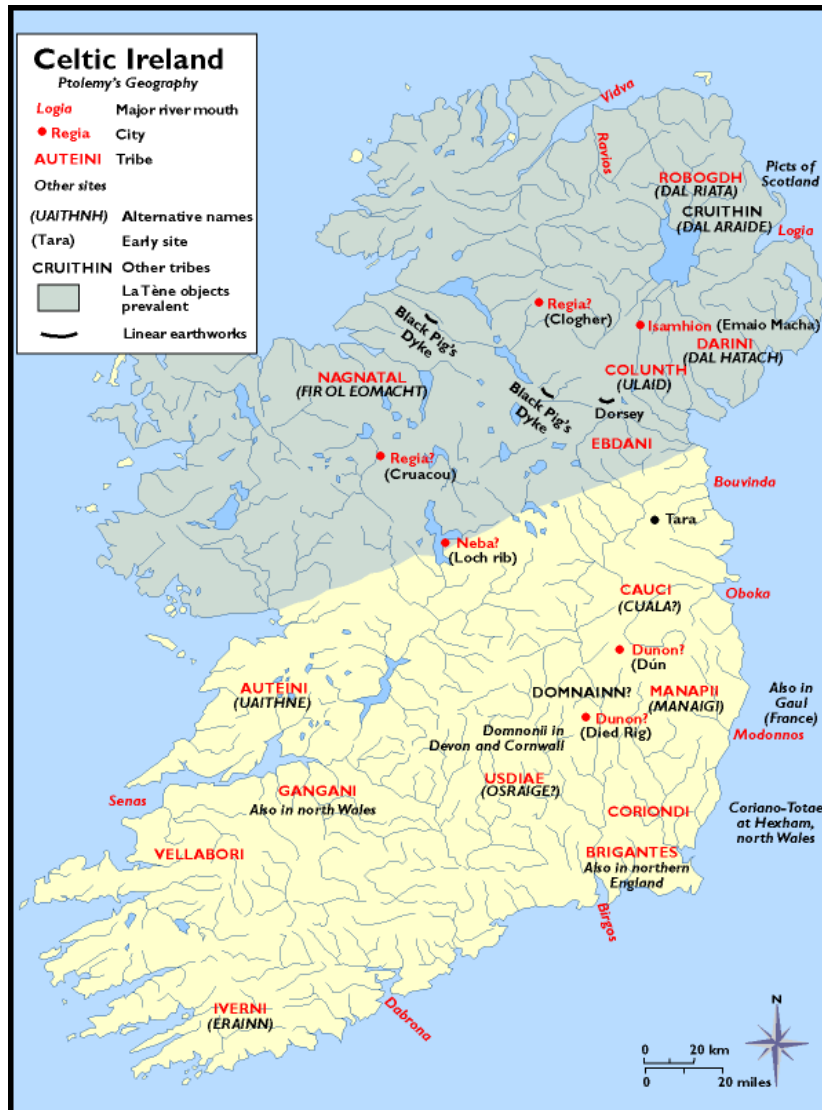
Mapa II: Mapa físico de Irlanda, en él se pueden apreciar muchos topónimos usados en el relato y que aún permanecen con sus nombres originales.

Fuente: http://www.wesleyjohnston.com/users/ireland/maps/island_physical.gif



Mapa III: Expansión de la cultura La Tène, en él se observa el amplio margen geográfico en el que se desarrolló y, por ende, su influencia en las distintas culturas europeas.

Fuente: <http://users.ev1.net/~gpmoran/latene.jpg>



Mapa IV: Irlanda celta. En el aparece retratada la zona de mayor influencia en la isla de la cultura La Tène, correspondiente al ámbito geográfico en que se desarrolla el relato. Fuente: <http://www.unc.edu/celtic/timemap/maps/atlas15.html>

Bibliografía utilizada:

Fuente: "The Destruction of Da Derga's Hostel"

Documento Internet: <http://www.fordham.edu/halsall/source/1100derga.html>

Fuentes secundarias:

- César, Cayo Julio; *Comentarios de las guerras de las Galias*; Espasa Calpe, Madrid, 1967.
- Cicerón, Marco Tulio; *Obras completas*; Librería de Perlado, Páez y Cía., Madrid, 1910.
- Suetonio Tranquilo, Cayo; *Los doce césares*; Editorial Iberia, Barcelona, 1963.

Bibliografía general y específica:

- Baltrusaitis, Jurgis; *La Edad Media Fantástica*; Editorial Cátedra, Madrid, 1983.
- Bosch, Pedro; *Prehistoria de Europa: las raíces prehistóricas de las culturas de Europa*; Ediciones Istmo, Madrid, 1975
- Caro Baroja, Julio; *De la superstición al ateísmo: meditaciones antropológicas*; Editorial Taurus, Madrid, 1974.
- Douglas, Mary; *Pureza y peligro: un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*; Siglo XXI editores, Madrid, 1973.
- Dumézil, Georges; *El destino del guerrero: aspectos míticos de la función guerrera entre los indoeuropeos*; Siglo XXI, México, 1990.
- Durkheim, Emile; *Las formas elementales de la vida religiosa*; Ediciones Schapire, Buenos Aires, 1968.
- Duval, P.M; *Los celtas*; Editorial Aguilar, Madrid, 1977.
- Eliade, Mircea; *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*; Fondo de Cultura Económica, México, 1986.
- Girard, René; *El chivo expiatorio*; Anagrama; Barcelona, 1986.
- Grimal, Pierre; *Mitologías*; Vol. II, Editorial Larousse, París, 1967.
- Guerber, H.A.; *Edad Media*; M.E. Editores; España, 1995.

- Heers, Jacques; *La invención de la Edad Media*; Editorial Crítica, Barcelona, 1995.
- Howard, Michael; *Las runas y otros alfabetos mágicos*; Editorial Lidium, Buenos Aires, 1987.
- Hubert, Henri; *Los celtas y la expansión céltica hasta la época de La Tène*; Editorial Cervantes, Barcelona, 1941.
- Jahoda, Gustav; *Psicología de la superstición*, Editorial Herder, Barcelona, 1976.
- Kirk, G.S.; *El mito*; Editorial Piados, Barcelona, 1970
- Kuper, Adam; *Ortodoxia y tabú: apuntes críticos sobre teoría antropológica*; Bellaterra editores; España, 1989.
- Lecoteux, Claude; *Demonios y genios comarcales en la edad media*; Editions Imago, París, 1999.
- Lévi-Strauss, Claude; *Mitológicas*; Siglo XXI, México, 1991.
- Markale, Jean; *Pequeño diccionario de mitología céltica*; Palma de Mayorca, España, 1993.
- Mato, Daniel; *El arte de narrar y la noción de literatura oral: protopanorama intercultural y problemas epistemológicos*; Universidad Central de Venezuela, Caracas, 1990.
- Niedner, Heinrich; *Mitología nórdica*; Edicomunicación S.A., Barcelona, 1997.
- Prada, J.M; *Mitos y leyendas celtas*; MRA editores, Barcelona, 1996.
- Reinach, Salomón; *Orfeo: Historia general de las religiones*; Editorial Biblioteca Nueva; Buenos Aires, 190-
- Rickert, Heinrich; *Ciencia cultural y ciencia natural*; Espasa Calpe, Buenos Aires, 1943.
- Riquer, Martín et al; *Historia de la Literatura Universal*; Editorial Planeta, Barcelona, 1979.
- Rutherford, Ward; *El misterio de los druidas*, Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1994.
- Varios autores; *Bestiario medieval*; Ediciones Siruela, Madrid, 1986.
- VI Jornadas interdisciplinarias de Religión y Cultura: "Magia y religión"; Centro de Estudios Judaicos de la Universidad de Chile; Santiago, 1998.

- Zumthor, Paul; *La letra y la voz de la literatura medieval*; Editorial Cátedra, Madrid, 1989.