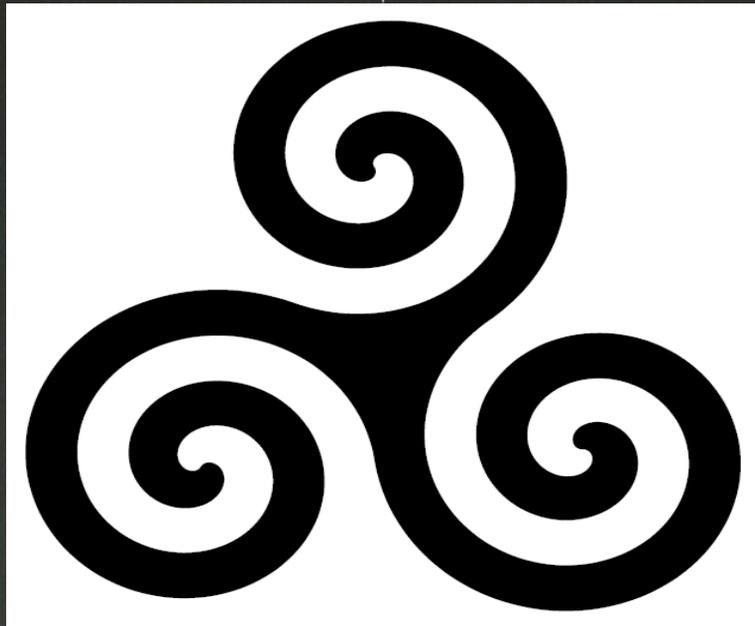


MITOLOGÍA CELTA



HEBE NOVICH

MITOLOGÍA CELTA

La **mitología celta** es conocida por una serie de relatos de la religión de los celtas durante la edad de hierro. Al igual que otras culturas indo-europeas durante este periodo, los primeros celtas mantuvieron una mitología politeísta y una estructura religiosa. Entre el pueblo celta en estrecho contacto con Roma, como los galos y los celtíberos, esta mitología no sobrevivió al imperio romano, debido a su subsecuente conversión al cristianismo y a la pérdida de sus idiomas originales, aunque irónicamente fue a través de fuentes romanas y cristianas, contemporáneas, que conocemos detalles sobre sus creencias.

En contraste, la comunidad celta que mantuvo sus identidades políticas o lingüísticas (tales como las tribus de escotos y bretones de las Islas Británicas) transmitió por lo menos vestigios remanentes de las mitologías de la edad de hierro, las cuales fueron registradas a menudo en forma escrita durante la Edad Media.

Fuentes históricas

Debido a la escasez de fuentes sobrevivientes que pongan por escrito el idioma galo, se conjetura que los celtas paganos no eran extensamente alfabetizados, aunque una forma escrita de la lengua gala, utilizando el alfabeto griego, latino e itálico del Norte, fue usada (según lo evidenciado por los artículos votivos que llevan las inscripciones en lengua gala y el Calendario de Coligny). Julio César da testimonio del alfabetismo de los galos, pero también describe que sus sacerdotes, los druidas, prohibieron utilizar la escritura para registrar ciertos versos de importancia religiosa, haciendo notar también que los Helvecios tenían un censo escrito.

Roma introdujo el hábito más extendido de inscripciones públicas, y debilitó el poder de los druidas en los territorios que conquistó; de hecho, la mayor parte de las inscripciones sobre deidades descubiertas en Galia (Francia moderna), Britania y en otros lugares representan territorios celtas posteriores a la conquista romana.

Aunque tempranamente los escotos de Irlanda y partes del moderno Gales usaron la escritura Ogam para registrar inscripciones cortas (en gran parte nombres personales), el alfabetismo más sofisticado no fue introducido a los territorios celtas que no habían sido conquistados por Roma hasta el advenimiento del cristianismo; de hecho, muchos mitos gaélicos primero fueron registrados por monjes cristianos, aunque sin la mayor parte de sus significados religiosos originales.

Comentarios de Julio César sobre la religión celta y su significado

La fuente clásica sobre los dioses celtas de la Galia es la sección "*Commentarii de bello Gallico*" de Julio César (52-51 a.C.; La Guerra de las Galias). En este, él nombra a los cinco dioses principales adorados en la Galia (según la práctica de su tiempo, él nombra a los dioses con el equivalente romano más cercano) y describe sus roles. Mercurio era la más venerada de todas las deidades y numerosas representaciones de él han sido descubiertas. Mercurio es visto como el creador de todas las artes (y a menudo es tomado para referirse a Lugus por esta razón), protector de aventureros y comerciantes y el más poderoso en relación al comercio y el beneficio. Además los galos reverenciaban a Apolo, Marte, Júpiter y Minerva. Acerca de estas divinidades los celtas son descritos sosteniendo opiniones aproximadamente iguales a las de otros pueblos: Apolo disipa la enfermedad, Minerva anima habilidades, Júpiter gobierna los cielos, y Marte influye en la guerra. Además de estos cinco, él menciona que los Galos remontan su linaje a Dis Pater.

El problema con los 'equivalentes' dioses romanos de César

Debido a que César no describe a estos dioses por sus nombres celtas, sino por los nombres de las divinidades romanas con los cuales los comparó, este proceso confunde considerablemente la tarea de identificar a estos dioses galos con sus nombres natales en las mitologías insulares. Además retrata por medio de un esquema ordenado la deidad y su rol en una forma que es bastante desconocida y poco familiar a la literatura coloquial de ese tiempo. De todos modos a pesar de las restricciones, su lista final es una observación provechosa y fundamentalmente exacta.

Equilibrando su descripción con la tradición oral, o incluso con la iconografía gala, uno está preparado para recolectar los distintos entornos y los roles de estos dioses. Los comentarios de

César y la iconografía aluden a períodos bastante distintos en la historia de la religión gala. La iconografía, en los tiempos romanos, es parte de un ajuste de grandes acontecimientos sociales y políticos, y la religión que esto representa, se pudo haber mostrado realmente menos obvia que la mantenida por los druidas (orden sacerdotal) durante el período de la autonomía gala de Roma.

De forma inversa, el desear el orden es a menudo más aparente que verdadero. Por ejemplo, ha sido documentado que de los varios cientos de nombres incluyendo aspectos celtas atestiguados en la Galia, la mayor parte surge sólo una vez. Esto ha conducido a algunos estudiosos a concluir que las deidades celtas y los cultos relacionados eran locales y tribales y no pan-célticos. Los defensores de esta opinión citan la referencia de *Lucan*, una divinidad llamada Teutates, que ellos traducen como "espíritu tribal" (*teuta* se cree, puede ser interpretado como "la tribu" en Proto-celta). Sin embargo, la serie evidente de nombres divinos, puede ser justificada de manera diferente: muchos pueden ser meros epítetos aplicados a dioses claves adorados en cultos pan-célticos. El concepto de panteón céltico como un número grande de deidades locales es contradicho por ciertos dioses bien documentados cuyos cultos parecen haber sido seguidos a través del mundo celta.

Las ramificaciones de la mitología celta

La mitología celta se encuentra en un número variado, pero relacionado, de subgrupos distintos ampliamente relacionados por las ramificaciones del idioma céltico:

- Religión céltica antigua, conocida básicamente por medio de fuentes arqueológicas más que por fuentes mitológicas escritas.
- Mitología en lengua goidélica, representado principalmente por la mitología irlandesa.
- *Ciclo mitológico*
- *Ciclo del Ulster*
- *Ciclo feniano*
- *Ciclo histórico*
- Mitología en lengua britónica, representado principalmente por la mitología galesa.

Deidades celtas

Los dioses de los celtas ancestrales

Aunque el mundo celta en su apogeo abarcara la mayor parte de Europa occidental y central, no estaba políticamente unificada, ni existía alguna fuente central sustancial de influencia cultural; por consiguiente, había mucha variación en las prácticas locales de la religión celta (aunque ciertos motivos, por ejemplo, la adoración al dios **Lugh**, parece haber difundido en todas partes del mundo Celta). Las inscripciones de más de trescientas deidades, que a menudo se comparan con su contraparte romana, han sobrevivido, pero de éstas las más representadas parecen ser los *genii locorum*, dioses locales o tribales, de los cuales solo unos pocos fueron extensamente adorados. Sin embargo, de lo que ha llegado a nuestros días de la mitología celta, es posible distinguir las concordancias que insinúan un panteón más unificado de lo que a menudo se cree.

La naturaleza y las funciones de estos dioses antiguos pueden ser deducidas de sus nombres, de la localización de sus inscripciones, su iconografía, y de las deidades romanas con las que han sido comparadas.

Los dioses de Irlanda

El *corpus mítico* de mayor antigüedad lo encontramos en los manuscritos correspondientes a la alta edad media de Irlanda, los cuales fueron escritos por cristianos, por lo que la naturaleza divina de sus dioses fue modificada.

El mito originario parece ser una guerra entre dos razas aparentemente divinas: los **Tuatha Dé Danann**, literalmente las *Tribus de la Diosa Dana* que constituyen lo que se denomina los grandes dioses del panteón irlandés y los Fomoré, pueblo misterioso que aparece constantemente en la tradición irlandesa constituido por gigantes que viven en las islas que rodean Irlanda y que continuamente amenazan con invadirla sin llegar a concretarlo. Estas guerras entre ambas razas representan la base del texto ***Cath Maige Tuireadh*** (la Batalla de Mag Tuireadh), así como fragmentos de la gran construcción pseudohistórica ***Leabhar Ghabhála Érenn*** (Libro de la Invasión de Irlanda).

Los Tuatha Dé Dannan representan las funciones de la sociedad humana como la realeza, artes y

guerra, mientras que los Fomoré representan la naturaleza salvaje y las fuerzas oscuras siempre dispuestas a llevar al caos a la sociedad humana y divina.

Dagda

El dios supremo del panteón irlandés parece haber sido **Dagda**. Es Dios-druida y dios de los druidas, señor de los elementos y del conocimiento, jurista y temible guerrero. Durante la segunda batalla de **Mag Tured**, llevó a los Tuatha Dé Danann a la victoria frente a los Fomoré. Se le denomina Dagda por que es el "dios bueno", no bueno en un sentido moral, sino bueno en todo. Ha sido llamado **Eochid** ("padre de todos"), **Lathir** ("padre poderoso") y **Ruadh Rofhessa** ("rojo de la gran ciencia"). Dagda es una figura-paterna, un protector de la tribu y el dios céltico básico del que otras deidades masculinas eran variantes. Los dioses célticos eran entidades mayormente no especializadas, y quizás deberíamos verlos como un clan en lugar de como un panteón formal. En cierto sentido, todos los dioses y diosas célticos eran como el dios griego Apolo, quién nunca podría ser descrito como dios de alguna cosa.

Debido al carácter particular de Dagda es una figura de la burla ridícula en la mitología irlandesa, algunos autores concluyen que él fue confiado para ser lo suficientemente benévolo (o ineficaz) para tolerar un chiste a sus expensas.

Los cuentos irlandeses retratan a Dagda como una figura de poder, fácil de distinguir por su extrema glotonería y desbordante sexualidad. Lleva un caldero cuyo contenido es inagotable, prototipo del Grial, y un arpa mágica que puede tocar, por si sola, aires de lamento, de sueño, de muerte o de risa. Posee también, una maza; si golpea a alguien con uno de sus extremos, lo mata; si lo hace con el otro, lo resucita. Es, pues, el dios de la vida y de la muerte, absolutamente ambiguo y poseedor de fuerzas temibles que pueden ser buenas o malas. En Dorset existe una silueta famosa de un gigante itifálico conocido como el Gigante de Cerne Abbas mostrando una maza. Aunque éste fue realizado en tiempos romanos, durante bastante tiempo se ha pensado que representa a Dagda sin embargo, esto ha sido reconsiderado en el último tiempo, por los recientes estudios que muestran que pudo haber una representación de lo que parece ser un amplio paño que cuelga del brazo horizontal de la figura, llevando a la sospecha de que esta realmente representa a Hércules (Heracles), con la piel del León de Nemea encima de su brazo y llevando la maza que utilizaba para matar. En Galia, se especula que Dagda se asocia con **Sucellos**, dios de la agricultura, los bosques y las bebidas alcohólicas, provisto de un martillo y una copa.

En los relatos épicos más recientes, así como en las novelas artúricas, el personaje de Dagda aparece a menudo con la forma de un "Hombre de los Bosques", un patán que lleva una maza y que es señor de los animales salvajes.

Balar, Balor o Bolar, fue un dios irlandés que pertenecía a la raza de los gigantes Fomoré. Poseía un ojo en la frente y otro en la parte posterior del cráneo, que era maligno y que habitualmente mantenía cerrado. Cuando lo abría, su mirada era mortal para aquel en quien la fijara. Se conoce principalmente por haber matado al rey de los Tuatha Dé Danann, Nuada, motivo por el que su nieto Lug le dio muerte.

Mórrigan, cuyo nombre significa literalmente "La reina de los fantasmas" era una diosa tripartita de la guerra de los celtas irlandeses antiguos que incitaba a los guerreros a combatir. Colectivamente era conocida como **Morrighu**, pero sus personalidades también eran llamadas; **Nemhain** (pánico), cuyo aspecto espantoso adoptaba sólo cuando se presentaba ante los que iban a morir; **Macha** (batalla), que aparece bajo la forma de una hembra de cuervo y **Badh**, cuyo nombre deriva del protocelta bodbh, "corneja", aspecto con que incitaba a los guerreros a la batalla. Ella es comúnmente conocida por estar involucrada en la **Táin Bó Cúailnge**, donde es al mismo tiempo una auxiliadora y un estorbo para el héroe **Cúchulainn**. A menudo se representa como un cuervo o corneja aunque podía adoptar muchas formas distintas (vaca, lobo o anguila).

Lúgh/Lug

La difusión extendida del dios **Lug** (aparentemente relacionado a la figura mitológica Lúgh en irlandés) en la religión céltica se sustenta por el gran número de lugares en los que aparece su nombre, extendiéndose por todo el mundo celta de Irlanda a Galia. Las más famosos de éstas son las ciudades de **Lugdunum** (la ciudad francesa moderna de Lyon) , **Lugdunum Batavorum** (la ciudad moderna de Leiden) y **Lucus Augusta** (la actual ciudad de Lugo), además la raíz **Lug** está presente en todo el cantábrico, como ejemplo tenemos la tribu de los Astures de nombre **Lugones** (que da nombre a una pequeña aldea, ahora conurbación de la capital asturiana) o el término **Lugas** que en las tierras interiores de Cantabria se refiere a los rayos de sol que se cuelan entre

las nubes. Lug es descrito en los mitos célticos como un allegado a la lista de deidades, y normalmente se describe teniendo la apariencia de un hombre joven. Aunque es el dios más importante de la mitología irlandesa, no es el dios supremo, sino el "dios sin función" porque las tiene todas. Lug pertenece a los Tuatha Dé Danann por su padre, pero a los Fomoré por su madre y en la segunda batalla de *Mag Tured*, se impone como caudillo de los Tuatha dé Danann y los conduce a la victoria, matando a su propio abuelo *Balar*, el del ojo pernicioso. Su nombre proviene de una palabra indoeuropea que significa "blanco", "luminoso", pero también "cuervo", por lo que este animal parece estar vinculado de alguna forma con él. Posee un aspecto solar, pero no es un dios del sol, pues esta función era femenina entre los celtas. Sus armas eran la jabalina y la honda, y en Irlanda una fiesta, *Lughnasa* (irlandés moderno *lúnasa*) se conmemora en su honor.

Otros

Brigid (o Brigit), gran diosa irlandesa del fuego y la poesía. Se la considera hija de Dagda y pertenece a los Tuatha Dé Danann. Su nombre proviene de un radical que significa "altura", "eminencia", lo que señala su preeminencia. Aparece en la tradición irlandesa con distintos nombres, que simbolizan las funciones sociales que se le atribuyen, esquemáticamente ella es triple, pertenece a las tres clases de la sociedad indoeuropea; diosa de la inspiración y de la poesía (clase sacerdotal), protectora de los reyes y guerreros (clase guerrera) y diosa de las técnicas (clase de los artesanos, pastores y labradores).

Diosas de la naturaleza como **Epona**, diosa Gala o Galo-Romana, de los caballos. Se trata de la imagen de una antigua diosa-yegua cuyo nombre proviene del galo ("epo" = caballo, que corresponde al "hippos" griego y al "equus" latino), además de **Tailtiu** y **Macha**.

Los dioses masculinos incluyen a **Goibniu**, el dios herrero de los Tuatha Dé Danann. Es el señor de los artesanos, forja las armas de los guerreros y preside un extraño festín de inmortalidad, en el que los dioses se regeneran comiéndose los "cochinos mágicos" de **Manannan**. El nombre de Goibniu deriva del nombre "herrero" en celta.

Diancech, dios de la medicina en la tradición irlandesa. Participa en la batalla "Mag Tured" y abre una "fuente de salud" en la que mezcla numerosas hierbas que le permiten devolver la vida a los guerreros heridos o muertos

Angus, dios irlandés del amor, de sobrenombre "Mac Oc" (joven hijo). Hijo de Dagda e hijo adoptivo de Manannan. Posee un manto de invisibilidad con el que envuelve a quienes quiere proteger.

Los dioses de Gales

Los dioses de la Britania Prehistórica, también oscurecidos por siglos de cristiandad, llegan a nosotros por los manuscritos de Gales. Aquí existen dos grupos de linajes de dioses; los **niños de Dôn** y los **niños de Llyr**, aunque cualquier distinción de función entre los dos grupos no está clara. **Dôn**, también conocida como Anna, Anu, Ana o Dana es la Diosa-madre de los antiguos celtas. En Irlanda, es la madre de los dioses, los famosos Tuatha Dé Danann. Se trata de una divinidad indoeuropea arcaica, conocida en la India con el nombre de "Anna Purna" (Ana la que provee) y en Roma como "Anna Parenna". Es más que probable que este personaje divino fuera cristianizado bajo la figura de "Santa Ana", madre de la Virgen María. Por otro lado **Llyr** es padre de un linaje de dioses, entre ellos Manannan, en la tradición irlandesa. Es una divinidad vinculada al mar, pero no es un dios del mar.

Dioses de la Galia

Los celtas de la Galia rindieron culto a varias deidades que nosotros conocemos poco más que sus nombres. El escritor romano Lucano (siglo I) menciona los dioses **Taranis**, **Teutates** y **Esus** ("Dioses de la noche"), pero existe muy poca evidencia de que éstos fueran deidades célticas importantes. Algunas de estos dioses y diosas pueden haber sido variantes de otros; Epona, por ejemplo, puede haberse convertido en la heroína Rhiannon en Gales, y Macha a quien se le rendía culto principalmente en Ulster. Los pueblos politeístas raramente cuidan y mantienen sus panteones en un orden aseado y ordenado en que a los investigadores les gustaría encontrarlos. Algunas de éstas son:

Cernunnos (El Astado), es evidentemente de gran antigüedad, pero nosotros conocemos muy

poco de él. Probablemente es él quién aparece realzado en el famoso caldero de plata encontrado en Gundestrup, Dinamarca que data de 1 o 2 siglos adC. Se cree que es el dios de la abundancia y amo de los animales salvajes. Su naturaleza es esencialmente terrenal. Se le representa mayor, tiene las orejas y los cuernos de un ciervo y lleva un "torque", especie de collar galo. Está a menudo acompañado por una serpiente con cabeza de carnero. Aparece como el amo de los animales salvajes, terrestres y acuáticos. Sin duda manifiesta la fuerza, el poder y la perennidad (simbolizada por el ramaje). Se le representa como el donador de un altar con un cesto de vituallas, pasteles y monedas.

Belenus era una deidad regional a la que se le rendía culto principalmente en el norte de Italia y en la costa de la Galia mediterránea. Él era principalmente un dios de agricultura. Una gran fiesta llamada Beltaine es asociada con él. Algunos todavía debaten si él realmente era en absoluto una deidad. Su nombre significa "luminoso y brillante" y algunos creen que 'él' simplemente representa las grandes hogueras de la fiesta de Beltaine. Coincidiendo con esta idea al topónimo asturiano Beleñu proveniente del céltico Belenus, se le añadió el de San Xuan, por ser este el día de la celebración del solsticio de verano en el que se hacen las hogueras coincidente con el día de Beltaine.

Teutates

Dios guerrero y protector de las tribus. Se le identifica como el Marte romano y Dagda de los irlandeses. Formaba parte de los "dioses de la noche" junto a Esus y Taranis, siendo un dios que recibía muchos sacrificios por parte de los druidas. Se le adoraba sobre todo en la Galia y en la Bretaña romana.

Taranis

Dios del trueno, de la tormenta y el cielo. Era un dios temido, cuyo culto se extendía por la Galia y parte de Bretaña. En particular, su adoración era muy parecida a la de Teutates, ya que para aplacar su ira se le dedicaban sacrificios y era miembro de la triada formada por estos dos más Esus. Se le relaciona con Thor, por su similitud con los poderes del rayo y el trueno, y los romanos le identificaban con Júpiter.

Esus

Dios sanguinario, señor de los bosques. Agrupado por Lucano junto a Teutates y Taranis como dioses principales de los galos. Recibía sacrificios debido al temor por ser un dios salvaje y ávido de sangre.

Héroes

Manannan (o Mannawydan) ab Llyr (hijo de Llyr), personaje mitológico irlandés. Es un integrante de los Tuatha Dé Dannann. Es un poderoso mago, dueño de un casco flameante que encandila a sus enemigos, una coraza invulnerable, un manto de invisibilidad y una nave que surca el mar sin remos ni velas. Nativo de la Isla de Man, que toma su nombre de él; allí aún pueden verse las ruinas de las que se supone su gigantesca tumba, cerca del castillo de Peel.

Ogmios

Representa a la elocuencia, es un anciano todo arrugado, vestido con una piel de león; lleva maza, arco y carcaj. Tira de multitudes de hombres atados por las orejas con una cadenilla de oro cuya extremidad pasa por la lengua agujereada del dios. Ogmios es la elocuencia segura de su poder, el dios que, a través de la magia, atrae a sus fieles. Es también símbolo del poder de la palabra ritual que une el mundo de los hombres con el mundo de los dioses. En su nombre se profieren las bendiciones a favor de los amigos y las maldiciones contra los enemigos.

En Irlanda le llaman "**Ogma**". Es el inventor del "ogam", conjunto de signos mágicos cuya fuerza es tan grande que puede paralizar al adversario. También es un guerrero que participa eficazmente en la batalla "Mag Tured".

Nuada Airgetlam

Su nombre significa "brazo de plata" y pertenece a los Tuatha Dé Danann. Debido a que en el

transcurso de la primera batalla de "Mag Tured", perdió un brazo y no podía reinar, el dios Diancecht le fabrica una mano de plata y así asume nuevamente la función de rey y conduce a los Tuatha Dé Danann en la segunda batalla de "Mag Tured".

Rhiannon

Heroína galesa, su nombre proviene de "Rigantona": la gran reina. Aparece como una amazona y escoge a *Pwyll* como esposo. Su hijo *Pryderi* le es arrebatado al momento de nacer y es acusada de haber hecho desaparecer al niño, es condenada a llevar sobre su espalda a todos los visitantes que vayan a la fortaleza de su esposo.

Gwyddyon

Es uno de los héroes más famosos de la tradición galesa. Es hijo de Dana y padre de *Lieu Llaw Gyffes*. Posiblemente su nombre puede significar "sabio". Representa el poder mágico heredado de los antiguos druidas.

Finn Mac Cumail

Es el guerrero y mago, es el hijo de *Cumail* y el padre de *Ossian*. Temible guerrero, venga a su padre muerto en combate y reconstituye la tropa de los "Fiana". Su nombre significa "Blanco, hermoso, rubio y de buena raza". Poeta y mago, conoce los doce libros de poesía y posee el don de la iluminación cuando se mordisquea el pulgar.

Cuchulain

Es el personaje más famoso de la epopeya irlandesa. Algunas versiones de su leyenda pretenden que es hijo del propio dios Lug. De verdadero nombre Setanta (donde reconocemos el nombre británico del camino), obtiene su sobrenombre de Cu-Chulainn (perro de Culann) después de matar al perro de los ulates, Culann, y prometer que lo reemplazaría como protector. Su furia guerrera es tal que es capaz de contorsiones inverosímiles, con las cuales deforma completamente su cuerpo, lo que acentúa su aspecto sobrehumano y hace de él un ser ciclópeo. De su cabeza emana la "Luz de Héroe", signo de los semidioses y de personajes inspirados por la divinidad.

Cuchulainn es un "héroe de luz", un héroe civilizador, personificación de la sociedad a la que pertenece, pero a la que él confiere un carácter divino. Representa, también, una especie de culto solar masculino (no existe un dios solar entre los celtas).

Arturo o Artús

Es el personaje más importante de la tradición celta. Originariamente no era más -históricamente- que un modesto caudillo guerrero, un jefe de jinetes que alquilaban en cierto modo sus servicios a los reyes insulares hacia el año 500 de nuestra era, en la lucha desesperada que estos britones sostenían contra los invasores sajones. Sus éxitos fueron tales, que la leyenda se adueñó del personaje, exagerando notablemente su papel y su poder, y confiriéndole una dimensión mitológica. Así es como Arturo, cuyo nombre (en realidad, sobrenombre) significa "que tiene el aspecto de un oso", adquirió todas las características de una divinidad de la tradición celta.

Otros mitos, de origen celta, vinieron a añadirse al esquema primitivo, y Arturo se convirtió en el símbolo de un mundo celta ideal que funciona en torno a un eje constituido por el rey. Pero este rey sólo tiene poder en la medida en que está presente, aunque sea sin actuar. Arturo y Merlín forman la famosa pareja rey-druida sin la que ninguna sociedad celta puede existir. Su padre fue el rey Uther Pendragon, que con la magia de Merlín engendró un hijo, Arturo, con la esposa del duque de Cornualles. La mujer, que se llamaba Igraine, ya le había dado dos hijas al duque: Morgause, que sería la esposa del rey Lot de Lothian y madre de sir Gawain, y Morgana, que aprendió las artes mágicas de Merlín y fue llamada "Le Fay" o "El Hada". Sucede a su padre al arrancar la espada Excalibur de la roca en la que estaba clavada. En todas las novelas de la Mesa Redonda, Arturo se distingue por cierta pasividad. Son sus caballeros quienes actúan en su nombre, y en el de la reina Ginebra, que es quien ejerce la soberanía. Ginebra ama a Lanzarote del Lago, mejor caballero de Arturo e hijo adoptivo de la Dama del Lago. El reino se divide en dos cuando todos se enteran del adulterio gracias al Hada Morgana. Mordred (hijo incestuoso de Arturo y Morgana) mata a Arturo en una batalla, y Morgana lo lleva a Ávalon para cuidarle y enterrarle.

Merlín

Uno de los personajes más conocidos de la leyenda artúrica. **Merlín** tuvo una existencia real, setenta años después del Arturo histórico. Fue un reyezuelo de los bretones del norte, en la Baja Escocia, el cual, habiendo perdido el juicio a consecuencia de una batalla, se refugió en un bosque y se puso a profetizar. La leyenda se apoderó del personaje, y diversos elementos mitológicos vinieron a cristalizar sobre el mismo. Se encuentra en él el mito del loco inspirado por la divinidad, el del "hombre salvaje", señor de los animales y equilibrador de la naturaleza, el del niño que acaba de nacer y que revela el porvenir, y el del mago.

En la leyenda elaborada, Merlín es hijo de un demonio íncubo llamado Belial el Bestial, lo que explica sus poderes. Se opone al rey usurpador Vortigern, sirve y aconseja a Aurelio Ambrosio (Emrys Gwledig) y se convierte en consejero permanente y mago titular de Uther Péndragon. Hace que éste engendre a Arturo, obliga a reconocer a Arturo como rey de los bretones, le aconseja y ayuda en sus empresas, y establece la Mesa Redonda. Acaba sus días en el bosque de Broceliande junto a su amada Nimue, la Dama del Lago.

El culto céltico

Para los primeros celtas algunos árboles eran considerados sagrados. La importancia de los árboles en la religión celta es mostrada por el hecho de que muchos nombres de la tribu Eburonian contienen alguna referencia al árbol del tejo, mientras que nombres como Mac Cuilinn (hijo del acebo) y Mac Ibar (hijo del tejo) aparecen en los mitos irlandeses.

Los escritores romanos declararon que los celtas practicaron el sacrificio humano en gran escala, lo que es apoyado periféricamente por fuentes irlandesas; sin embargo, la mayoría de esta información es de segunda mano y se basa en rumores. Existen muy pocos hallazgos arqueológicos que prueben el proceso de sacrificios, por lo que la mayoría de los historiadores contemporáneos tiende a considerar el sacrificio humano como raro dentro de las culturas célticas. Existía también un culto al guerrero que se centraba en las cabezas cortadas de sus enemigos. Los celtas proporcionaban a los muertos las armas y otros equipos que indicarían que ellos creían en otra vida posterior a la muerte. Antes del entierro, ellos cortaban también la cabeza de la persona muerta y estrellaban el cráneo, quizás para prevenir que vagara como fantasma.

Los templos

A menudo se dice que los pueblos celtas no construyeron ningún templo, y que sólo se rendía culto en el exterior, en los bosquecillos de árboles. La arqueología ha mostrado por un largo tiempo que esto es falso, con el descubrimiento de varias estructuras de templos a lo largo del mundo celta conocido. Con la conquista romana de partes del mundo celta, un tipo distinto de templo celta-romano denominado *fanum* también se desarrolló.

Los druidas

Los druidas, quiénes han sido romantizados en la literatura moderna, fueron la gran clase hereditaria de sacerdotes responsables de transmitir y practicar las tradiciones mitológicas y religiosas de los pueblos célticos. El papel del druida puede compararse a la casta hindú de los brahmanes o al mago iraní, y como ellos se especializaron en las prácticas de magia, sacrificio y augurio. Debido a las similitudes entre estas clases y entre las ramas divergentes de descendientes de culturas indo-europeas, se ha propuesto que los orígenes serían una clase similar entre los proto-indoeuropeos.

Los druidas eran particularmente asociados al roble y al muérdago (hierba parasitaria que normalmente crece en estos árboles); y se cree que ellos utilizaban a este último para preparar medicinas o pociones alucinógenas. Para ayudar a entender el significado, la palabra druida (galés *derwydd*) se cree a menudo que viene de la raíz de la palabra que significa "roble" (galés *derw*), aunque probablemente esta raíz proto-indo-europea puede haber tenido el significado general de solidez.

Los bardos, por otro lado, son aquéllos que relataban por medio de cantos las historias que recordaban los hechos de los guerreros tribales famosos así como las genealogías e historias de las familias de los estratos gobernantes entre las sociedades celtas.

La cultura céltica no era una cultura histórica, anterior al contacto con las civilizaciones mediterráneas, por lo que no dejaban su historia por escrito. Sin embargo, los pueblos celtas

mantuvieron a menudo una intrincada historia hablada comprometida con la memoria y transmitida por los bardos. Similar a otras culturas pre-instruidas (vea, por ejemplo, los Vedas de India, los cuales fueron transmitidos por siglos solamente por la memorización de un formulario arcaico en Sánscrito que no se había hablado como lengua vernácula por cientos de años), los bardos facilitaron la memorización de tales materiales a través del uso de la métrica y rima poética.

Pudo haber existido además una clase de "videntes" o "profetas", los *Strabo*, de una palabra celta cuyo significado significa "inspirado" o "extático". Es por consiguiente posible que la sociedad celta tuviera, además de la ritualística y taumatúrgica religión de los druidas, un elemento del shamanismo de comunicación extática con el mundo de los muertos.

Significado de las profecías en el ritual druídico

Diodoro comenta sobre la importancia de profetas en el ritual druídico: Estos hombres predicen el futuro observando el vuelo y llamadas de los pájaros y por el sacrificio de animales sagrados: todos las ramas de la sociedad están en su poder... además en materias muy importantes ellos preparan a una víctima humana, a la que le clavan una daga en el pecho; observando la manera en que sus miembros convulsionan cuando él cae y el fluir de su sangre, de esta forma ellos pueden leer el futuro. Estos comentarios greco-romanos se apoyan de alguna manera en las excavaciones arqueológicas. En Ribemont en Picardy, Francia, se encontraron agujeros llenos de huesos humanos y huesos de muslo deliberadamente arreglados en modelos rectangulares. Se cree que esta urna fue llevada a tierra por Julio César mientras estaba dominando la Galia. En un pantano en Lindow, Cheshire, Inglaterra se descubrió un cuerpo que también puede haber sido la víctima de un ritual druídico. El cuerpo está ahora en exposición en el Museo Británico, Londres.

Festividades

Las principales festividades eran trimestrales y estaban relacionadas con las estaciones y la fertilidad agropecuaria.

Imbolc (1 de febrero): en relación con el parto de las ovejas, se ofrecía leche de dicho animal a la diosa Brigid.

Beltaine (1 de mayo): fuego de Bel o bello fuego, en honor del dios Belenos. Se encendían hogueras y se hacían pasar los animales por entre las llamas, para defenderlo de las plagas.

Lughnasa (1 de agosto): fiesta de Lug (también denominado Lleu en Gales y Lugus en Francia). Era la fiesta de la cosecha.

Samain (1 de noviembre): o final del verano, era la festividad más importante y el principio del año nuevo.

Remanentes modernos

Las creencias y conductas célticas tribales han tenido un gran impacto en las culturas célticas modernas. La mitología basada (aunque, no idéntica) en la religión pre-cristiana, fue de conocimiento común para la cultura céltica y transmitida oralmente hasta el día de hoy, aunque en la actualidad este menguando. Varios rituales que involucran actos de peregrinación a los sitios como las colinas y pozos sagrados que se cree tienen poder curativo o propiedades beneficiosas todavía se llevan a cabo.. Basado en la evidencia del continente europeo, la adoración de varias figuras que son ampliamente conocidas por el folclore de los territorios celtas de hoy o que toman parte en la mitología posterior al cristianismo se han descubierto en áreas en las cuales no existen registros antes de la cristiandad.

Algunos de éstos son:

Lugh en Irlanda, *Lugus* en Galia, y *Lleu* (a veces *Llew*) en Gales.

Brigid o *Brid* en Irlanda, *Brigindo* en Galia, y posiblemente *Brigantia* en Bretaña.

Maponos en Bretaña y Galia, *Mabon* en Gales, y un dios probablemente relacionado al *Aengus Mac Óg* en Irlanda.

Núadha en Irlanda y *Nodens* en Bretaña.

Badhbh Catha en Irlanda y *Cathubodua* en Galia.

Las diferencias en los nombres son consecuencia de la desviación de los idiomas entre los distintos grupos.

Fuente: Wikipedia