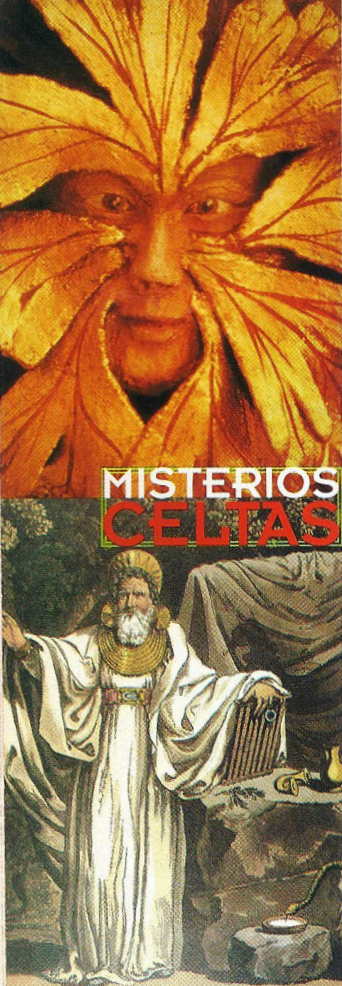




**MISTERIOS
CELTAS**

Los druidas eran los principales depositarios de la sabiduría mágica, que transmitían de forma oral a sus sucesores.

A los magos y brujos celtas se les ha atribuido desde la antigüedad poderes y conocimientos inmensos. Conectados a los más profundos misterios de la tierra, se afirmaba de ellos que podían transformarse en animales, controlar el tiempo, dominar a los seres vivos, conocer el futuro y el pasado, arrojar terribles maldiciones o curar un sinfín de enfermedades. Creyéndoles en estrecha relación con los seres invisibles del *otro lado*, sus enemigos, incluidos los aguerridos legionarios romanos, les profesaban respeto, pero también terror. Todavía hoy, hombres y mujeres se internan en el corazón de bosques y cavernas para conectar con el poder de la magia celta.

Bardos y druidas: chamanes celtas

El poder

Cuando se habla del mundo celta, se evoca instantáneamente la imagen de una naturaleza viva, llena de fascinación y misterio, una percepción de lo sagrado que, desgraciadamente, hemos perdido. En una cultura capaz de percibir la unidad de lo visible y de lo invisible, la magia ocupa un lugar fundamental. Es un complicado arte, una ciencia de los elementos y de la tierra. En manos de magos y druidas (AÑO/CERO, 8), el conocimiento de la verdadera naturaleza de este mundo, según se creía, era un instrumento que permitía modificar los accidentes geológicos e, incluso, influir sobre el tiempo atmosférico. Se afirma, por ejemplo, que cierta sequía que dejó sin agua los ríos y lagos de Irlanda fue provocada por los druidas para evitar una invasión a la isla; o que el druida Tadv levantó una espesa niebla para evitar que el padre del héroe irlandés Finn, Cumhail, lograra encontrar sus armas talismánicas. El empleo de la niebla como medio de ocultación está relacionado con otra característica de la magia celta: la habilidad para tornarse invisible, para pasar inadvertido. La técnica empleada nos la comenta un practicante actual de este tipo de magia, quien pre-

fiere que le llamemos por lo que él mismo denomina su «nombre de batalla», Ruire: «El objeto ritual empleado para conseguirlo es un manto gris de invisibilidad, una prenda que permite al que la lleva pasar inadvertido bajo la apariencia de una sutil nube gris. Los magos que poseían esta habilidad eran denominados 'hombres del manto gris'. Poseedor de uno de estos objetos rituales era Cu Roi ma Daire, mago de Munster quien, gracias a esta prenda, consiguió liberar a Blanaid de la fortaleza de Manain».

HEREDEROS DEL VIEJO CHAMANISMO

Pero la mejor forma de observar sin ser observado es la práctica del éxtasis, del vuelo mágico, patrimonio de los chamanes (AÑO/CERO, 90). Suibne, un rey con habilidades mágicas, asciende en una ocasión desde la copa de un árbol, «hacia las nubes pluviales del firmamento, por encima de la cúspide de todos los lugares y de la cumbre de todas las tierras». También se dice del druida Mag Roth que «ascendía como el humo del fuego». En una ocasión, bajo la forma de un toro, salió de su cuerpo para flotar invisible sobre un contingente de tropas,



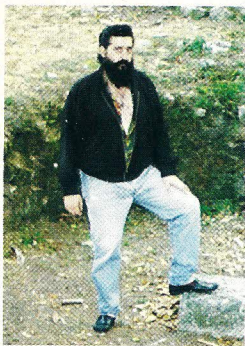
de la tierra

al objeto de descubrir su fuerza y disposición. La transformación en animal también es otra capacidad, asociada al chamanismo, de los magos más poderosos. Los druidas de Caín Bilé se transformaron en ciervos cuando fueron sorprendidos por guerreros enemigos.

El poder de transformarse no sólo queda para uno mismo. El mago puede convertir a sus congéneres en cualquier otra cosa, como hizo el poderoso druida Math, quien castigó a una pareja convirtiendo a sus miembros en diferentes animales bajo cuya forma fueron obligados a aparearse entre sí. Este tipo de relatos, muy común, podría aludir a un profundo conocimiento de técnicas hipnóticas y de sugestión colectiva por parte del iniciado celta, nada extraño si consideramos la fuerte disciplina mental a la que se entregaban. Le preguntamos sobre esta posibilidad a Fernando Sarrenes, un experto en celtismo y druidismo que conoce bien a los grupos que practican la magia celta en la actualidad: «Probablemente eso es lo que ellos llamaban 'sueño mágico', y que ya en plena Edad Media se refleja en los múltiples relatos de Merlín, obligado a un sueño intemporal por Morgana o Vivian, según las diferentes versiones».



Los celtas utilizaban cabezas humanas para la adivinación, pues creían que el alma del difunto residía en esta parte del cuerpo



Fernando Sarrenes, experto en mitos celtas.

SEÑORES DE LA VISIÓN

El vuelo mágico y la transformación no son los únicos rasgos chamánicos. Existe otro tópico muy importante en toda la cultura celta y del que también se encuentran huellas entre los germanos: el culto a la cabeza oracular, el uso de cabezas humanas como medio de adivinación. Mediante determinadas prácticas, el mago creía poder obtener respuestas a sus preguntas invocando al espíritu del difunto que reside en la cabeza. Esta idea subyace en el relato de Bran el Bendito, quien ordena ser decapitado. Su cabeza guiará a sus compañeros a través de un viaje plagado de hechos maravillosos.

La clarividencia es precisamente uno de los dones más importantes atribuidos a los magos celtas, algunos de los cuales se especializaban en esta facultad, como los *semnotheoi*, mencionados por



Diógenes Laercio. Preguntamos a Fernando Sarrenes si también era corriente la figura del vidente natural: «Fuera del ámbito del druidismo –nos explica– eran corrientes los casos de personas que habían nacido con la facultad de la videncia, como aquella mujer que profetizó a Diocleciano que un día sería emperador de Roma». Pero, sin duda, quienes dominaban esta habilidad, así como la visión a distancia, eran los *vates* u *ovates* –palabra que es la raíz del vocablo «vaticinio»–, los mismos designados en Irlanda por el sobrenombre de *faithi*. Los *vates* eran los encargados de los sacrificios, usados como medio para escrutar el destino. «Un método adivinatorio corriente –confirma Ruire–, era el *imbas forosna*, o «inspiración de los maestros». Tras comer la carne de ciertos animales (toro, gato, perro...), según el tipo de consulta a realizar, la visión correspondiente aparecía en el sueño que tenía lugar después de ciertas 'invocaciones de la verdad'. Hasta el siglo XVIII, esta técnica se llevaba a cabo en las Highlands occidentales escocesas, aunque sin comer carne».

SUCESORES DE UNA TRADICIÓN

Desde que el movimiento romántico y el resurgir de los nacionalismos despertaran el interés general por el mundo celta, son muchos los grupos que han intentado recuperar la tradición mágica druidica. Los primeros colectivos no pasaban de ser el producto de interpretaciones personales basadas en los pocos textos conocidos sobre la religión y la mitología célticas, teñidas de tópicos idealizados. Desde esa primera etapa, nuestro conocimiento del mundo celta se ha incrementado notablemente y algunos de los grupos actuales tienen más posibilidades de reconstruir el «espíritu» original. Según Fernando Sarrenes, «los grupos más activos están integrados en diferentes federaciones

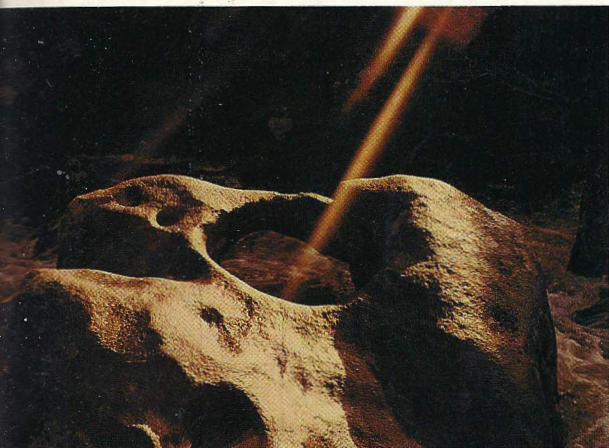
que aglutinan a practicantes de diferentes religiones paganas». Cada congregación desarrolla sus técnicas y rituales sobre la base del tipo de cultura celta propia de su lugar de origen. Algunas de las más activas son la Iglesia de Y Tylwyth Teg, que trabaja con la mitología galesa, reorganizada en 1967 bajo el nombre de *The Gengle People*. De inspiración galesa es también la Wicca de Frost, conocida también como *The Church and School of Wicca*, muy extendida en EE UU y Europa. De cuño británico es la Wicca de Midenhill, emparentada directamente con el grupo conocido como Círculo de Rhiannon. La Pecti Wita, con sede en el castillo escocés de Carnonacae, investiga en las tradiciones picta y escocesa, derivadas a su vez de la irlandesa. Existen también grupos que

se inspiran en el acervo galo, bretón, o de Cornualles. Mientras que en América y Europa no es difícil contactar con estas sociedades, en España sus integrantes no suelen atreverse a darse a conocer públicamente, por miedo a la burla o a la intolerancia. A través de Internet pueden encontrarse páginas desde donde acceder a información sobre magia celta y otras materias relacionadas, como la que está preparando Sarrenes: •<http://personal.redestb.es/sidhe>. Otras direcciones de interés son: •*The Celtic League* <http://www.manx-man.co.im/clea-goue/index.html> •*Belenos* <http://www.Kernunnos.com> •*Ar ndraiocht Fein* <http://www.adf.org>

LA MAGIA DE LA PALABRA

La videncia es otra característica de los bardos, a quienes se conoce como *filí* en las islas, poetas-magos a cuyas filas se pasaron muchos druidas en tiempos de persecución. El *filé* era un maestro de la palabra y del gesto mágicos, «intérpretes de lo divino, videntes a los que los gobernantes consultaban en todos los asuntos importantes por su capacidad para ver acontecimientos pasados, presentes y futuros», subraya Fernando Sarrenes. Los doce años que duraba su preparación nos puede dar una idea de la férrea disciplina iniciática a la que eran sometidos, aunque son pocos si los comparamos con los veinte años que exigía alcanzar la categoría de druida. Su vestidura mágica consiste en un *tuigen*, un «manto de pájaros» hecho de «pieles de pájaros blancos y de muchos colores, desde el ceñidor para abajo; y desde el ceñidor para arriba, hasta el cuello, era de cuellos de patos silvestres y de sus crestas». En otras ocasiones eran de plumas de pájaros cantores con cuello de piel y plumas de cisne. «El respeto y la consideración que se tenía hacia la figura del *filé* eran tales –comenta Fernando Sarrenes–, que hasta bien entrada la Edad Media, aún cuando tuvieron que cristianizarse, no sólo les dejaron continuar sus prácticas sino que a menudo se les ofrecieron altos cargos eclesiásticos». Una de sus técnicas era el *teinm laeghda*, que se acompañaba de determinadas invocaciones y del gesto mágico de meterse en la boca el pulgar, al que se llama «el pulgar de la sabiduría». Dicho gesto desencadenaba un estado mental en el que se obtenía respuesta a las preguntas formuladas.

El poder del gesto, sobre todo de la mano, se observa en un texto del siglo IX que contiene hechizos contra enfermedades, donde se recomienda meterse en la boca, como acción mágica profiláctica, «los dos dedos de la mano que están junto al meñique, separados». En una ocasión, cuando los bardos de



Maelgwn Gwynnedd pasaron por delante de Taliesin, éste se golpeó repetidamente el labio con el dedo, haciendo un extraño sonido, similar a ¡brrr! Cuando los bardos se presentaron ante el rey, éstos eran incapaces de hablar; sólo podían emitir el mencionado sonido. Su comportamiento estaba tan trastornado que el rey les preguntó si se habían emborrachado.

Gesto ritual especialmente llamativo era el conocido como «maldición de Macha», que se llevaba a cabo levantando una pierna, con un ojo cerrado y mostrando un sólo brazo que apuntaba hacia la víctima para causarle el mal de ojo (AÑO/CERO, 18 y 82).

Otra facultad del *filé* era la psicometría, en la forma del *dichetal do chennaib*, «composición con la punta de los dedos». Al bardo, tras las invocaciones rituales de rigor, le bastaba tocar con su vara objetos o personas para conocer su historia. Pero, sin duda, su fuerte era la palabra, mediante la cual podía provocar cambios en el paisaje o dejar estériles a animales y personas. «La palabra es vibración —apunta Sarrenes—, expresada a través del cántico, del tono. La palabra es poder que se proyecta, se expelle. Con la forma en

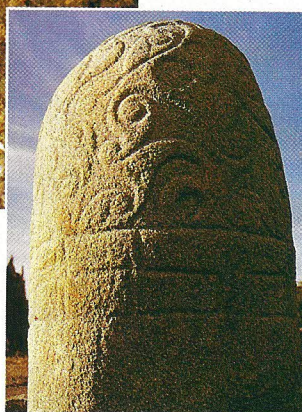
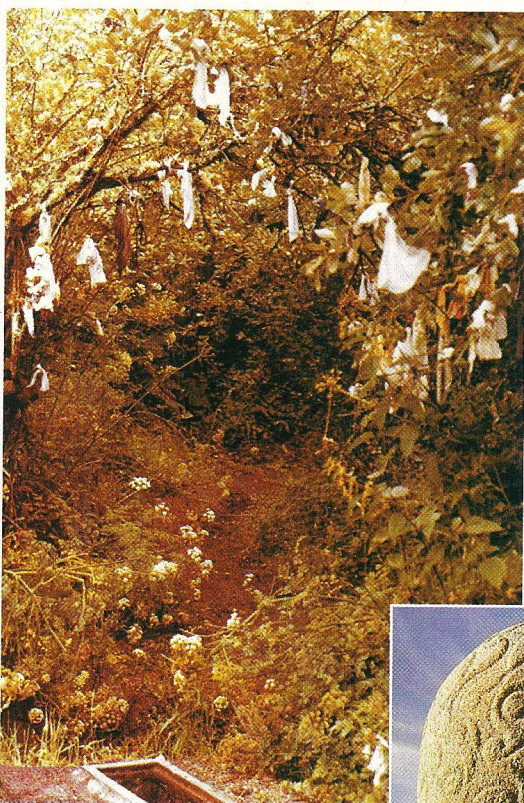
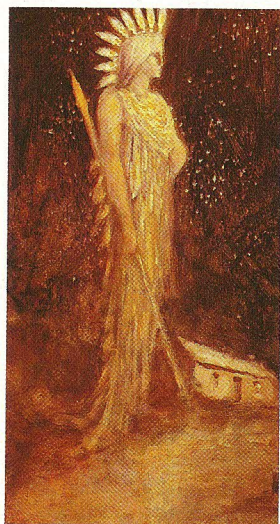
que se entonaba el cántico se medía el alcance del encantamiento». Cuando un *filé* era maltratado, tenía derecho a componer una sátira, el *glam dicin*, de terribles efectos mágicos, como el de provocar horribles ampollas en el rostro. «Una de las más terribles maldiciones que se llevan a cabo mediante el *glam dicin* —explica Ruire—, es la efectuada por siete bardos que ascienden a una colina donde crece un majuelo. De espaldas a él, con una honda en una mano y una rama de majuelo en la otra, lanzan al unísono el hechizo. Después dejan las ramas al lado de las raíces, seguros de que el *glam* alcanzará su objetivo».

LOS SERES DEL MUNDO INTERMEDIO

La magia celta, por los ejemplos que hemos visto, se basa, en gran medida, en el entrenamiento psíquico y el poder mental, pero también en el contacto con los seres del mundo intermedio, los espíritus de la naturaleza, representados en los cuatro objetos mágicos que los dioses de la Luz llevan a Irlanda, el *Lia Fáil* o «piedra del destino», símbolo del elemento tierra; la lanza de Lug, símbolo del elemento fuego; la espada de Nuada, símbolo del aire; y el caldero de Dagda, símbolo del agua. El caldero, como símbolo del Universo, que lo contiene todo, es especialmente importante. De hecho, tiene un papel fundamental en los ritos de iniciación, como parece desprenderse de una de las escenas representadas en el caldero ritual hallado en Gundestrup (Dinamarca), en la que una divinidad introduce a unos guerreros muertos en un caldero del que salen resucitados. El caldero sirve asimismo para elaborar pociones mágicas, como la pócima del olvido que los druidas del

Arriba, izquierda: la «piedra de los druidas», Dartmoor (Inglaterra). Derecha: recreación artística de druidas con sus atributos. Izquierda: una estilizada visión de la druidesa, que porta la hoz de oro con la que ha de recogerse el muérdago.

Debajo: Shide, espíritu procedente del más allá celta. Derecha: Madron Wells, santuario donde aún hoy se realizan ofrendas y la piedra de Turoe (siglo I a. C.), propiciatoria de la fecundidad.



especie de árbol corresponde a un grado, a una escala iniciática». El mago debía hacerse con un báculo confeccionado con la madera de su árbol totémico, la especie con la que psíquicamente estaba emparentado. Las varas mágicas, por otro lado, se hacen con las ramas de uno u otro árbol según sea el objetivo que se persiga y deberán ser recogidas con la mano izquierda. Fuamnach, «una mujer de brujerías temibles, una mujer con toda la sabiduría, la habilidad y el poder de su gente», una *bean-drui*, golpea a la bella Etain con un báculo de madera roja de serbal y la transforma en una charca, en un gusano y en una mosca. Después, hace que se levante un fuerte viento que se lleva a la mosca. El serbal tiene otras muchas propiedades. Su madera quemada sirve para crear la niebla mágica capaz de cubrir toda una región y llevar una de sus ramas protege de las hadas. Sus bayas se emplean en ritos curativos y de rejuvenecimiento. Por su parte, Sarrenes apunta el uso del avellano «para adquirir conocimiento, riqueza y juventud», del tejo «como método de ataque», o del sauce, «como medio de protección».

ALFABETO SAGRADO

El *Ogham*, alfabeto sagrado con utilidades mágicas y talismánicas, era utilizado en Irlanda, Cornualles y Escocia. Su invención se atribuye al dios Ogma, divinidad de la sabiduría y la escritura. Se empleaba sobre diferentes tipos de madera para realizar múltiples hechizos. Podía reproducirse, asimismo, mediante gestos realizados con los pies o las

manos, tanto para transmitir mensajes secretos como para aunar los poderes de la palabra y del gesto. Uno de sus usos más comunes eran los *coelbrenn*, pequeñas tablillas de madera rectangulares o piramidales, de un dedo de longitud, sobre los que se hacían inscripciones con el *bwyell*, una especie de hachuela que en un principio estaba hecha de pedernal. Las tablillas se ponían juntas dentro de un marco llamado *peithynen*. Combinadas según ciertas reglas, daban lugar a frases y palabras que constituían el mayor de los secretos bárdicos y que podían emplearse también como fórmula adivinatoria. Las *coelvains* eran una variedad de la misma técnica. Las tablillas de madera podían ser substituidas por pequeñas piedras en las que se habían inscrito las letras sagradas. Cada letra del *ogham* estaba emparentada con un árbol diferente y poseía decenas de atributos. La ciencia del *ogham*, el alfabeto de los árboles, con sus *coelbrenn* y otras técnicas forman, como conjunto, un sistema tan intrincado y complejo como puedan serlo el Tarot o la Cábala. En un intento por acercar su esencia más básica al público, Liz y Colin Murray lo convirtieron en un sugerente juego adivinatorio que titularon *El Oráculo Celta* (Ed. Laia. Barcelona, 1989).

El *ogham* sigue siendo estudiado por los practicantes actuales. Bajo sus trazos simples quizá se encuentre el misterio de la Creación, el conocimiento del poder que, como las nieblas mágicas de los druidas, flota sobre este mundo. Quizá Merlín-Taliesin despierte algún día de su letargo y renazca el viejo sueño celta. Quién sabe. ■

Determinadas piedras eran consideradas sanadoras o propiciadoras de fecundidad, como la Pedra dos Cadris, en Muxía, que aún se usa para curar el reuma

Ulster dan a Cuchulainn con el fin de que éste olvide a Fand, la mujer sobrenatural cuya visión le deja en un estado catatónico. Objetos mágicos similares son portados en la actualidad por los practicantes de la magia celta quienes, como sus antecesores, prefieren la naturaleza como templo para sus ritos. Según Fernando Sarrenes, «generalmente se emplean los calveros y claros de bosques, expresiones del espacio sagrado, y se tiene en cuenta el tipo de árboles de la zona para la realización de los diferentes ritos así como los megalitos, si los hay en las proximidades, las grutas, cuando se quiere trabajar con el inconsciente, los pozos y los ríos».

Las corrientes acuáticas eran empleadas en ritos curativos, y hoy en día siguen siendo utilizadas como hace cientos de años para provocar lluvias o arrojar tablillas de plomo con maldiciones. Esta última costumbre se ha seguido llevando a cabo, al menos, hasta el siglo XVII. Asimismo, ciertas piedras eran empleadas para provocar fertilidad y sanar determinadas enfermedades. Algunas de ellas siguen utilizándose hoy en día, como la roca Men-an-tol en Cornualles o la Pedra dos Cadris de Muxía, en La Coruña, bajo la cual aún siguen pasando los aquejados de dolores lumbares reumáticos. Y es que, para el mago celta, la Tierra es un enorme templo.

ÁRBOLES: EL CORAZÓN DEL CONOCIMIENTO

El árbol es algo más de lo que aparenta. Es un *bile*, la morada de un ser sagrado, cuya amistad busca el mago. Cada especie tiene un carácter y una diada, un «morador» especializado en tal o cual virtud mágica. Fernando Sarrenes resalta así la importancia del árbol en la magia celta, incluso hoy en día: «Tal como ocurre en los grupos de practicantes actuales, cada