OTROS TEMAS DE LA MENTE

El sendero del druida

Una guía práctica e inspiradora

Philip Shallcrass

dve

Philip Shallcrass

EL SENDERO DEL DRUIDA

EDITORIAL DE VECCHI

A pesar de haber puesto el máximo cuidado en la redacción de esta obra, el autor o el editor no pueden en modo alguno responsabilizarse por las informaciones (fórmulas, recetas, técnicas, etc.) vertidas en el texto. Se aconseja, en el caso de problemas específicos —a menudo únicos— de cada lector en particular, que se consulte con una persona cualificada para obtener las informaciones más completas, más exactas y lo más actualizadas posible. **EDITORIAL DE VECCHI, S. A. U.**

Título original: Druidry.

Traducción de Sonia Afuera Fernández.

© *Philip Shallcrass 2000*
Judy Piatkus (Publishers) Ltd
5 Windmill Street, London W1P 1HF

Para la edición española:

© Editorial De Vecchi, S. A. U. 2000
Consell de Cent, 357. 08007 BARCELONA
Depósito Legal: B. 41.128-2000
ISBN: 84-315-2543-6

El Código Penal vigente dispone: «Será castigado con la pena de prisión de seis meses a dos años o de multa de seis a veinticuatro meses quien, con ánimo de lucro y en perjuicio de tercero, reproduzca, plagie, distribuya o comunique públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la autorización de los titulares de los correspondientes derechos de propiedad intelectual o de sus cesionarios. La misma pena se impondrá a quien intencionadamente importe, exporte o almacene ejemplares de dichas obras o producciones o ejecuciones sin la referida autorización». (Artículo 270)

Índice

Agradecimientos 9

Introducción 11

EL CÍRCULO SIGUE INTACTO

Inicios 19
El círculo sagrado 37

INSPIRACIÓN Y CREATIVIDAD:
EL SENDERO DEL BARDO

El espíritu fluido 67
Voces ancestrales 77

CURACIÓN Y CONCIENCIA:
EL SENDERO DEL VATE

Adivinación 109
Curación 125

RITUAL Y CAMBIO:
EL SENDERO DEL DRUIDA

RITUAL 139
CAMBIO 163

DIRECCIONES ÚTILES 173
LECTURAS RECOMENDADAS 177
ÍNDICE ANALÍTICO 183

Agradecimientos

Me siento en deuda con mis guías y profesores y con todos mis amigos de la comunidad druida porque han contribuido en mi comprensión de nuestra tradición. Estoy especialmente agradecido a Bobcat, de cuya generosidad de espíritu he aprendido más en los últimos cinco años que en los veinte anteriores. Philip Carr-Gomm y Ronald Hutton me han aportado mucho de un último valor, aunque no por ello ínfimo: su amistad. Doy las gracias a mis hijos por su paciencia durante mis horas delante del ordenador. Y, por supuesto, doy las gracias a Ellie, cuyo inagotable apoyo me ha dado la libertad de ser lo que soy.

Introducción

¿Por qué el druidismo?

¡Sea bienvenido! Está a punto de entrar en un mundo en el que las personas y los animales hablan entre ellos y adquieren la forma de los demás, en el que los árboles se comunican con su propio lenguaje, un lenguaje que usted podrá aprender a hablar y leer. Es un mundo de visiones, guías espirituales, viajes a otros mundos, maestros ancestrales, vidas pasadas y dioses que son al mismo tiempo antiguos y jóvenes; este es el mundo del druidismo.

La última década se ha podido ver un interés creciente del druidismo. Nunca habían sido tantas como ahora las demandas de libros, charlas y seminarios sobre el tema. Sin embargo, ¿por qué una filosofía arraigada en la prehistoria debería seguir teniendo relevancia en nuestra época tecnológica? ¿Qué hay en las palabras de nuestros antepasados que hace que nos sigan llegando a través de los siglos?

En el corazón del druidismo se encuentra la búsqueda de la inspiración. La buscamos en la belleza del mundo natural, en las relaciones, en la música, la poesía y las canciones, en sueños y visiones, en ritos activos o en la tranquila contemplación y en la sabiduría de nuestros antepa-

sados. Una vez que encontramos nuestras fuentes personales de inspiración, aprendemos a trabajar con ellas para conseguir y mantener la creatividad, expresada mediante las artes y mediante la forma de vivir nuestras vidas y de llevar nuestras relaciones. La inspiración se manifiesta por sí sola actuando a varios niveles y en una creciente conciencia y comprensión.

Con el paso del tiempo, la inspiración se mueve a través de la creatividad y el conocimiento y penetra en el alma, donde se transforma en magia y misterio. La madurez personal es parte del proceso, pero el druidismo también trabaja con y para las comunidades, el ancho mundo y otros mundos más lejanos.

El druidismo ofrece una reconexión y una curación en todos los aspectos del ser. Conectamos de nuevo con el mundo natural, los ciclos del tiempo, y los procesos de cambio, nacimiento, muerte y renovación mediante la celebración de las estaciones del Sol y las fases de la Luna, y honrando y trabajando con la sustancia y el espíritu del mundo de los minerales, las plantas y los animales. Conectamos con nuestras familias y amigos reuniéndonos para celebrar festivales y ritos de paso que marcan nuestro crecimiento personal y los cambios de las relaciones con quienes nos rodean y con el mundo. Conectamos con nuestra herencia honrando a nuestros antepasados, sus vidas, sus enseñanzas y sus creencias; y con la tierra, mediante la meditación o los ritos en lugares sagrados, sean estos árboles, arroyos o círculos de piedra de nuestros antepasados.

El druidismo ofrece un acercamiento holístico a la vida, honrando y celebrando tanto lo físico como lo espiritual. Es una filosofía verde, una filosofía que afirma la vida, al considerar sagrada toda la creación. Es una actitud mental cuyos hijos respetan, comprenden y aman.

Este libro pretende servir como guía hacia el camino druida, mostrando al lector las enseñanzas de nuestros antepasados, dioses y guías, así como el espíritu del mundo natural, del Sol, de las estrellas y la Luna, el árbol y la hoja, el viento y la lluvia, el mar y el río, la piel y las plumas.

Con la lectura de *El sendero del druida*, el lector aprenderá a encontrar nuevas y fuertes relaciones con nuestros antepasados de sangre y espíritu, a crear y trabajar en un espacio sagrado, a adaptarse a los modelos cambiantes del mundo natural mediante la celebración de sus ciclos, y a acceder y trabajar con el espíritu fluido de la inspiración, al que llamamos *Awen*.

Así pues, si retomamos las dos preguntas del inicio de la introducción, ¿por qué una filosofía arraigada en la prehistoria debería seguir teniendo relevancia en nuestra época tecnológica? ¿Qué hay en las palabras de nuestros antepasados que hace que nos sigan llegando a través de los siglos? La respuesta a ambas preguntas es que el druidismo ofrece los instrumentos que necesitamos para recrear nuestro mundo mediante la recreación de nosotros mismos.

Dogmas y *catmas*

En el druidismo no existen los dogmas, únicamente existen los *catmas*. Los dogmas son creencias rígidas, a menudo recibidas de los demás, que tienden a limitar la libertad de pensamiento y de expresión.

Por su parte, los *catmas* son creencias fluidas, mantenidas solamente mientras tienen valor, quizá hasta que son sustituidas por nuestra madurez en experiencia y comprensión. Los *catmas* nos ofrecen la libertad de comportarnos como *si* nuestras creencias fueran ciertas, permi-

tiéndonos probar rigurosamente su valor. Por ejemplo, uno de mis *catmas* consiste en que los espíritus de la naturaleza son tan reales como el ordenador con el que estoy escribiendo estas palabras, y esto me permite interactuar con ellos de manera respetuosa. Sin embargo, hace algunos años opinaba de forma diferente. Y dentro de algunos años, mi opinión cambiará de nuevo.

Usted podría creer que dichos espíritus de la naturaleza son las metáforas poéticas o las proyecciones psicológicas. Me parece bien. Todo lo que le pido es que se permita a usted mismo la libertad de poner a prueba los sistemas de creencias de este libro y que descubra si personalmente le funcionan.

Así pues, antes de empezar, suelte las riendas de sus dogmas y permítales caminar libremente. Quizá corran alrededor de usted en una confusión caótica durante un instante, pero déles un poco de tiempo y descubrirá cómo, uno por uno, se convierten en *catmas* independientes y relajantes.

Fechas

Las fechas de este libro sustituyen el sistema cristiano de a. de C. (antes de Cristo) y d. de C.(después de Cristo) por los culturalmente más abiertos a. EC (antes de la Era Común) y EC (en la Era Común).

Este sistema es cada día más utilizado por los estudiantes de religión comparativa, culturas no europeas e historia y prehistoria, que consideran que tiene más en cuenta las diversas creencias que componen la rica diversidad de la experiencia humana que el sistema cristiano de fechado de a. de C. y d. de C.

Género

La palabra druida designa a una persona tanto del sexo femenino como del sexo masculino. Para evitar una infinita repetición de él o ella, así como poco acertados modernismos como él/ella, he ido alternando más o menos al azar el uso de él y ella. Utilizo el plural *dioses* para referirme tanto a dioses como a diosas, mientras que el uso de *dios* y *diosa*, en los casos individuales, es el adecuado para cada caso.

EL CÍRCULO SIGUE INTACTO

Inicios

Cuando era niño solía mirar fijamente los espejos. Si los miraba el tiempo suficiente, mi cara desaparecía y era reemplazada por la de un anciano sin cabello en la cabeza y con una barba rala y blanca. Sus ojos eran blancos, como si fuera ciego, y sin embargo yo sentía que, desde el espejo, podía ver hasta los rincones más recónditos de mi alma. Yo no sabía quién era, pero esperaba ansioso esos encuentros, porque sabía que la presencia de aquel anciano me llevaría siempre a mirar dentro de mí mismo y luchar por hacer realidad mis sueños más profundos. Tardé años en darme cuenta de que aquel hombre era la perfecta representación de mi idea del druida arquetípico, y que era mi guía, el silencioso y conocedor maestro de mi corazón, mi mente y mi espíritu.

Cuando piensa en un druida, la mayoría de las personas debe de pensar en una imagen similar —un anciano con una barba blanca y una túnica a juego, quizá con un bastón y una enigmática sonrisa, una sabiduría de anciano en sus ojos sin edad.

Este es el arquetipo de druida que yo he heredado, que nos ha llegado a través del mito y la ficción, como es el caso de Merlín, Gandalf y Panoramix. Pero, ¿de dónde procede este arquetipo? ¿Cuán cercano está de la reali-

dad del druidismo, tal como este es ahora y tal como fue en el pasado? Y, ¿qué podemos aprender de él?

Mire dentro de sí mismo. ¿Cuál es *su* imagen de arquetipo de druida? ¿Es un anciano sabio con barba blanca? ¿Es un chamán vestido con pieles de animales? ¿Es su druida una mujer? Encuentre la imagen y consérvela en su mente. ¿Qué le dice acerca de sus propios anhelos, creencias y aspiraciones? ¿Qué le transmite? ¿Tiene algún nombre su druida, un pasado, una historia, un mensaje o una lección para usted? Pase cierto tiempo en compañía de su arquetipo de druida, y entonces, cuando se sienta preparado para continuar, dé gracias por lo que ha visto, sentido y aprendido.

Consciente de su propia imagen del druida, veamos ahora otras imágenes de druidas, pasadas y presentes.

Honrando a nuestros antepasados

Una de las cosas que atrae a la gente hacia el druidismo es el sentido de que proporciona un nexo con el pasado. Para el druida, el pasado no es algo estático que se conserva en las viejas y polvorientas páginas de los libros de historia, sino que es una parte viva de nuestra realidad; es la manera en que llegamos a ser lo que somos y el proyecto de lo que podríamos llegar a ser. El pasado es una poderosa fuente de inspiración. Incluso más que eso: el pasado es el reino de nuestros antepasados y, para el druida, nuestros antepasados son nuestros compañeros y maestros en esta vida.

Hablamos de nuestros antepasados de sangre y de espíritu. Los de sangre son nuestra línea genética (nuestros padres, abuelos, bisabuelos...) hasta 10.000 años atrás,

después de la última glaciación, cuando la gente caminó por primera vez en tierras de Gran Bretaña; hasta tres millones de años atrás, cuando los primeros humanos caminaron por las llanuras del sur de África; mucho más atrás, hasta las formas de vida unicelulares de hace tres billones de años. La tierra sobre la que caminamos y las rocas sedimentarias que hay encima son lo que queda de nuestros antepasados en esta cadena de evolución. Honramos esta cadena de otras vidas que nos han dado la vida que tenemos ahora. Para recordarnos a nosotros mismos la conexión entre la tierra y nuestros antepasados, a veces cantamos a ritmo de un tambor: «Tierra y roca, sangre y hueso, todo es uno, todo es uno».

En el trabajo con nuestros antepasados, empezamos por honrar a nuestros padres. A muchos de nosotros nos cuesta más relacionarnos con nuestros padres que con un antepasado que vivió hace miles de años o incluso más; de nuestros padres, estamos demasiado cerca. Sin embargo, sean cuales sean los problemas que podamos tener en nuestra infancia, agradecemos a nuestros padres el extraordinario regalo de la vida.

También reconocemos qué experiencias difíciles contribuyen intensamente a que seamos lo que somos. Quizás el hecho de discutir con nuestros padres nos haya ayudado a fortalecer nuestro carácter, agudizar nuestra mente y aumentar nuestra independencia. Quizá su comportamiento hacia nosotros nos haya ayudado a crear intensas relaciones con otras personas. Quizá la ausencia de uno o ambos padres nos haya ayudado a ser autónomos. Los resultados positivos proceden en muchas ocasiones de experiencias negativas. Piense en las cosas de valor que ha aprendido de sus padres y dé las gracias. El proceso de curación ha empezado...

Honramos a nuestros abuelos, a nuestros bisabuelos y a sus antepasados de todas las generaciones de la misma manera, dando gracias por el regalo de la vida que ha ido pasando hacia abajo por la cadena del ADN y por las lecciones aprendidas o la herencia cultural, física y espiritual recibida de ellos.

También honramos a nuestros antepasados de espíritu, aquellos que siguieron caminos similares a los nuestros en generaciones anteriores. Algunos pueden ser de nuestra línea de sangre, pero puede ser que otros no guarden ninguna relación a un nivel genético y, sin embargo, tener visiones del mundo, creencias y experiencias que nos unan a ellos en espíritu. Quienes siguen el sendero del druida ven a estos antepasados como maestros y guías. Damos gracias por lo que hemos recibido de ellos.

Volvamos ahora hacia el sendero de la tradición druida y veamos a quiénes nos encontramos y qué podemos aprender, nosotros de ellos y ellos de nosotros.

Druidas de hoy

El druida de hoy puede ser el más difícil de encontrar. Existe una gran diversidad entre los druidas modernos, quienes expresan una amplia franja de creencias a través de prácticas diferentes. Algunos grupos se centran en lo espiritual, otros en las actividades culturales o sociales, en la política o en las manifestaciones de protesta, mientras que otros combinan todas estas cosas. El druidismo moderno está representado por un número similar de hombres y mujeres de una gran gama de clases sociales.

Algunos visten túnicas cuando participan en algún rito grupal. Estas pueden ser de una gran variedad de colores

y estilos, si bien las más frecuentes son las blancas o las de fibras naturales de color crudo. Más o menos una cantidad igual, o quizá más, no viste nunca túnica. Con tal diversidad, podría parecer difícil encontrar un hilo común, pero todos ellos responden a la visión particular del arquetipo de druida.

Cuando se explora en el druidismo, hay gente que encuentra útiles los ritos grupales; estos ofrecen el sentido real del parentesco y la comunidad. Quienes pasan por su primera ceremonia druida suelen decir que experimentan un sentimiento de regreso a casa. La mayoría de los ritos druidas son reducidos: tal vez unos cuantos amigos alrededor de una hoguera en un bosque al ponerse el Sol, haciendo ofrendas de pan y aguamiel a los antepasados, compartiendo comida y sonrisas, junto con historias y canciones, aprendizaje y rito. Después de unas horas, se van, cansados pero eufóricos, y se despiertan al día siguiente con el espíritu refrescado para las tareas que deban realizar. Como contraste, los ritos abiertos en festivales celebrados en lugares sagrados mayores pueden atraer a cientos de personas. Estos ritos, tanto a pequeña como a gran escala, constituyen tan sólo una pequeña parte de la vida de los druidas modernos. Estos practican su arte de muchas otras maneras, como curanderos, consejeros, maestros, artistas, escritores, poetas, padres... siendo cada actividad apoyada o ayudada por la comprensión procedente del druidismo.

El altar

El druida suele tener en su hogar un altar en el que colocará una colección de cosas que reflejen su historia personal y la de sus antepasados, sus intereses y sus creencias.

Estas cosas pueden consistir en imágenes de dioses, de su propia tierra o de otras culturas con las que mantenga un fuerte nexo espiritual. El altar es un lugar para estar en íntima comunión con los espíritus de la naturaleza, por lo que normalmente habrá en él elementos del mundo natural: plumas, hojas, huesos, piedras, frutos secos, quizás un recipiente con tierra o arena y otro con agua. A menudo habrá un quemador de incienso, incienso, hierbas y velas. Puede haber regalos u obsequios de amigos o recuerdos de familia, fotos de hijos, amantes, padres, abuelos. El nexo común que une estas cosas y la razón de su presencia en el altar es que proporcionan inspiración.

Si usted no posee un altar, puede que desee tener uno. Haga sitio en un estante, en un rincón o en una mesa y piense en lo que pondrá ahí. ¿Qué tiene ya que le haga inspirarse? Quizás un cuadro que haga de telón de fondo, o tal vez una piedra de un lugar sagrado de nuestros antepasados o especial para usted. Reúna unas cuantas cosas y mire si quedan bien. Piense en lo que cada una significa para usted y por qué. El altar será un reflejo de usted mismo. ¿Qué dicen las cosas que pone en él de quién es usted y de quién le gustaría ser? Intente que su altar refleje lo mejor de usted mismo y sus aspiraciones. Recuerde que su altar no tiene que ser siempre igual, del mismo modo que usted tampoco lo es. Si algunas de las cosas que ha colocado pierden o cambian su significado, retírelas y sustitúyalas por cosas que reflejen más apropiadamente su conciencia creciente.

El altar es el recuerdo diario de la dimensión espiritual de nuestras vidas, el centro para nuestra meditación y plegaria, un lugar para hacer ofrendas a nuestros antepasados y dioses. Estas ofrendas pueden ser en pensamiento o palabra, en poesía o canción, en incienso, aceite o agua, en

flores o comida. Las ofrendas son lo que damos de nosotros a cambio de las bendiciones que se nos conceden de vida, aprendizaje, curación y sabiduría.

Ahora, desde el día presente y la segura fundación del altar, viajemos hacia el pasado. Según vayamos viajando, observe aquellos aspectos de la historia druida que le inspiren más. Lo que viene a continuación es una historia selecta y necesariamente breve. Si desea saber más, encontrará una lista de lecturas recomendadas al final de este libro.

Resurgimientos del druidismo

En 1964, Ross Nichols fundó la Orden de los Bardos, los Vates y los Druidas (OBOD), con la intención de llevar de nuevo el druidismo hacia lo que él veía como sus raíces celtas. A finales de los setenta, el druidismo comenzó a adoptar elementos de la Wicca, la *nueva* religión pagana creada por un amigo de Nichols, Gerald Gardner. Los druidas empezaron también a ser influidos por los siberianos, los nativos americanos y otras culturas indígenas, y a descubrir de nuevo, a través de estas, las raíces de la tradición nativa europea. Entre ellos, estas influencias, juntamente con la investigación de los manuscritos medievales de Gales e Irlanda, se alimentó la recreación del druidismo como una espiritualidad mágica, holística y conectada con la tierra y los antepasados. Mi propio grupo, la Orden Druida Británica (BDO) surgió de este caldero de ideas e inspiración.

Antes de los años setenta, la imagen del druida aparecida en la prensa popular era la de hombres con túnicas blancas en pie en un círculo de Stonehenge en el solsticio de verano. Este espectáculo anual formaba parte del vera-

no inglés tanto como el críquet y el té con crema. Parecía que siempre había sido así: figuras con túnicas tras la puesta de sol y antes del amanecer, realizando ritos elaborados y desapareciendo después hasta el siguiente verano.

Si vamos cien años más atrás, esa imagen vuelve a cambiar. Los druidas de aquel tiempo están representados de forma más clara en la mente de la gente por el Gorsedd Galés de Bardos.

El Gorsedd aparece todavía a principios de agosto en el Nacional Eisteddfod, la gran celebración anual de lengua y cultura galesa. Sus túnicas son de tres colores: azul para los bardos, verde para los vates y blanco para los druidas, y realizan elaboradas ceremonias en modernos círculos de piedra construidos para la ocasión en pueblos en los que se celebra el Eisteddfod. Hablan galés, llamando a la paz: *Heddwch!*; desenvainan y envainan de nuevo una espada para mostrar que la paz existe realmente. Chicas jóvenes llevan flores al altar de piedra que hay en el centro, en el que se sitúa un archidruida. El Hirlas Horn (cuerno de Hirlas) se pasa por el grupo, y el bardo que haya compuesto el mejor poema en verso tradicional está delante del grupo, en una silla.

Si vamos un poco más de doscientos años hacia atrás, llegamos hasta el resurgimiento druida del siglo XVIII. Es el solsticio de verano de 1792, y estamos encima de la colina Primrose de Londres. Aquí nos encontramos con una pequeña reunión dirigida por un picapedrero galés, fallido hombre de negocios y falsificador literario, llamado Edward Williams, también conocido con su nombre bardo, Iolo Morganwg. De pie, en un círculo de piedrecitas que traía en su bolsillo, y vestido con la ropa habitual de cada día, hace un llamamiento a la paz, desenvaina y envaina una espada y pronuncia la plegaria *gorsedd*:

Concedednos, oh, Dios, vuestra protección,
Y con la protección, la fuerza,
Y con la fuerza, la comprensión,
Y con la comprensión, el saber,
Y con el saber, el conocimiento de la justicia,
Y con el conocimiento de la justicia, el amor de ello,
Y con este amor, el amor a todas las existencias,
Y con el amor a todas las existencias, el amor a Dios,
a Dios y a todas las bondades.

Esta plegaria se sigue oyendo todos los años en el Welsh National Eisteddfod. De formas diversas, se puede oír también en ceremonias de muchos otros grupos druidas, si bien muchos reemplazan la palabra *Dios* por *espíritu*, *espíritus*, *dioses*, *diosas* o *dios* y *diosa*.

La ceremonia de Iolo en la colina Primrose señaló la formación del Gorsedd de Bardos de la isla de Gran Bretaña cuyas coloridas ceremonias realzan el Eisteddfod. Iolo afirma haber encontrado los ritos y las leyes de los *gorsedd* en antiguos manuscritos galeses y, durante los 150 años posteriores a su muerte, mucha gente le creyó. Más tarde, un estudioso que investigaba los documentos de Iolo encontró versiones en borrador de los supuestos manuscritos antiguos, escritos por el propio Iolo: prácticamente la totalidad del amplio y complejo sistema de tradiciones bardas y druidas de Iolo era resultado de su propia invención. Actualmente, mucha gente consideran a Iolo y a sus contemporáneos unos románticos, en el mejor de los casos, y unos timadores, en el peor. Sin embargo, cuando Iolo se dedicó a imitar poesía galesa medieval fue capaz de hacer pasar sus propios versos por los del más reconocido bardo medieval, Dafydd ap Gwilym. De hecho, las imitaciones de Iolo se han hecho realmente más populares que

los originales de Dafydd. Verdaderamente, Iolo tenía talento, o incluso ingenio.

Cuando era niño, Iolo se inspiró en los cuentos de su madre sobre grandes días pasados, en los que todas las nobles casas galesas tenían a su propio bardo. Más tarde, encontró la inspiración en las visitas a los grandes círculos de piedra de Avebury y Stonehenge. Su inspiración le llevó directamente a fundar el Welsh Gorsedd y a todo lo que hizo por promover y preservar la lengua y la cultura galesas. También inspiró la fundación de la Biblioteca Nacional de Gales y la Universidad de Gales.

Iolo respondía a una fascinación popular con el druidismo que había empezado en el siglo XVII. El anticuario John Aubrey (1626-1697) fue el primero que relacionó a los druidas con los prehistóricos círculos de piedra como Stonehenge. Le siguió un excéntrico pastor cristiano, William Stukeley (1687-1765), que, como Aubrey antes que él, visitó Stonehenge y Avebury. Stukeley convirtió su jardín en un bosquecillo druida, llenó sus sermones de referencias a los druidas y se denominó a sí mismo *Chyndonax of Mount Haemus, druida*. Consideraba el druidismo una religión patriarcal, llevada a Gran Bretaña después del diluvio bíblico, y describía a los druidas como protocristianos que practicaban lo que él denominaba la Religión Natural. Las ideas de Stukeley fueron recogidas por un visionario poeta y artista, William Blake (1757-1827). Blake no sólo veía a los druidas como protocristianos, sino que identificaba a figuras cristianas como Noé y Abraham como druidas.

William Wordsworth (1770-1850) y otros poetas de la época escribieron sobre los druidas, mientras que artistas contemporáneos, incluidos dos conocidos ingleses, Turner y Constable, produjeron pinturas y dibujos sobre Stone-

henge. A través de su obra, la imagen del druida retorna a la establecida cultura británica.

Supervivencia del druidismo

Existieron colegios bardos en Escocia hasta el siglo XVIII. Un siglo antes, también había habido instituciones semejantes en Gales e Irlanda. Representaban el nexo directo con el druidismo del pasado remoto, cuando los bardos eran miembros de la clase druida entre los pueblos tribales de Europa en los siglos anteriores a la Era Común. A los estudiantes de estos colegios se les hacía memorizar grandes cantidades de poesía, tradiciones y leyendas de sus antepasados, y genealogías de familias importantes, del mismo modo que lo habían hecho sus predecesores en tiempos de Julio César.

Los druidas fueron consejeros de los reyes irlandeses por lo menos hasta el siglo X, mientras que los bardos se refieren a los druidas como activos en Gales en el siglo XII. Este fue el periodo en que se escribían los antiguos cuentos de reyes paganos y héroes en Gran Bretaña e Irlanda, y normalmente los autores eran monjes. En estas historias, los druidas eran retratados como consejeros reales, profetas, poetas, magos, curanderos e intérpretes de sueños y presagios, que tenían la habilidad de adivinar y profetizar el futuro, provocar neblinas mágicas, preparar brebajes mágicos con milagrosos poderes curativos, resucitar a los muertos, alterar el clima, transformarse y transformar a los demás en pájaros o animales, y derrocar a tiranos con sus maldiciones. En conjunto, era una generación más salvaje y mágica que los druidas evangelistas del siglo XVIII. A finales del periodo medieval, muchas funciones druidas

eran atribuidas a Merlín en los cuentos del rey Arturo y sus caballeros. El personaje de Merlín que conocemos ahora fue creado en el siglo XII por Geoffrey de Monmouth, que escribió en lengua galesa leyendas acerca de dos bardos de la denominada Edad Media. El primero, Myrddin Emrys, era descrito como un profeta, mágico y consejero del rey británico del siglo V, Ambrosio. El segundo, Myrddin Wyllt, llamado *el Salvaje*, era un bardo escocés del siglo VI. Al ver cómo su señor y sus compañeros morían en una batalla, decidió abandonar la compañía humana y vivir en el bosque de Celydon con un lobo y un cerdo. Se ganó la fama de ser un inspirado profeta. Ambos Myrddins vivieron en la época en que gran parte de Europa, incluyendo Gran Bretaña e Irlanda, vivía la transición del paganismo al cristianismo, y ambos conservan muchas cualidades del druida pagano.

Druidas clásicos

Si, una vez situados en la Edad Media, volvemos a retroceder otros 500 años, llegamos a los inicios de la Era Común, y a los primeros registros escritos de los druidas. Las pocas descripciones que nos han llegado de druidas, proporcionadas por escritores griegos y romanos de los últimos siglos anteriores a la Era Común y los primeros siglos de esta era, fueron la inspiración de los anticuarios del siglo XVII, quienes, a su vez, inspiraron el resurgimiento druida del siglo XVIII. Entre las historias más influyentes se encuentra la historia griega de Plinio *el Viejo*. En un pasaje de su *Historia Natural*, escrito en el s. I EC, ofrece una vívida explicación de las creencias druidas y de un rito celebrado en un bosque:

> Los druidas... no tienen nada más sagrado que el muérdago y el árbol que lo sostiene, teniendo en cuenta que ese árbol siempre es un roble. Sin embargo, eligen bosques compuestos por robles sólo por el bien del árbol, y nunca realizan ninguno de sus ritos si no se encuentran ante una rama de roble... De hecho, piensan que todo lo que crece en él ha sido enviado del cielo y es una prueba de que el árbol fue elegido por el mismo dios. No es fácil, sin embargo, encontrar muérdago en un roble; y, cuando se encuentra, es cogido con una ceremonia religiosa adecuada, si es posible el sexto día del ciclo de la Luna (ya que es con la Luna con la que miden los meses y los años, y también su propia edad de treinta años). Eligen este día porque la Luna, si bien no está aún en la mitad de su recorrido, ya tiene una influencia considerable. Denominan al muérdago con un nombre que, en su lengua, significa *el que todo lo cura*. Después de hacer un preparado para el sacrificio, así como un banquete bajo los árboles, llevan allí dos toros blancos, atados por los cuernos. Vestido con una túnica blanca, el sacerdote sube al árbol y corta el muérdago con una hoz de oro, y es recibido por los demás en una capa blanca. Entonces, los demás matan a las dos víctimas, orando porque el dios hará de esta ofrenda algo favorable para aquellos a los que se la conceda. Ellos creen que el muérdago, si se toma en infusión, da fecundidad a los animales estériles, y que es un antídoto para todos los venenos.

Plinio vistió a su druida de blanco, mientras que algunos otros escritores contemporáneos suyos describen a druidas vestidos con túnicas rojas bordadas en oro y a mujeres que probablemente eran druidas vestidas con túnicas negras.

Actualmente, los druidas reconocemos ciertos aspectos de la descripción de Plinio como relacionadas con nuestra práctica: su presentación del druidismo como un sistema de creencias mágico; su honra al paso del tiempo y a los ciclos de la naturaleza a través de las fases de la Luna; su implicación en las propiedades curativas de las hierbas y en los espíritus que residen en árboles, plantas y animales. Los druidas modernos no sacrifican animales, si bien algu-

nos se preguntarán por qué es esto así si decimos revivir una antigua tradición de la que formaba parte el sacrificio de animales. La respuesta es que no intentamos revivir el druidismo de hace 2.000 años. Aquellos eran tiempos más difíciles, en los que la comida escaseaba, y la muerte por hambre, enfermedad o guerra era una amenaza constante. Hoy, la vida de la mayoría de nosotros es muy diferente. El druidismo es una tradición viva. Y al igual que los tiempos cambian y que la conciencia humana evoluciona, el druidismo cambia y evoluciona, renovando su relevancia en cada nueva generación.

¿Qué más conocemos de los druidas antiguos? En el siglo I a. EC, el historiador griego Diodorus Siculus hacía la siguiente descripción de los druidas de la época:

> Entre ellos —por ejemplo, los galos, el pueblo del país que llamamos Francia— hay compositores de versos a los que se les conoce como bardos; estos, cantando y con instrumentos similares a una lira, alaban a unos y vituperan a otros.
>
> Tienen filósofos y teólogos que son tratados con mucha consideración y a los que llaman *druidas*; tienen adivinos —*vates*—, también de gran renombre, que conocen el futuro a partir del vuelo de los pájaros y de la observación de las entrañas de los animales; y todos están atentos a sus palabras.
>
> ... Es costumbre de los galos que nadie haga ningún sacrificio sin la presencia de un filósofo —por ejemplo, un druida—, porque, según ellos, las ofrendas a los dioses sólo deberían hacerse por mediación de estos hombres, que han aprendido de la divina naturaleza y, por decirlo de algún modo, están familiarizados con ella, por lo que sólo a través de ellos debe buscarse la bendición de los dioses. Estos profetas tienen autoridad no sólo en tiempos de paz, sino también de guerra, y los encantamientos de los bardos tienen efectos tanto en amigos como en enemigos. A menudo, cuando los combatientes se encuentran alineados frente a frente, las espadas están desenvainadas y las lanzas están alzadas, aparecen esos hombres entre los ejércitos y suspenden la batalla, del mismo modo que las bestias salvajes

son encantadas a veces. Así, incluso entre los bárbaros más salvajes, la ira cede ante la sabiduría, y Marte es avergonzado ante las Musas.

Diodorus nos presenta las tres áreas principales de la práctica druida: los bardos, los vates y los druidas. Cada una de ellas hace referencia a diferentes áreas de ellos mismos y ofrece diferentes maneras de ver el mundo. La senda de los bardos se centra en encontrar fuentes personales de inspiración y en fomentar la creatividad. La senda de los vates se centra en la curación, la conciencia y la comprensión de procesos de cambio de ellos mismos y del mundo. La senda de los druidas les lleva a trabajar con los procesos de cambio para asumir un papel más activo en el continuo proceso de la creación. Los druidas modernos siguen actuando como sacerdotes, si bien actualmente los sacrificios que realizan incluyen cosas como tiempo, poesía, frutos de temporada y flores o aguamiel.

De Plinio y otros autores, hemos aprendido que los antiguos druidas realizaban ritos en los bosques, si bien esta práctica no ha debido de ser frecuente antes de los intentos romanos de limitar las actividades de los druidas en el siglo I a. EC. En esa época, los druidas tenían un concepto del espacio sagrado denominado *nemeton*, un área específicamente destinada para usos rituales, a menudo rodeada por un terraplén o una franja excavada en el suelo. A veces, se construían pequeños templos o santuarios en el área sagrada. Los santuarios solían consistir en estructuras de madera, aunque algunos eran de piedra y, en ocasiones, de hueso; algunos eran cuadrados, otros redondos. Santuarios de este tipo fueron encontrados en pueblos encima de colinas, que era una forma frecuente de asentamiento en Europa durante la Edad de Hierro. Muchos *nemetonae* disponían de fosas rituales en las que se hacían

las ofrendas. En ocasiones, se erigían postes de madera o piedras alineadas al amanecer o al atardecer en alguna época significativa del año.

Los druidas de la Edad de Hierro utilizaban hierbas y árboles sagrados en sus ritos, y practicaban la adivinación a partir del comportamiento de los pájaros y del movimiento de las estrellas. Algunos ritos incluían música y baile. Los rituales no eran la única área en que actuaban los druidas. También eran jueces y abogados, historiadores, maestros, doctores, cantantes, músicos. De hecho, todos los aspectos de la vida que requirieran algún tipo de educación formal parecían ser competencia de los druidas. Estos parecían haber asumido, entre los habitantes de la Edad de Hierro en Europa, un papel similar a la casta de los brahmanes entre los hindúes.

El druidismo de este periodo tuvo su lado oscuro, en el que se incluyen los sacrificios animales y, probablemente, también humanos. Fue una época en la que la gente entre la que vivían los druidas vivía y trabajaba como cazadores de cabezas, y conservaba la cabeza de sus enemigos como trofeos, utilizándolas a veces para decorar los santuarios. Parece que estamos muy lejos, de hecho, de la imagen romántica del siglo XVIII del sabio vestido de blanco. Y, sin embargo, no estamos tan lejos si tenemos en cuenta que varios escritores clásicos se refieren a los druidas como filósofos naturales, astrónomos, oradores, sabios jueces, inspirados profetas y habilidosos diplomáticos. Y si bien los druidas de esta época trabajaban muy cerca de la muerte, sabemos que creían fervientemente en la vida después de la muerte, y que esta creencia era tan intensa que celebraban la muerte como una liberación o un renacimiento. También creían en la trasmigración del alma, creencia que aún mantienen algunos druidas de hoy.

Orígenes

Los orígenes del druidismo se pierden en la prehistoria.

Los registros más antiguos sitúan a los druidas entre los pueblos tribales de Europa identificados por los historiadores modernos como celtas posteriores a un grupo tribal, los *keltoi*.

La lengua y la cultura que llamamos celta se desarrolló en Europa central a principios del primer milenio anterior a la Era Común, si bien Julio César nos cuenta que los galos de la época creían que el druidismo se había originado en Gran Bretaña. Es apropiado creer que se desarrolló durante miles de años, y que sus orígenes van más allá de la aparición de la cultura denominada celta.

A partir de registros arqueológicos queda clara que muchas prácticas rituales de los celtas de la Edad de Hierro eran frecuentes mil años antes entre los constructores, en la Edad de Bronce, de los grandes círculos de piedras de Gran Bretaña e Irlanda, y mil años antes, incluso, entre los pueblos del Neolítico que construían megalíticas tumbas-santuario como la de New Grange, en Irlanda. Delimitar un espacio sagrado con una franja o un terraplén, hacer ofrendas rituales en fosas o astas y erigir postes de madera y piedras alineadas al amanecer o el atardecer en determinadas épocas del año son prácticas comunes desde el año 3500 a. EC hasta el año 400 EC.

Estas son, por tanto, las líneas generales de la historia druida, desde la edad del *microchip* hasta la edad de los instrumentos de piedra. ¿Ha sentido usted la presencia de su arquetipo de druida en algún punto del viaje? ¿Con qué fase de la historia de la tradición se ha sentido más conectado? ¿Qué le dice sobre quién es usted y cuáles son sus expectativas y deseos?

Así, después de haber hecho nuestro viaje hacia el pasado, regresamos conscientemente al presente, conscientes de quiénes somos y de lo que nos rodea. Una vez aquí y ahora, agradecemos a nuestros antepasados de sangre y de espíritu todo lo que hemos aprendido, y la rica herencia de tradición y aprendizaje que hemos obtenido de ellos.

¡Ave, oh, antepasados! ¡Os saludamos!

El círculo sagrado

Siempre que Tiniciamos un viaje por un paraje que nos es desconocido, nos resulta útil un buen mapa. En el druidismo, el círculo sagrado es el mapa que nos ayuda a navegar y hacer el viaje de nuestras vidas. En su centro está el eje, el punto de perfecto equilibrio, la calma, la seguridad. Alrededor de su borde están los elementos de la vida y los ciclos del tiempo. Puesto que todos somos diferentes, pintamos nuestros mapas de diferentes colores y seguimos diferentes caminos, pero la estructura básica del mapa es la misma. Este capítulo describe esta estructura, y nos muestra cómo adaptar el mapa a nuestras propias necesidades y cómo usarlo para verificar dónde hemos estado, indicarnos dónde estamos ahora y planificar futuras etapas del viaje.

Como nuestra comprensión del druidismo aumenta, se hace notorio ahora que actuamos a diferentes niveles; símbolo, psique y alma se entrelazan en el círculo sagrado. Al no tener ni principio ni final, el círculo sagrado simboliza la eternidad. Este simbolismo es invocado cuando dibujamos el círculo sagrado a nuestro alrededor, creando el espacio en el que entramos en meditación o realizamos ritos. Como el círculo es eterno, cuando estamos dentro de él nos situamos más allá de los límites normales de tiempo

y espacio. El margen del círculo es el límite, que incluye lo que tiene dentro, separándolo de lo que no está en su interior. Simboliza la protección, la voluntad, la unidad y la perfección. Además de un límite, el perímetro del círculo representa un viaje a través de los ciclos del tiempo, del Sol, de la Luna y las estrellas, del nacimiento, de la vida, de la muerte y el deterioro, del Zodiaco y del horizonte.

El aura: círculo del yo

Fundamentalmente, el círculo sagrado es simplemente el área en el que se centran nuestros cuerpos. Cada uno de nosotros tiene un aura, o un campo de energía dentro y alrededor de nuestros cuerpos. Los videntes consideran esta aura un área de luz coloreada que rodea el cuerpo y penetra en él. El tamaño, la intensidad y el color del aura cambian de acuerdo con el estado físico, emocional, espiritual o psíquico.

En las diversas culturas del mundo, desde el antiguo Egipto hasta la actualidad, la realidad del aura ha sido aceptada por videntes, místicos y curanderos. En 1939, entró en el reino de la ciencia cuando llegó a ser fotografiada por un ingeniero eléctrico ruso, Semyon Davidovitch Kirlian. El profesor Kirlian y su esposa, Valentina, fabricaron un dispositivo que rodeaba sujetos vivos con corrientes eléctricas de alta frecuencia y capturaba el efecto resultante en una película. La técnica revelaba nubes, destellos y chispas multicolor que formaban motivos de luz. Demostraron científicamente la existencia del aura y cómo esta estaba influida por la enfermedad, la emoción y otros factores, cosas que ya conocían los curanderos, los videntes y los místicos desde hacía siglos. Yo ayudé a llevar

a cabo una serie de experimentos con un tipo de *cámara* Kirlian en la década de los setenta. Una de las cosas que descubrimos fue la habilidad de los curanderos para producir destellos muy brillantes de las yemas de sus dedos cuando se les pedía que, conscientemente, *pusieran en marcha* su poder curativo.

Todo ser viviente tiene un aura, incluso objetos aparentemente inanimados como las rocas. Un principio fundamental del druidismo es el animismo, la creencia de que todas las cosas tienen espíritu. El aura representa un tipo de interrelación, un medio de transmitir información entre el espíritu y la materia física; a través de nuestra aura nos comunicamos con todas las cosas que nos rodean. Cuando nuestra propia aura entra en contacto con otra, se establece entre ellas un nexo a través del cual pasan los mensajes. Para la mayoría de nosotros, normalmente, el proceso es completamente inconsciente, pero en el druidismo intentamos potenciar nuestra habilidad para comunicarnos. Para ello, intentamos aumentar nuestra conciencia de los procesos implicados.

Generalmente sólo utilizamos un diez por ciento de la capacidad de nuestras mentes. Y existen buenas razones para ello. Si nuestros sentidos estuvieran actuando constantemente a su máxima potencia, percibiríamos tal cantidad de sensaciones que nuestra habilidad para funcionar se vería seriamente afectada. Si cada sonido, imagen, gusto y tacto fueran aumentados cien veces su intensidad habitual, nuestras mentes se verían desbordadas. Acciones sencillas como conducir un coche, hacer la lista de la compra o incluso caminar serían difíciles o imposibles de realizar. No obstante, los estados de elevada conciencia ya ocurren de manera natural en la mayoría de la gente. El psicoanalista Abraham Maslow las llamaba *experiencias*

máximas y creía que representan un registro del bienestar psicológico: cuantas más experiencias máximas tenga un individuo, más sano estará. Estos estados son inmensamente liberadores y vigorizadores, abren la mente a infinitas posibilidades, dan un sentido profundo de conexión con el universo, de un bienestar inmenso, una expansión psíquica y un éxtasis espiritual. En la práctica del druidismo, pretendemos acceder a tales estados de intensidad de la conciencia. Un estado de este proceso es el incremento de la conciencia de nuestro propio círculo sagrado personal, nuestro campo de energía áurica.

Si se relaja hasta conseguir la conciencia de usted mismo mientras está en medio de una multitud, es posible que sienta cómo reacciona a la gente que está cerca de usted, aun cuando ellos no le estén tocando físicamente ni hablando con usted, o aun cuando ni siquiera sean conscientes de su presencia. Quizá se sienta atraído por algunos, pero incómodo con otros. Parte de esta reacción instintiva es explicada por señales no verbales, a menudo inconscientes. Nuestras reacciones hacia la gente se basan profundamente en gestos, expresiones faciales, la manera como se colocan, se visten o se mueven. Pero más allá de estas respuestas, nos comunicamos a un nivel más profundo, de espíritu a espíritu, y una vez más normalmente de manera inconsciente. Esto lo hacemos en gran medida a través de las sensaciones que nos llegan cuando nuestra propia aura entra en contacto con otra.

Sentir el aura

El sencillo ejercicio que sigue puede ser realizado tanto solo como en grupo, y ayudará a desarrollar la conciencia.

• Siéntese confortablemente con el cuerpo en equilibrio, la espalda recta, los hombros relajados y la cabeza en línea con la columna y bien estable sobre ella.

• Tome conciencia de su cuerpo, sienta los puntos con los que toca el suelo, y entonces haga que su conciencia vaya subiendo por su cuerpo. Mientras lo hace, permita que su mente se centre en todas las partes de su cuerpo, sintiendo la presencia y las sensaciones que fluyen de este con tanta intensidad como pueda.

• Si aprecia cualquier tipo de incomodidad, muévase hasta que encuentre la posición en la que se sienta más cómodo. Si nota que aparecen tensiones en los músculos, permítase ser consciente de ello y entonces, de forma consciente, deje que desaparezcan, permita que su cuerpo se relaje.

• Cuando esté satisfecho de que todo su cuerpo se siente bien y en equilibrio, conserve la sensación por un momento, sintiéndose usted mismo centrado dentro de su cuerpo. Tome conciencia de su respiración, que deberá ser pausada y uniforme y que no deberá comportarle ningún esfuerzo.

• Permita que su conciencia vaya más allá de su cuerpo hasta el área inmediata de alrededor, unos centímetros más allá de su piel. Trabajando nuevamente de abajo a arriba, sienta cualquier obstrucción o área de incomodidad en la energía áurica cercana a su cuerpo, igual que hizo con su cuerpo físico. Si descubre un área problemática de ese tipo, intente liberar la tensión como ha hecho anteriormente con su cuerpo.

• Cuando haya escaneado y procesado esta parte del aura, lleve su conciencia más lejos de nuevo. Sienta los límites de su campo áurico, busque el punto en el que su propia energía interactúa con los campos de energía de la gente o las cosas que le rodean. Tome conciencia de las sensaciones producidas por la interacción, tanto si son agradables como si son desagradables, débiles o fuertes, atractivas o repelentes.

• Cuando sienta que ya ha explorado esas sensaciones durante bastante tiempo, centre de nuevo la atención en su cuerpo. Tome conciencia de su vida, su estado físico respiratorio, de su propia conciencia centrada dentro de él, y de su sólida presencia en relación con el entorno.

Este ejercicio ayuda a desarrollar la conciencia de las diferentes capas de la realidad, a descubrir cómo interactúan entre ellas mismas y cómo nos afectan y les afectamos. Puede ser realizado en cualquier lugar y en cualquier momento, con la sola condición de que se disponga de un poco de espacio, tiempo y bastante tranquilidad, interior y exterior, para permitirnos concentrarnos sin distracciones. Como ocurre con la mayoría de cosas, cuanto más se implique en su realización, más cosas obtendrá.

Proyectar el círculo

El círculo sagrado es un espacio seguro, alejado de las distracciones de la vida diaria, en el que nos exploramos a nosotros mismos, desarrollamos nuestras potencialidades y trabajamos a través de procesos de cambio en nuestras vidas. El centro del círculo es el ojo de la tormenta, el pun-

to de equilibrio, el eje fijo alrededor del cual gira todo. Es este punto central el que define el círculo. El perímetro del círculo es la fase intermedia entre el espacio sagrado que creamos y el resto de la creación. Explorar el perímetro desde dentro de nuestro círculo sagrado nos permite trabajar a través de acontecimientos de nuestras vidas y relaciones desde un espacio seguro.

El círculo puede formarse de maneras diferentes, simplemente de forma imaginaria, o bien físicamente señalizado con tiza, carbón, hojas, palitos, arena, piedras, tierra o cualquier cosa que esté a mano y que sea apropiada. A menudo se lo dibuja en el aire, simplemente con la mano o el dedo índice. El círculo suele proyectarse como el Sol (en el sentido de las agujas del reloj), empezando y acabando en el Este, punto por el que sale el Sol. Hay quien prefiere proyectar el círculo desde el Norte, punto que representa el elemento tierra, porque esto ayuda a dar una buena base al círculo y a sí mismos. Tan importante como el acto físico de visualizar o marcar un círculo es la intención con la que se hace. Cuando dibujemos el círculo sagrado, tenemos que ser conscientes de lo que significa.

Tejer la red

Cada uno de nosotros existe en el centro de una red de energía que nos une con el resto de la creación. Nuestros antepasados escandinavos la llamaban la Red de Wyrd, y la concebían como unos hilos entretejidos del destino que unen todas las cosas con el universo. Con frecuencia, cuando pretendemos conseguir la perfecta seguridad dentro de nuestro círculo, mientras lo dibujamos, cortamos, consciente y deliberadamente, los hilos que nos unen con

el mundo que hay más allá. Esto fortalece el círculo, impidiendo que entre en él cualquier cosa que pudiera distraernos, y, lo que es casi tan importante, impidiendo que nuestra energía psíquica se filtre. Si cortamos los hilos, es imprescindible que restablezcamos los nexos antes de que se cierre el círculo (véase página 62), porque de otro modo veríamos que se han perjudicado nuestras relaciones con el mundo. El proceso de restablecimiento de los hilos se conoce como *volver a tejer la red*. Tanto cortar como tejer de nuevo se hace con las manos, y con la intención bien determinada. Cuando hacemos rituales de grupo, tejemos juntos los hilos de todos los que se encuentran dentro del círculo y fortalecemos el espíritu del grupo.

Algunas personas consideran estos procesos puramente simbólicos, pero otras creen que la red es tan objetivamente real como la ropa que llevamos puesta o la casa donde vivimos. También hay quien apunta que no importa la visión que tengamos de esto, porque las acciones simbólicas afectan a nuestra psique y la psique, a su vez, afecta a nuestro estado físico y nuestras relaciones. En el mundo del druidismo, las experiencias son más importantes que las creencias.

El perímetro del círculo es la pantalla en la que se desarrollan los dramas de nuestras vidas con el telón de fondo de nuestra existencia. Según nos movemos alrededor del círculo, experimentamos diferentes aspectos de nosotros mismos —pasados, presentes y potenciales— así como diferentes áreas de relación, tensión y liberación. El viaje alrededor del círculo es un proceso de aprendizaje sobre nosotros mismos y nuestro lugar en el mundo. Antes de iniciar el viaje, necesitamos poblar nuestro círculo con imágenes e ideas, para planificar el guión de nuestra vida.

Los puntos cardinales

Empecemos este proceso con los cuatro puntos cardinales: Este, Sur, Oeste y Norte; estos son nuestros principales puntos de referencia. Tiene muchos significados potenciales, y, como casi siempre en druidismo, las reglas son flexibles más que fijas, e individuales más que colectivas. Sin embargo, hay áreas básicas de acuerdo. Por ejemplo, la mayoría de los druidas atribuirán los cuatro elementos a los cuatro puntos de la misma manera: aire en el Este, fuego en el Sur, agua en el Oeste y tierra en el Norte.

Este. Es la dirección del amanecer y la primavera, el nacimiento, la infancia, la energía y el entusiasmo juvenil, los despertares y los nuevos inicios. Se asocia con el elemento aire, con la claridad de pensamiento y de visión y la ligereza de ser. En el reino animal se asocia, naturalmente, con los pájaros, sobre todo con los que cantan enérgicamente al amanecer —como el mirlo—, los que tienen una visión clara de las cosas —como el halcón o el águila— y los que se asocian con la primavera —como el cuco.

Mitológicamente, este punto cardinal está relacionado con los dioses del aire, el amanecer y la primavera. En los mitos irlandeses, el joven dios sol, Lugh del Largo Brazo, viene del este. La principal arma de Lugh es una lanza mágica que nunca falla el tiro, quizás una mítica representación del primer rayo de luz solar en el amanecer. La Lanza de Lug es uno de los cuatro tesoros de los viejos dioses de Irlanda, los *Tuatha de Danaan*, traído por ellos desde su hogar en el extremo del mundo.

Sur. Es la dirección del calor del verano y del sol del mediodía, del poder y la fuerza, asociado con el elemento

del fuego, con la pasión, la energía y el deseo. Los animales que expresan estas cualidades podrían ser el ciervo en época de celo, el jabalí, el zorro, el lobo o el gato salvaje. Criaturas de otro mundo asociadas al elemento del fuego son el dragón, el fénix y la salamandra.

En la tradición irlandesa, el arma mágica del Sur es la espada de *Nuada*, otro de los tesoros de los antiguos dioses. Nuada, como la palabra galesa *nudd*, significa «nube», o «neblina». Antes de que Nuada de la Mano Plateada perdiera una mano en una batalla, era rey de los dioses. Después de eso, tomó su lugar el joven dios sol, Lugh. En pleno verano, Lugh, como dios sol, alcanza la cima de su poder.

Oeste. Es la región del otoño y de la puesta de sol, de la madurez y de la sabiduría que llega con la edad y la experiencia. Su elemento es el agua, que tiene relación con las emociones, la fluidez, la mutabilidad y el Otro Mundo. Sus animales son los que moran en o cerca del agua: la garza, el cisne, la tortuga, la nutria, la rana, el delfín y la ballena.

El más invocado en druidismo es, sin embargo, el Salmón de la Sabiduría. Un mito irlandés nos habla de un pozo en el centro del mundo alrededor del cual crecen nueve avellanos cuyas avellanas contienen toda la sabiduría. Las avellanas caen al pozo y son comidas por un salmón. Cualquier persona lo suficientemente afortunada como para pescar y comer uno de esos salmones gana el conocimiento de las cosas pasadas, presentes y futuras.

Según la tradición irlandesa, el tesoro mágico del Oeste es el Caldero del Dadga, el padre de los dioses. Este caldero es inagotable, y quien lo encuentre hallará exactamente lo que desee, quienes se bañen en él verán curadas

sus heridas, e incluso puede devolver la vida a los muertos. Según la tradición galesa, el recipiente mágico es el Caldero de la Inspiración (Awen), en el que la diosa Ceridwen pone a hervir un brebaje que concede el don de la poesía, la profecía y el cambio de forma.

Norte. Es el lugar de la oscura noche y el frío del invierno, la edad anciana, la muerte y la decadencia, el letargo y la hibernación, la dirección en la que el Sol y la Luna nunca brillan. Su elemento es la tierra; sus cualidades son el estado físico, la solidez, la estabilidad y la resistencia. Sus animales son el oso, el toro, el tejón, la cerda hembra, el cuervo, el búho y el murciélago.

Según la tradición irlandesa, el tesoro mágico del Norte es el *Lia Fail*, la Piedra del Destino, la antigua piedra de coronación de los altos reyes de Irlanda que solía chillar ante el verdadero rey.

Las diosas asociadas con el Norte comprenden a la trinidad bruja irlandesa, Badb, Macha y Morrigan, que se transformaron en cuervos para elegir a quienes morirían en el campo de batalla y festejar en sus cuerpos. Según la tradición galesa, un dios del Norte es Gwynn ap Nudd, *Hijo blanco de la Nube*, el jinete que condujo la Caza Salvaje de las almas de los muertos a través de la noche en su viaje hacia el Otro Mundo.

Haciendo su propio mapa

Algunas de las atribuciones sugeridas anteriormente podrían ser inapropiadas para usted. Por ejemplo, si vive en la costa este de Escocia, mirando hacia el salvaje Mar del Norte, podría no tener mucho sentido para usted atribuir

el elemento agua al Oeste. Del mismo modo, si vive en Australia del oeste, sería desafiar a toda lógica el hecho de situar el frío y oscuro invierno en el Norte, cuando esa es la dirección desde la cual el Sol brilla a mediodía. Desarrolle sus propias asociaciones trabajando con el sagrado círculo. Su mapa será mucho más efectivo según va construyéndolo hacia caminos que tengan sentido para usted.

Desde el centro de su círculo sagrado, sitúese frente a cada uno de los puntos cardinales, por turnos, pensando lo que significan para usted personalmente. Quizá ha sufrido dolorosas quemaduras. Si es así, puede ser que asocie el Sur con el dolor. O quizá sus sentimientos hacia el elemento del fuego tengan que ver más con la calidez del corazón y del hogar. Los sentimientos se pueden entremezclar. El temor a ahogarse puede producir asociaciones negativas con el agua, pero también puede ser que adore el sonido de las cataratas. Tal vez asocie el elemento de la tierra con la fuerza y la estabilidad, o con la oscuridad, la claustrofobia o el desagrado por el frío del invierno. Al establecer un mapa personal de tales correspondencias convierte su círculo sagrado en algo único.

Trabajar con el círculo

Una vez que ha definido el círculo y se ha familiarizado con las cuatro direcciones puede empezar a trabajar con ellas. Muévase alternativamente hacia cada uno de los puntos cardinales y tome consciencia de cómo sus sentimientos cambian según se alinea con el elemento principal y las demás cualidades de cada dirección.

Puede ser que se sienta incómodo en una de las direcciones, seguro en otra, animado en otra. Analizar estas res-

puestas positivas y negativas puede hacerle comprender mejor su estado de humor actual. ¿Se siente falto de energía? Si es así, quizá necesite sintonizar con el elemento fuego en el Sur. ¿Se siente inseguro? A lo mejor necesita la estabilidad del elemento de la tierra en el Norte. ¿Está estresado? Quizá necesite bañarse en las aguas frescas del Oeste. ¿Está confuso? La respuesta puede llegar con la nítida luz del alba en el Este.

Hay muchas maneras de conectar con los poderes elementales de las direcciones. Tomar la dirección correcta y abrirse conscientemente a sus dones es un proceso simple y efectivo. También puede elegir un animal asociado con la dirección y fomentar sus atributos en usted mismo, quizás imitando sus acciones y sus sonidos. No se avergüence: ¡nadie le mira! Estar en sintonía con sus propias respuestas según se mueve alrededor del círculo le llevará a encontrar sus propios medios de trabajar.

Apelamos a los poderes de los puntos cuando hacemos nuestro círculo sagrado. Cuando hacemos esto, apelamos a nuestro espacio ritual aquellas cualidades y energías que sentimos que necesitamos o que son apropiadas para el trabajo que hacemos. Un ejemplo de un llamamiento al Norte podría ser:

> Espíritus del Norte, espíritus de la tierra, os invoco. Toro pardo del Norte, apelo a tu fuerza y tu determinación. Osa Madre, apelo a tu calor nutriente, a tu protección. Cuervo del Invierno y oscura noche, os pido vuestra sabiduría oculta. Que estos dones de los poderes del Norte estén presentes en este círculo, que quienes se encuentran aquí los conozcan. Espíritus del Norte, espíritus de la tierra, ¡sed bienvenidos!

Para ver ejemplos de llamamientos a cualquiera de las otras direcciones, véase el séptimo capítulo. Tenga presen-

te que los textos rituales que hallará en este libro son simplemente sugerencias. Sus ritos serán más efectivos si utiliza sus propias palabras y expresa de manera clara su propia comprensión e intención.

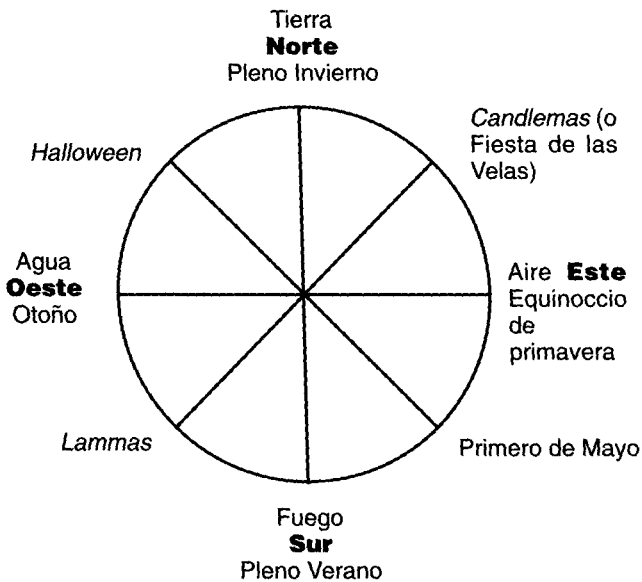
La rueda del año

A través de las relaciones que hacemos con los cuatro puntos cardinales, aseguramos nuestro círculo al mundo, conscientes de su lugar en la red de las relaciones, de las que cada uno de nosotros es el centro. Dividir el círculo en cuatro nos aporta el símbolo conocido como la cruz celta. Al construirlo en estas bases de cuatro partes, estamos subdividiendo aún más el círculo al añadirle las direcciones de la cruz al mapa. Esto nos da la idea de una rueda de ocho radios. Si tomamos el perímetro del círculo para representar el ciclo del sol a lo largo del año, los puntos en los que los radios se unen con el borde indican los ocho grandes festivales que se celebran en el druidismo moderno. Al celebrar estos festivales en el círculo sagrado, nos alineamos con los ciclos del mundo natural reflejados en las estaciones cambiantes.

Pleno Invierno

Nuestro viaje alrededor del contorno de la rueda se inicia en el Norte, la oscuridad de la luna, la medianoche, el Pleno Invierno. El solsticio de invierno, que cae más o menos en el 21 de diciembre, es el día más corto del año. En Gales se le denomina *Alban Arthan*, la Luz de la Osa Mayor, por la constelación más prominente del cielo del norte.

Nuestros antepasados celebraban el Pleno Invierno unos días después del actual solsticio, el 25 de diciembre. Al alba, ese día, el punto por el que sale el Sol en el horizonte empieza a moverse hacia el Norte, ofreciendo la primera señal del lento retorno desde el invierno a la primavera y el verano. Nuestros antepasados caracterizaban esto como el renacimiento del Sol. En naciones industrializadas, tendemos a dar por hecha la fácil disponibilidad de comida y lujos como las dobles ventanas y la calefacción



La rueda del año

central. Es fácil olvidar que, para nuestros antepasados, el invierno traía la auténtica amenaza de la hambruna y la muerte; no es de extrañar que el renacimiento del Sol fuera celebrado por todo lo alto...

El dios egipcio Horus, el dios babilonio Baal, el dios persa Mithras y el dios griego Adonis nacieron el 25 de diciembre. El dios irlandés Lugh del Largo Brazo nació en un panteón-sepulcro de New Grange donde, la mañana del solsticio de invierno, un rayo de luz del Sol ilumina la cámara central de la tumba. En la colección de cuentos galeses denominada *El Mabinogion*, se habla de un niño llamado Mabon (el Hijo), nacido de Modron (la Madre). Este cuento y otros reflejan una antigua creencia en un niño solar mágico nacido en el Pleno Invierno. A través de cuentos como estos nos damos cuenta de lo que el Pleno Invierno significaba para nuestros antepasados: un tiempo en el que un recién nacido emergía de la muerte y la decadencia, de la emergente conciencia de la oscura comodidad de la matriz, abierto a un flujo de nuevas experiencias, aunque desvalido y dependiente de los demás en lo que respecta a protección y alimentación. En particular, como niños recién nacidos, confiamos en nuestras madres. Los acogedores brazos de la madre, la comodidad y la seguridad de la matriz se asocian al Norte. Nuestros antepasados veían la muerte como un regreso a la matriz de la madre Tierra. En el Norte, por tanto, encontramos el fin y el principio de la vida.

Candlemas

Moviéndonos en el sentido del sol alrededor del círculo, llegamos al Nordeste, donde los elementos de la tierra y el

aire se combinan. Esto marca el primero de los días de la cruz, *Candlemas* (la Fiesta de las Velas), el 1 o el 2 de febrero. Se celebra como *Imbolc* en Irlanda y como *Gwyl Forwyn* (la Fiesta de las Vírgenes), en Gales. Indica el tiempo en el que las ovejas empiezan a producir leche y en el que aparecen las primeras flores silvestres, marcando la llegada de la primavera. Tradicionalmente es una fiesta de luces, en la que se encienden velas en iglesias y hogares. Igual que en los demás días de los cuartos, se hacen ofrendas de comida y bebida, especialmente leche, que se saca fuera para los seres fantásticos o se vierte sobre piedras colocadas en vertical. Según la tradición escocesa, *Candlemas* es el tiempo en el que una serpiente blanca, la Serpiente de la Novia, surge del suelo en el que ha estado durante los meses invernales. La serpiente es una potente imagen de la vida que regresa a la tierra. La novia *(bride)* o Brígida, es una antigua diosa de la fertilidad, la poesía y los trabajos de forja, cuyo culto fue transferido a una santa cristiana con el mismo nombre.

El niño nacido en Pleno Invierno ha crecido, pero sigue dependiendo de su madre y su padre para que lo alimenten y lo protejan. El niño empieza ahora a reconocer los límites y las diferencias entre él y el mundo. Este es el primer paso hacia la independencia de pensamiento y de ser.

Equinoccio de primavera

El Este marca el equinoccio de primavera, el galés *Alban Eilir*, la Luz de la Regeneración, que cae alrededor del 21 de marzo. El Sol está entrando entonces en el signo zodiacal de Aries, el Carnero. En la mañana del equinoccio, el Sol sale directamente por el Este. El día y la noche du-

ran lo mismo; es el tiempo del equilibrio entre las largas noches del invierno y los largos días del verano. El equilibrio es un estado temporal y, en este tiempo, está a punto de inclinarse a favor del verano. En términos humanos, es el tiempo en el que el niño empieza a desarrollarse como individuo, independiente de sus padres, todavía con los ojos abiertos por el asombro, pero no contento ya con sólo observar. Ahora el niño está ansioso por experimentar lo que el mundo le pueda ofrecer.

Primero de Mayo

Siguiendo de nuevo el sentido del Sol, llegamos al segundo día del cuarto de la cruz en el Sudeste: 1 de mayo, el Primero de Mayo. En Irlanda, este se sigue celebrando como *Beltaine*, un festival folclórico en el que dos hogueras gemelas se encienden en la cima de las colinas y se hace pasar al ganado entre las hogueras para protegerlo de las enfermedades. En Gales el festival es denominado *Calan Mai*, el Calendario de Mayo. En Gran Bretaña y en cualquier otra parte, el Primero de Mayo es celebrado con la elección de una joven para que sea la Reina de Mayo; además, se adornan las iglesias con flores frescas y se baila alrededor de los *maypoles* (mayos). Se lo considera el primer día del verano y el final del invierno. En algunos rituales tradicionales se imita una batalla entre las fuerzas del invierno, a veces representadas por un hombre vestido de mujer, y las del verano, a menudo representadas por la Reina de Mayo o su consorte. Las vísperas de mayo son una época en la que, por tradición, los jóvenes, hombres y mujeres, van al bosque para hacer el amor. Al alba, las mujeres lavan sus rostros en el rocío de la mañana de mayo

para renovar, aumentar o preservar su juventud y belleza. Los jóvenes recogen flores de mayo, particularmente flores de espino, para alegrar el día.

El sudeste es el punto medio ente el aire y el fuego, una mezcla volátil apropiada para esta celebración del vigor juvenil. Aquí alcanzamos la pubertad, el despertar sexual que marca el paso de la niñez a la edad adulta. Para muchos es un tiempo de excitación salvaje, pero también de gran tensión porque luchamos contra una gran cantidad de nuevas sensaciones. Es un tiempo de cambio y convulsión, por el que se atraviesa con la apasionante energía de la juventud.

Pleno Verano

Según gira la rueda, llegamos al Sur, el lugar del Pleno Verano. El solsticio de verano cae aproximadamente en el 21 de junio, y se le conoce con el nombre de *Alban Hefin*, la Luz del Verano, en Gales. Igual que en Pleno Invierno, la posición saliente del Sol permanece tranquila. El día del Pleno Verano llega unos días más tarde, el 24 de junio, cuando la posición de la salida del Sol empieza de nuevo a moverse hacia el Sur. Igual que *Beltaine*, el Pleno Verano se celebraba tradicionalmente con hogueras sobre las colinas. Se quemaban ruedas que se lanzaban colina abajo. Si se quemaban bien, llegaban lejos y rodaban rápido, y si botaban alto, indicaban la buena suerte de la comunidad para el año siguiente.

En el sur del círculo, el niño se ha hecho adulto; retiene la energía de la juventud, goza de la fuerza del cuerpo y transformará el deseo en acción. El deseo fuerte y la energía para lograr algo pueden ser muy atractivos, pero tam-

bién pueden llevar a un conflicto. En el ardiente Sur, los conflictos son bienvenidos porque ofrecen la oportunidad de hacer alarde de fuerza, valor, dominio y determinación. Sin embargo, si el conflicto no se controla o se encauza mal, se puede provocar mucho mal. En el momento fundamental del solsticio, el poder es demasiado salvaje, de ahí que nuestros antepasados celebraran el Pleno Verano unos días más tarde, cuando las energías se habían consumido un poco.

Lammas

Si nos movemos hacia el Sudoeste llegamos al punto en el que el fuego y el agua se encuentran. La fiesta de este medio cuarto es el Lammas, que se celebra el 1 de agosto. En Irlanda se le llama *Lughnasad*, el Festival de Lugh; en Gales, es *Gwyl Awst*, la Fiesta de Agosto. Se trata de la celebración de los primeros frutos de la cosecha, un momento de dar gracias por la mágica conjunción de la tierra, el aire, la lluvia y el sol que produce los alimentos que comemos. Nuestros antepasados celebraban en esta época dos cosas: el dar gracias y la preparación para el duro trabajo de la cosecha que todavía quedaba por delante. *Lammas* era, tradicionalmente, una época de peregrinación hacia los lugares sagrados. Nuestros antepasados también organizaban juegos y carreras en *Lammas*, concediendo a los jóvenes exaltados la posibilidad de liberar energía al tiempo que entretenían y eran animados por el resto de la comunidad. Finalmente, *Lammas* es una época tradicional para celebrar el matrimonio. Esto refleja la idea de las pasiones jóvenes que dan lugar a la madurez, a los pensamientos de establecerse y formar una familia.

En este punto del ciclo la ardiente pasión del héroe empieza a templarse, ya que el deseo por la acción es neutralizado por la sabiduría. Ya no se centra en el interés en sí mismo, sino que desarrolla una comprensión de las necesidades de los demás, un sentido de comunidad.

Equinoccio de otoño

En el Oeste llegamos al equinoccio de otoño, aproximadamente el 21 de septiembre. En Gales se le llama *Alban Elfed*, la Luz de Otoño. Como en el equinoccio de primavera, el día y la noche son igual de largos y estamos en un punto de equilibrio. Ahora, sin embargo, el equilibrio está a punto de inclinarse, desde el verano, la estación del crecimiento, hacia el invierno, un tiempo de decadencia e inactividad. La cosecha se ha recogido y se ha almacenado para la llegada del invierno, y los árboles y los setos están cargados de frutos. Una vez se ha recogido la cosecha es tiempo de descansar, reflexionar, celebrar, dar gracias y prepararse para los fríos meses que se acercan.

En el ciclo de nuestras vidas, hemos alcanzado la sabiduría de la edad. La batalla ha pasado y podemos descansar y hacer balance, decidiendo qué aspectos de nosotros mismos son de auténtico y perdurable valor, así como qué aspectos ya no necesitamos. En la terminología de la cosecha, separamos el grano de la paja.

Halloween

La rueda sigue girando y nos lleva hasta el Noroeste y el festival de Halloween, conocido en Irlanda como *Samhain*

y en Gales como *Nos Galan Gaeaf*, la Noche del Calendario de Invierno. Se celebra el día 31 de octubre y representa la conjunción del agua y la tierra. En este periodo del año, nuestros antepasados regresaban con el ganado de los pastos del verano y sacrificaban aquellos animales a los que, por ser excesivo el número, no podrían alimentar durante el invierno. Como el Primero de Mayo, su opuesto en la rueda del año, se encienden hogueras de Halloween en la cima de las colinas, y se conduce al ganado a su centro para que se le proteja y se le bendiga. En algunas zonas de Gales, cuando se extinguen las hogueras, todo el mundo corre a casa en medio del caos mientras grita: *¡La cerda negra sin rabo se llevará al último!*

De todas las noches del año, Halloween es la única en la que salen demonios, fantasmas y bestias de largas piernas. Las brujas surcan los cielos en sus escobas, haciendo su camino hacia el gran Sabbat del año, mientras que Gwyn ap Nudd, o su homólogo sajón, Woden, pasa la noche a la cabeza de la Caza Salvaje, conduciendo las almas de los muertos hacia su largo reposo.

Nuestros antepasados encendían velas para dar la bienvenida a los espíritus de los muertos y guardaban un lugar en la mesa para los familiares que habían fallecido. Era una noche embaucadora, durante la cual se gastaban bromas a los vecinos, con disfraces de animales y otras ropas que se añadían al alegre caos. ¿Por qué? Porque este, juntamente con el Primero de Mayo, es uno de los grandes umbrales del año. Halloween marca la división entre el verano y el invierno. Esa noche, la puerta entre los mundos de la carne y del espíritu está abierta de par en par. Mediante los juegos, las bromas y los disfraces que caracterizan este festival, nuestros antepasados se enfrentaban a la oscuridad con buen humor, imaginación y valor.

En el ciclo de nuestras vidas, el noroeste representa la vejez y la muerte. Notamos la llegada de la oscuridad, conscientes por fin de nuestra propia mortandad, y tomamos nuestras decisiones últimas sobre lo que tenemos la posibilidad de dejar atrás y lo que nos llevaremos con nosotros a la oscuridad. Conscientes de nuestra debilidad y del largo camino que nos queda por delante, sabemos que sólo debemos elegir aquellas cosas que valoramos más.

La parte final de nuestro viaje nos conduce de nuevo al punto de partida: la paz-matriz del Norte de la que volvemos a nacer para empezar el ciclo otra vez. Así, toda la vida se encuentra dentro del círculo sagrado.

Al proyectar el círculo a nuestro alrededor y cortar los hilos que nos unen al mundo más allá de sus límites, estamos haciendo del círculo un lugar perfectamente seguro. Al caminar por sus bordes con las intenciones claras, encontramos esas áreas de nuestras vidas en las que hemos experimentado dolor, tristeza, alegría, claridad, temor, celos, inspiración, ira, paz, desilusión, amor, vergüenza, odio o amabilidad. Si revivimos estas experiencias dentro de la seguridad del círculo, aprendemos sobre nosotros mismos, nuestras debilidades y nuestros puntos fuertes, nuestras esperanzas y nuestros miedos, nuestras fuentes de inspiración y aquellas cosas que nos retienen.

Hay experiencias negativas de vida e imágenes de nosotros mismos que pueden impedirnos que explotemos nuestras potencialidades; el círculo sagrado nos ofrece la oportunidad de trabajar a través de estos bloqueos. A menudo, el simple hecho de enfrentarnos a tales áreas problemáticas en nuestra psique dentro del círculo nos aporta las soluciones.

Otro tipo de bloqueo puede requerir más trabajo para solucionarlos. Igual que nuestra experiencia con los cuatro

elementos, caminar por la rueda de las ocho zonas con conciencia, en sintonía con nuestros propios sentimientos y reacciones, puede presentarnos sus propias respuestas a las dificultades.

El siguiente ejercicio es para localizar áreas de tensión y encontrar después el punto de liberación que le permita moverse. Si lo utiliza bien, centrándose y con comprensión, verá que es uno de los instrumentos más poderosos del druidismo.

Caminando por el círculo

• Una vez es identificada un área problemática de la vida, trace su círculo como se ha dicho, de Este a Este siguiendo el sentido que recorre el Sol.

• Cuando lo haya proyectado, vaya a cada uno de los cuartos, alternativamente, empezando por el Este y moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, de nuevo hacia el Este. En cada uno de los cuartos, invite a entrar en el círculo a aquellas cualidades positivas que siente que necesita.

• Ahora muévase hacia el centro del círculo y céntrese en usted mismo, utilizando el ejercicio «Sentir el aura» de las páginas 40-42.

• Desde el centro, intente descubrir dónde reside su problema en el borde del círculo. Un problema relacionado con la dominación masculina puede estar en el Sur; un problema emocional puede aparecer por el Oeste; un problema sexual, por el Sudeste; un problema con interacciones sociales, por el Sudoeste.

• Cuando haya descubierto en qué parte del círculo se origina su problema, muévase hasta esa parte y déjese llevar tan profundamente como pueda por el problema, sienta cuán personalmente le afecta. Si se siente incómodo, recuerde que se halla en un espacio sagrado de seguridad, y que tiene total control sobre lo que deja usted que entre en su círculo y sobre lo que deja marchar de él. Intente no anular o no prestar atención a su incomodidad, sino siéntala realmente.

• Pida a sus guías, tanto si los ve como aspectos de su psique como si los considera entes por sí mismos, que le ayuden a comprender las causas originales del problema. Cuando crea que ha entendido todo lo que puede entender sobre la naturaleza del problema y sus causas en sí mismo, piense en cuánto puede afectar a quienes le rodean.

• Cuando se haya sumergido en todos los aspectos del problema, estará listo para buscar las soluciones. A menudo se las puede encontrar moviéndose por el círculo hasta la siguiente fase del ciclo. Por ello, si su problema guarda relación con la dominación masculina en el Sur, la solución puede residir en la madurez y el sentido de la comunidad que surge por el Sudoeste. Si la respuesta no aparece al moverse por el círculo, suele encontrarse mirando a través del círculo hacia el lado opuesto al perímetro. Así pues, si el problema consiste en que usted está perdido en un torbellino emocional, el Oeste es el lugar de las emociones. Su opuesto es el Este, la dirección del aire, la mente, la claridad y los nuevos inicios.

• Cuando crea que ha identificado la solución al problema, camine hacia ese lado del círculo. Cuando lo alcance, per-

mítase sumergirse en sus sentimientos de nuevo e imagine cómo puede llevar a la práctica la solución y qué consecuencias puede tener para usted y para quienes le rodean. Puede estar seguro de que el camino que elija para la acción será el correcto. Aunque es posible que usted no lo sienta así. Si alberga alguna duda después de examinar todas las posibilidades, vuelva atrás e inicie de nuevo el proceso.

• Regrese al punto en el que localizó el problema y sumérjase de nuevo en él. Entonces, busque otras soluciones posibles. Cuando descubra en qué zona del círculo se encuentran, muévase otra vez y examine sus nuevas ideas. Repita el proceso tantas veces como necesite hasta que esté seguro de que sabe lo que necesita para seguir adelante con su vida.

Cerrar el círculo sagrado

Una vez haya creado el círculo sagrado, siempre deberá cerrarlo cuando acabe de trabajar con él. Si el círculo no se cierra a conciencia, la psique puede seguir unida a los procesos llevados a cabo en el círculo, y no conseguir retornar completamente a su estado de relación con el mundo que hay más allá de los límites de este.

• Antes de cerrar el círculo, dé las gracias a los antepasados, a sus dioses y guías, por todo lo que ha aprendido y experimentado. Vaya a cada uno de los cuartos una vez más, empezando en el Norte y moviéndose en el sentido contrario al de las agujas del reloj hacia el Oeste, el Sur, y acabando en el Este. Dé gracias por las cualidades básicas que apeló al inicio del rito. En el capítulo séptimo se su-

gieren palabras para cada una de las direcciones. Una vez más, es mejor que utilice sus propias palabras, que reflejarán de manera clara sus propios sentimientos. Damos un texto como ejemplo:

> Espíritus del Norte, espíritus de la Tierra, Toro pardo, Madre Osa, Cuervo del Invierno, os damos gracias por los dones de la fuerza, la seguridad y la sabiduría que nos habéis aportado al círculo. ¡Que sigan con nosotros! ¡Os saludamos!

• Ahora puede cerrar el círculo, borrándolo, tanto físicamente como en su imaginación, dependiendo de cómo lo había trazado. Empiece por el Norte y muévase en sentido contrario al de las agujas del reloj, hacia el Oeste, el Sur y el Este, y acabe nuevamente en el Norte. Si ha *cortado los hilos*, como se había descrito, deberá tejerlos otra vez.

• Cuando cierre el círculo, sea consciente de regresar total y conscientemente al mundo cotidiano.

• Por último, dé gracias a los espíritus del lugar, para agradecerles que hayan aceptado su presencia.

El rito ha terminado.

INSPIRACIÓN Y CREATIVIDAD: EL SENDERO DEL BARDO

El espíritu fluido

En el corazón de la práctica druida se encuentra la búsqueda de la inspiración. La inspiración es el alimento y la bebida del alma. Proporciona fuerza al cuerpo; valor al corazón; conocimiento, sabiduría y perspicacia a la mente, y éxtasis al espíritu. En la tradición druida británica, el espíritu de la inspiración se llama Awen. Awen es un nombre femenino, traducido diversamente por *musa*, *genio*, *inspiración*, *furor poético* y *frenesí poético*. Está compuesto de dos palabras: *aw*, que significa *fluido*, y *en*, que significa *espíritu*. Así pues, literalmente, Awen es el *espíritu fluido*.

El concepto de Awen es fascinante. Lo encontré por primera vez en la poesía medieval de los bardos galeses; *Taliesin* me ayudó a darme cuenta de lo importante que es Awen para la comprensión y la práctica del druidismo. En la historia, un niño llamado Gwion Bach, *Pequeño Inocente*, bebe sin darse cuenta tres gotas de un brebaje de inspiración (por ejemplo, Awen) preparado por la diosa Ceridwen. Gracias a esas gotas mágicas se le conceden tres dones: la poesía, la profecía y el cambio de forma. Estos dones definen las tres áreas de la práctica druida: poesía para los bardos, profecía para los vates y cambio de forma para los druidas. Los bardos medievales británicos

consideran a la diosa Ceridwen, cuyo nombre significa *mujer retorcida* o *la retorcida de blanco*, la patrona de su orden.

En Irlanda, el equivalente más cercano a Awen es Dana, que ha sido traducido como *don*, *tesoro*, *ofrenda* o *don espiritual*, *arte*, *ciencia*, *llamada* o *el arte de la poesía*. Esto es visto como un don de la diosa Brighid, descrita en un manuscrito del siglo IX como *una poetisa y una diosa adorada por los poetas por la generosa protección que les concede*.

Al igual que Shakti de la tradición hindú, Awen es el poder activo de la creación; es una energía que adopta muchas formas, manifestándose en particular a través de una diosa que es su origen y su agente.

Desde los primeros periodos medievales, los bardos irlandeses se han referido a la inspiración como a un fuego en la cabeza. Otros, como el galés Taliesin, la ven en forma líquida, y aún otros la ven como un suspiro o un alimento, las bases de la vida. Siempre es vista como una sustancia tangible que podemos coger si lo intentamos. En nuestra cultura tendemos a ver la inspiración como una fuerza que está más allá de nuestra comprensión o control y que cae al azar sobre individuos afortunados en algunos momentos, permitiéndoles crear música, arte, literatura o algunos procesos científicos. Para el bardo, la inspiración —Awen— es un poder al que se puede acceder a voluntad.

El Awen que canto
lo llevo en mi interior,
fluye como un río,
conozco su extensión;
sé cuándo desaparece,
sé cuándo se llena,
sé cuándo se desborda,
sé cuándo se derrama.

Sentir el Awen

Para empezar a entender el flujo de Awen, necesitamos primero conocer el sentido de su presencia. Una manera de hacer esto es ser perfectamente consciente de las sensaciones físicas y psíquicas que los productos de la inspiración de los demás producen en nosotros. El poeta Robert Graves dijo que la auténtica poesía hacía que se le erizara el vello de la nuca. Un cuadro de Van Gogh de una galería de Amsterdam me produjo un sentimiento que hizo que mi cuerpo se volviera ligero e insustancial, y hay algunos ritos sagrados que producen en mis palmas un cosquilleo, como de electricidad estática, mientras que otros generan una sensación de calor y tirantez en mi plexo solar. Algunas personas se quedan sin aliento, otras notan que su corazón late más despacio o se acelera. Nuestras reacciones a la presencia de este espíritu son tan diferentes como nosotros lo somos unos de otros, y pueden variar en nosotros mismos de un momento a otro.

Sumérjase en la forma de arte que le produzca más inspiración: un cuadro, un concierto de cámara, un concierto de David Bowie, un bosque, la cima de una colina o un lugar sagrado, una pieza de música favorita, un poema, un pasaje de una novela o una película. Mientras se ocupa de esta experiencia, intente descubrir sus reacciones personales físicas y psíquicas al espíritu de la inspiración. Sea consciente de cómo se sentía antes y después de la experiencia. Si se siente eufórico, abierto, libre, conectado, agradablemente intoxicado o elevado, subiendo hacia el éxtasis y más allá, entonces hay posibilidades de que haya entrado en un auténtico encuentro con Awen. Si, por otra parte, se siente deprimido, desanimado, aburrido o confuso, ¡quizá debería pensar en cambiar de gustos!

En druidismo, hay muchos medios para intentar traer a Awen, la inspiración, a nuestras vidas. Las artes son una buena manera, y el mundo natural, otra. Una vez más, nuestras reacciones son personales. Ver, oír y oler el mar motiva a algunos, mientras que otros encuentran su más profunda inspiración en las tranquilas profundidades del bosque o en una colina en medio de una tormenta. Hay quien florece bajo el calor del sol del verano, mientras que otros responden mejor a las caras cambiantes de la tibia luna. Hay quien encuentra encanto en el rayo colorido del martín pescador, y quien lo encuentra en la paciente soledad de la garza, el fantasmal y silencioso vuelo de la lechuza a la caza o el vuelo libre del águila de montaña. Algunos encuentran inspiración en el ronroneo del gato, otros encuentran el reflejo de su alma en los paseos solitarios o la protección de la manada de los lobos, la fuerza del búfalo o del oso, la majestuosa autoridad del ciervo o los rápidos movimientos del corzo. También los árboles pueden inspirar: la oscura y antigua sabiduría del tejo, la grandiosidad épica de los altos pinos, la fuerza y la estabilidad del roble, la fluida flexibilidad del sauce y la espinosa belleza del espino o el endrino. Las hojas, las flores, el color y la textura de la arena dorada, el azogue de la luz de la luna sobre el agua, el alborozo causado por una cascada, el gentil borboteo de un arroyo en medio del bosque, los chasquidos de una hoguera, la siempre cambiante forma de las nubes, la lluvia de verano o la nieve invernal; cualquier cosa puede llegar a ser una potente fuente de inspiración, creando los mismos tipos de reacciones físicas, psicológicas y espirituales que encontramos en el arte.

Reconocemos y honramos estas fuentes de inspiración en los ritos. Por ejemplo, podríamos decir algo parecido a lo siguiente para trazar el círculo:

El círculo sigue intacto,
los antepasados han despertado.
Que las canciones de la Tierra
y de su pueblo sean ciertas.
Bienvenido, espíritu del lugar:
de raíz y rama, diente y garra,
piel y plumas, tierra y cielo y mar.
¡Sed bienvenidos!

Salmodiar a Awen

En ritos comunes y en prácticas personales solemos invocar a Awen simplemente salmodiando la palabra. En ritos en grupo, lo hacemos para que nazca la inspiración en los participantes y el círculo. Esto permite a cada persona dar y recibir de manera más completa, intensa y clara en el contexto del rito. Hacer una salmodia como grupo produce el efecto de concentrar la inspiración de los miembros, creando un pozo de inspiración del que todos pueden beber. En la práctica personal el Awen puede ser salmodiado cuando se tiene una necesidad particular de inspiración, tanto para un proyecto creativo como para encontrar la respuesta a un problema. Normalmente, la salmodia debe hacerse en el entorno de un círculo sagrado.

Tradicionalmente, el Awen es salmodiado tres veces o un número de veces múltiplo de tres. A veces, se inicia una salmodia hasta que termina de forma natural. En grupos no es necesario que todo el mundo cante al unísono; de hecho, la calidad del sonido es mayor y está mejor tejida si las diferentes voces empiezan en momentos diferentes. La entonación suele ser baja, produciendo una vibración distinta en el vientre. Al elevar el tono, la vibración sube has-

ta la barbilla o la cabeza. La experimentación indicará qué le va mejor a usted bajo estas circunstancias. Cada sílaba se extiende tanto como la respiración lo permite.

En busca de Awen

El objetivo del siguiente ejercicio es ayudarle a identificar las fuentes personales de inspiración y, quizás, a encontrar algunas cosas nuevas para añadir a su altar.

• Trace su círculo como se ha descrito en el capítulo anterior. Quizá desee encender una vela en su altar o quemar un poco de incienso. Experimente hasta encontrar lo que necesita para preparar un ambiente propicio para la práctica espiritual.

• Instálese ante el altar. Siéntese cómodamente con la espalda recta y la cabeza bien equilibrada. Ahora, concéntrese claramente en la intención del ritual: aumentar el conocimiento de sí mismo y de sus fuentes de inspiración.

• Inspire profunda y lentamente un par de veces y expire también lentamente. Cuando vaya a tomar aliento por tercera vez, inicie la salmodia a Awen, repitiendo tres veces las palabras. El canto debe sonar así: «Aaaaaaaaa-oooooo-oooo-eeeeeeeeee-nnnnnnnnnnn».

• Según va diciendo la salmodia, tome conciencia de los efectos físicos, psíquicos y espirituales del proceso. Cuando haya finalizado con la salmodia, siéntese tranquilo un instante, permitiendo que la resonancia del sonido penetre en usted e invada el espacio que le rodea.

• Cuando esté listo, levántese y abra una puerta en su círculo. Puede hacerlo poniendo las palmas de sus manos juntas, deslizándolas hasta el borde de su círculo y, entonces, separándolas, como si estuviera abriendo dos partes de unas cortinas. Otro modo de hacerlo es dibujar una entrada en el aire. Traspásela y cierre la puerta. Esto puede parecer un proceso curioso, pero tiene el efecto de mantener *sellado* su espacio sagrado. También es un recordatorio físico de que el espacio sagrado *es* sagrado y, por tanto, merece respeto.

• Ahora, salga al mundo y busque algún objeto pequeño y transportable que le inspire. No busque demasiado conscientemente ni por mucho rato. Actúe con su vientre, no con su cabeza. Ábrase, libérese de las ideas preconcebidas. Vaya donde le lleve el instinto y encuentre lo que el instinto le indique.

• Cuando haya encontrado algo, llévelo con usted: abra el círculo antes de entrar en él como ya hemos descrito, ciérrelo detrás de usted y sitúese de nuevo ante el altar.

• Tenga el objeto en sus manos y concéntrese en él, permitiendo a su mente rondar arriba y abajo por todas las avenidas del pensamiento que este abra. Si se descubre vagando por vanos pensamientos, utilice la presencia física del objeto para concentrarse de nuevo. Examine todos sus aspectos: su textura, su forma, su color, su olor y su tacto. ¿Qué pensamientos, sensaciones, sentimientos e impresiones le evocan estas cosas? Después de seguir todas las cadenas de asociación tan lejos como pueda, regrese al objeto. De ese modo extenderá su conocimiento del objeto, de usted mismo y de sus reacciones hacia él, de sus

fuentes de inspiración y, si permite que su meditación le lleve lo suficientemente lejos, de la estructura y el significado del universo.

Todo objeto material está compuesto de partículas con espacio entre ellas, a través del cual fluyen energías. Esto hace que las partículas se muevan en una danza que determina si los bloques básicos de la existencia se manifiestan como madera, agua, seda o piedra. Esta red de energías, a semejanza de la Red de Wyrd, une todas las cosas. A través de ella, lo infinitamente pequeño se une con lo infinitamente grande, las energías que se desprenden de cualquier piedrecilla, flor o grano de arena conectan entre ellas y salen de la Tierra para tocar la Luna y el Sol, y más allá, hasta llegar a las estrellas y las galaxias lejanas, por encima del límite del universo donde el espacio y el tiempo dejan de existir, igual que aquí en el círculo sagrado.

• Cuando el objeto de su meditación le lleve tan lejos como pueda, será el momento de dar gracias por lo que ha aprendido y de cerrar el círculo. En este momento debería saber si su objeto es algo por lo que debe hacer espacio en el altar o no. Si lo es, ponga una ofrenda en el lugar de donde lo cogió y ofrézcala, dando gracias, al espíritu del lugar. Las ofrendas deberían ser tales que no dejaran rastro al cabo de unos días: comida que cualquier animal pueda comer, bebida que sea absorbida por la tierra, flores que se descompongan, nutrientes para el suelo.

• Si decide no conservar el objeto, devuélvalo al lugar de donde lo cogió y restitúyalo. Puede dejar alguna ofrenda para el espíritu del lugar, o puede dar el objeto en sí mismo, y el tiempo y el esfuerzo que ha costado devolverlo como ofrenda.

La Celda de la Canción

Un método tradicional para despertar el flujo de Awen era practicado en los colegios bardos de Irlanda, Escocia y Gales, y era conocido con el nombre de *la Celda de la Canción*. Se les daba a los bardos un tema con el que componer un poema. Entonces se les dejaba solos en celdas oscuras sin ventanas durante un día y una noche. Durante ese tiempo, los bardos permanecían extendidos en sus camas, a menudo con las cabezas envueltas en ropas para privarlos de sensaciones. En la oscuridad, apartada de cualquier distracción, la mente yerra libre, y entra en un estado entre el sueño y la vigilia en el que las asociaciones que la conciencia normal no tendría o dejaría pasar se suceden por senderos del pensamiento hasta remotas y a menudo salvajes e ilógicas conclusiones. Las defensas sensoriales normales se derrumban según pasan las horas, permitiendo a Awen fluir libremente.

Después de veinticuatro horas, se les llevaba a los bardos velas y estos escribían los poemas que habían creado. Entonces se reunía de nuevo la clase y se leían los poemas para pedir consejo. La calidad de los versos daba una indicación muy clara de la intensidad de la conexión entre cada uno de los bardos y Awen.

Esta es la única razón por la que en el druidismo usamos nuestra inspiración para crear: para que nuestra inspiración pueda ser juzgada por los demás a través de la calidad de nuestras creaciones. Este puede ser un proceso aterrador, pero nos anima a que mejoremos y pulamos constantemente lo que hacemos. Además, los productos de nuestra creatividad sirven de ofrendas en intercambio por la inspiración que recibimos. Así se mantiene el flujo de Awen.

Sueños creativos

Los sueños pueden ser una fuente muy fructífera de inspiración que puede traducirse en poesía, pintura, narración o canción. Tenga un diario en la cabecera de la cama y registre en él los sueños todas las mañanas. Igual que en la Celda de la Canción, el sueño libera la mente de sus limitaciones habituales, permitiendo mensajes que de otro modo no saldrían. Muchos sueños son simplemente el medio que tiene la mente de filtrar y procesar los datos recibidos durante las horas de vigilia. Otros recogen hechos de vidas pasadas, cosas íntimas del futuro o mensajes de nuestros antepasados, dioses y guías. De cualquier modo, el mundo de los sueños suele producir unas imágenes ricas y extrañas que pueden ser conducidas hacia expresiones de creatividad. Los sueños no sólo inspiran a poetas y artistas; muchos científicos tienen visiones o comprenden actos en sus sueños que les ayudan a resolver problemas de su trabajo.

Así pues, ¡sueñe!

Voces ancestrales

Nuestros antepasados se comunican con nosotros a través de canciones y poesía, leyendas e historias que han pasado de generación en generación. Según nos vamos adentrando en el sendero del druidismo, nos vamos encontrando muchas puertas a través de las cuales podemos entrar en el reino de nuestros antepasados, el reino del espíritu. Ese mundo del Más Allá existe, eterno y en perpetuo cambio, paralelamente al nuestro, y en él todas las cosas son posibles. Las historias, las canciones y los poemas de nuestros antepasados proporcionan tales puertas. A través de la magia de las palabras nos relacionamos nosotros, el corazón, la mente y el alma, con el Awen, el espíritu fluido, de quienes las han creado.

Las historias, las canciones y los poemas son la especialidad de los bardos. Los bardos conservan la tradición, reformulando la historia en cuentos que enseñan e inspiran, capaces tanto de conservar como de mover a un público. De este modo, la historia se transforma en mitos y leyendas que informan nuestro sentido de identidad personal y cultural, proporcionándonos el telón de fondo de nuestra existencia, nuestras creencias, nuestro sentido del yo, nuestra conexión con el pasado y las tierras sagradas. Las historias y las canciones son nuestros maestros. A través

de ellas aprendemos el comportamiento correcto, las creencias de nuestros antepasados, la naturaleza de los dioses, el Otro Mundo y sus habitantes.

En las actuaciones tradicionales bardas se suelen combinar historias, canciones y poesías. Dos bardos trabajarán juntos, uno encargándose de la parte vocal y el otro acompañando con ese instrumento bardo típico, el arpa.

Por ejemplo, *El viaje de Bran* es un cuento del siglo VIII del estilo conocido como *imramma* o de viajes, la narración del cual como acto sagrado guía al oyente por un viaje hacia el Otro Mundo —cuya experiencia y conocimiento son muy importantes para la tradición druida—. Creo que eran cantados en la cabecera de la cama de quienes estaban muriendo, para guiar el viaje de sus almas hasta las islas del Paraíso Terrestre. Bran era un rey irlandés que recibió en su morada la visita de una bella mujer que vestía de forma extraña y que cantó para él la siguiente descripción de su hogar en el Otro Mundo.

Llevo una rama del manzano de Emain,
parecida en forma a las que ya conoces.
Crecen en ella ramitas de plata blanca
y hermosos capullos cristalinos de flores.

Hay una isla muy lejos de estas tierras,
alrededor de la cual refulgen caballitos de mar blancos.
Trazan contra sus orillas su blanco rastro,
y se mantiene sobre cuatro fuertes pilares.

Hay un viejo árbol en flor
sobre el que alegres pájaros cantan a todas horas.
En la más dulce armonía
combinan su canto para marcar las horas.

No se conocen tristezas, no hay sufrimientos aquí,
no hay enfermedad, muerte o pena.
Tal es la vida del justo Emain,
una vida que no se halla en este mundo.

Aparecen entonces unas huestes por la brillante agua,
reman su nave hábilmente hacia la playa,
donde están en círculo las brillantes piedras,
y una música dulce y libre de ella se eleva.

A través del tiempo hacia la muchedumbre reunida
cantan una canción que nunca tiñe la tristeza;
cientos de voces, todas a coro,
en plegaria de vida y canción de vida eterna.

Emain de muchas formas junto al mar,
tanto si está lejos como si está cerca,
en brillantes tonos las mujeres pasean,
rodeadas por el limpio y brillante mar.

Y si oyes la dulce voz de las rocas
y los pájaros cantores de la Tierra de Paz,
al alcance de la mano esas mujeres caminarán;
pues nadie aquí sólo necesita caminar.

Los versos, de más de mil años, ofrecen una clara impresión de cómo veían nuestros ancestros el Otro Mundo, el reino mágico de más allá del océano del oeste hacia el que el alma se dirige después de la muerte.

Otros poemas aluden a transformaciones no humanas, sugiriendo así que Awen conducía a los bardos a elevados estados de conciencia en los que esta se fundía con el universo y con todo lo que hay en él. Se trata del mismo estado

que podrá alcanzar con ayuda del ejercicio de la página 72. Así, en *La Batalla de los Árboles*, el bardo Taliesin canta:

> He tenido muchas formas
> antes de adoptar esta agradable.
> He sido una espada, de forma estrecha;
> creo, porque es aparente, que
> he sido una lágrima en el cielo,
> he sido una titilante estrella,
> he sido una palabra en una carta,
> he sido en mis orígenes un libro,
> he sido un rayo de luz reluciente.
> Un año y medio,
> he sido un estable puente
> sobre los flujos de la compasión,
> he sido un atajo, he sido un águila,
> he sido una canoa de mimbre y cuero,
> he sido de un cayado la dirección,
> he sido una chimenea en un recinto abierto,
> he sido una espada en una grieta flexible,
> he sido un escudo en un conflicto abierto,
> he sido una cuerda de un arpa.
> Forma cambiante nueve años,
> en agua, en espuma,
> he sido consumido por el fuego,
> he sido pasión en una espesura.

Esta expresión de la universalidad nos recuerda que, entre nuestros antepasados, los bardos eran considerados con el mismo tipo de respeto y reverencia reservados en otras culturas a los sacerdotes, los doctores o las mujeres adivinas. En nuestros tiempos, todavía existe una especie de aura mística asociada a las artes creativas, la idea de

que quienes las practican están en conexión con alguna fuente interna que los sitúa aparte del resto de la humanidad. Nosotros creemos que esta fuente es Awen.

Muchas bendiciones

Entre nuestros antepasados, un bardo hacía una visita a una casa para bendecir a sus moradores, las cosechas y el ganado. Los propios cuentos tradicionales eran considerados otorgadores de bendiciones en el narrador y el oyente. Se dice que san Patricio, patrón de Irlanda, ordenó que nadie durmiera o hablara mientras alguien contaba un cuento, y prometió que eso aportaría éxito en lo que respecta a niños, amor, matrimonio, temas legales o caza, protección a los marinos, paz en las salas de banquetes y libertad de los cautivos. Tales bendiciones recuerdan a las que se prometía a quien recitaba o escuchaba los cuentos sagrados hindúes como el *Ramayana*. La recitación de dichos cuentos es más que una mera narración, es un rito mágico y un misterio religioso, porque las bendiciones que se ofrecen son las mismas que las que, por otro lado, se ofrecen como plegaria o sacrificio a los dioses.

Cuentos de los dioses

Los narradores tradicionales hablan de generaciones anteriores de narradores que permanecen en pie detrás de ellos mientras ellos cuentan uno de los cuentos antiguos. Al permitirnos estar abiertos a estos espíritus de nuestros antecesores, podemos aprender más sobre las historias, quizá cubriendo partes que se habían perdido.

Los mitos revelan la naturaleza de los dioses, sus nacimientos, sus poderes, qué relación guardaban con la especie humana y cómo podemos relacionarnos con ellos. Pueden sugerir dónde y cuándo deben celebrarse los ritos, ya que suelen identificar los lugares y los momentos asociados con una deidad particular. Por ejemplo, la diosa irlandesa Brígida se asocia con un santuario en County Kildare en el que arde una llama perpetua en su honor, y con el *Tober Breda*, un pozo sagrado en County Cork. La santa cristiana Brígida, que adoptó el papel de su pagana predecesora, se celebra el día 1 de febrero, día de la fiesta del *Imbolc*. La diosa británica Ceridwen se asocia con Bala Lake en el norte de Gales, que dio a luz a su hijo, el mágico bardo Taliesin, el día 29 de abril, víspera del festival del *Calan Mai*.

Ciclos del Sol

Muchos mitos parecen trazar el ciclo de vida de un dios sol desde su nacimiento en Pleno Invierno, a través del máximo punto de su fuerza en Pleno Verano hasta su muerte en *Samhain*. Los acontecimientos de este ciclo suelen tener como hilo central la relación del dios con una o más diosas. Un ejemplo es la leyenda galesa de Lleu Llaw Gyffes, que forma parte del cuento de Math, hijo de Mathonwy, que aparecía en la colección de leyendas galesas medievales conocidas como *El Mabinogion*. Esta cuenta cómo Arianrhod, *Rueda Plateada*, da a luz a Lleu, *Luz*, y a su hermano gemelo, Dylan ap Ton, *Hijo Océano de la Ola*, cuando pisó un bastón que sostenía Math, un encantador misterioso. Como Lleu es un dios sol, es más probable que su nacimiento haya tenido lugar en Pleno Invier-

no, cuando el Sol pasa por su punto bajo en el solsticio de invierno y, por tanto, renace.

A Lleu se lo lleva Gwydion ap Don, *Señor del Bosque Salvaje*, el druida típico de la tradición galesa. Su madre, Aranrhod, lo maldice diciendo que nunca tendrá nombre a menos que ella misma se lo ponga. Gwudion y Lleu regresan al castillo de Arianrhod en una barca, desde la que Lleu dispara una flecha hasta la pata de un carrizo. Arianrhod comenta: *El del cabello de luz tiene una mano firme*. Eso le proporciona un nombre al niño: Lleu Llaw Gyffes, *Luz de la Mano Firme*, y nos aporta a nosotros alternativamente a Gwyl Forwyn (el *Imbold* irlandés, *Candlemas* o Fiesta de las Luces, los días 1 y 2 de febrero), un festival asociado a la luz y a los corderos jóvenes.

Arianrhod dice entonces que Lleu nunca llevará armas a menos que ella misma le arme. Así que Gwydion crea con magia el sonido de un ejército que rodea el castillo, haciendo con ello que Arianrhod arme a sus huéspedes, incluido Lleu. El ejército del joven dios parece apropiado para el equinoccio de primavera (en galés, *Alban Eilir*, la Luz de la Regeneración, el 21 de marzo), cuando noche y día duran igual pero el Sol comienza a ganar fuerza.

Arianrhod proclama entonces que Lleu nunca tendrá una esposa nacida de mujer. Sin embargo, Gwydion y Math utilizan su magia para crear una esposa para Lleu con flores de roble, retama y reina de los prados. La llaman Blodeuwedd, que significa Cara de Flor. Esto nos lleva a *Calan Mai* (en Irlanda *Beltaine*, Primero de Mayo, 1 de mayo), cuando las jóvenes doncellas se adornan con flores y eligen a un hombre que las acompañe a las fiestas del Primero de Mayo.

A Lleu se le concede unos terrenos donde instalarse con su corte. Esto nos lleva a *Alban Hefin*, la Luz del Verano,

Pleno Verano, cuando el Sol está en su altura máxima y el dios alcanza el máximo de sus poderes, reinando con gloria en la Tierra. La boda de Lleu y Blodeuwedd es adecuada para el siguiente festival del ciclo, *Gwyl Awst* (el irlandés *Lughnasad*, Lammas, el 1 de agosto), la época típica para la celebración de bodas o *handfastings* en los países celtas.

Un día, mientras Lleu está ausente, Blodeuwedd invita a un cazador, Goronwy, a su castillo, donde se divierten y se acuestan juntos. Esto nos lleva a la fiesta de las cosechas del *Alban Elfed* (la Luz del Otoño, el 21 de septiembre, el equinoccio de otoño), cuando el día y la noche vuelven a ser iguales de largos, pero el poder del Sol empieza a declinar hacia el Pleno Invierno.

Blodeuwedd y Goronwy conspiran para matar a Lleu con una lanza mágica. Esto nos lleva a *Nos Galan Gaeaf*, las Noches del Calendario de Invierno, Halloween (el irlandés *Samhain*, el 31 de octubre), cuando permanecen abiertas las puertas entre este mundo y el reino de los espíritus ancestrales, y las almas de los muertos corren durante la noche como el Cazador Salvaje y su jauría de perros de caza. El reino del rey sol finaliza y empieza el del rey oscuro del invierno.

Cuando Lleu muere, su espíritu abandona su cuerpo en forma de águila, símbolo antiguo de la soberanía. El águila permanece en un roble, donde Gwydion lo encuentra al ser conducido hasta allí por una cerda. La cerda representa la diosa en su aspecto oscuro e invernal. Gwydion hace que el águila baje del roble mediante un conjuro, que demuestra el uso de la poesía como una herramienta mágica ritual:

> Roble que crece entre dos llanuras;
> han oscurecido cielo y colina.

¿No debiera reconocerlo por sus heridas,
a él, a Lleu?

Roble que crece en una alta meseta,
¿no se ha mojado por la lluvia? ¿No se ha empapado
por nueve grandes tempestades?
Sostiene en sus ramas a Lleu Llaw Gyffes.

Roble que crece en tierra abrupta,
de aspecto solemne y majestuoso.
¿Cómo no dirigirle esto, por tanto,
para que Lleu venga a mi regazo?

Cuando el águila baja del árbol, Gwydion le da un golpecito con su bastón y devuelve a Lleu su forma humana. Este renacimiento nos lleva de nuevo al Pleno Invierno.

Gwydion y Lleu persiguen a Blodeuwedd hasta las montañas, y allí Gwydion la transforma en un búho. Este hecho puede haber tenido lugar en el festival de *Gwyl Forwyn* —las festividades tradicionales incluyen un simulacro de batalla entre las fuerzas del verano y el invierno similares a las descritas en el mito.

Goronwy es perseguido hasta la orilla del río, donde Lleu mismo había sido asesinado. Goronwy se protege tras una piedra erecta, pero Lleu hace un conjuro mágico que atraviesa la piedra y a Goronwy. Esto debe de haber tenido lugar en *Calan Mai*, el tradicional final del invierno.

Un conflicto similar entre dioses del verano y del invierno se menciona en el cuento galés de *Culhwch and Olwen*, en el que Creiddylad, *Fluido Fresco*, hija del rey Lludd, es prometida en matrimonio a Gwythyr, hijo de Greidawl (*Ira, hijo del Calor Abrasador*, un nombre apropiado para un dios sol temible). Sin embargo, Gwynn ap

Nudd (*Blanco, Hijo de la Nube, o Neblina*, evidentemente un dios de invierno), se lleva a Creiddylad. El rey Arturo es llamado para poner paz entre ellos y considera que la doncella debería permanecer en la casa de su padre, y que Gwynn y Gwythyr deberían luchar por ella cada 1 de mayo hasta que uno muera, y que quien consiga la victoria se quedará con la doncella.

El mito griego de Perséfone, también conocido como Kore, *la Doncella*, nos cuenta cómo es raptada por Hades, el Señor Oscuro del Otro Mundo. Las consecuencias de esto son la muerte y la decadencia de la vegetación del mundo superior hasta que el dios Hermes viaja al Otro Mundo y convence a Hades de que libere a Perséfone una parte del año. El regreso de esta al mundo superior era celebrado todos los años en la antigua Grecia el día 1 de febrero. Su descenso al Otro Mundo era representado como parte de los grandes misterios eleusinos durante un periodo de nueve días cercanos al equinoccio de otoño, cuando la cosecha había sido recogida y se habían plantado nuevas semillas en la tierra. Ritos similares se han celebrado entre los celtas paganos en honor a sus propias deidades.

Una leyenda irlandesa conserva lo que parece ser un diálogo ritual de un rito de celebración como ese. Los dioses de Irlanda, los *Tuatha de Danaan*, la *Tribu de la reina Dana* están de fiesta en la sagrada colina de Tara cuando un hombre joven llega a la puerta del salón. El guardián de la puerta le reta preguntándole su nombre y su profesión, *porque no se admite a nadie aquí a menos que sea maestro en algún arte*. Lugh dice que es carpintero, pero el guardián lo expulsa diciendo: *Ya tenemos un carpintero muy bueno; su nombre es Luchtaine.*

El intercambio continúa, con Lugh manteniendo que él es *un excelente herrero*, *un guerrero profesional*, *un arpista*,

un poeta y narrador de historias, un druida, un médico, un escanciador y *un trabajador del bronce*. El guardián replica que ya tienen a alguien con cada una de esas habilidades. Lugh le dice que pregunte al rey *si tiene con él a un hombre que sea maestro en todas esas artes al mismo tiempo, porque, si es así, él no necesita quedarse en Tara*. Lugh es invitado y presentado como *Ioldanach, Maestro en Todas las Artes*.

Un intercambio ritual similar ocurre en el cuento galés de *Culhwch and Olwen*. En este ejemplo, sin embargo, la corte no es la de los dioses, sino la del rey Arturo, y la fiesta tiene lugar el día 1 de enero, el Año Nuevo.

Intercambios como estos quizá hayan formado parte de los dramas rituales de las grandes ceremonias públicas. El concepto moderno de teatro originado en dramas divinos aparecía en los festivales religiosos de la antigua Grecia. Tales actos eran más que simples actuaciones. Los actores eran considerados personificaciones de los dioses y las diosas que imitaban, y como canales de sus poderes. La representación del mito lo recreaba para la audiencia, renovaba su poder espiritual, despertaba de nuevo a los dioses y restablecía la energía de estos en la Tierra y la gente. Ahí reside la auténtica fuerza de la tradición barda.

Mitos de Irlanda: el ciclo mitológico

Los cuentos tradicionales de Irlanda se agrupan en ciclos que tratan las hazañas de uno o más personajes principales.

El ciclo mitológico se basa en la colección de cuentos conocidos como *Lebor Gabala Erinn* (el Libro de lo Atractivo de Irlanda). Nos habla de cinco grupos de invasores que llegaron a Irlanda antes de sus habitantes actuales, los gaélicos. El primer grupo muere por una inundación, a ex-

cepción del líder, Fintan mac Bochra, *Fuego Blanco Hijo del Océano*, que sobrevive a todas las subsecuentes invasiones. Fintan cambia de forma y se convierte en salmón, águila y halcón. El salmón es donante de sabiduría, el águila es símbolo de soberanía, y el halcón representa la claridad de visión. Los bardos irlandeses consideraban a Fintan la suprema autoridad en cuestiones de tradición. Con esta reserva de conocimiento antiguo, Fintan es el arquetipo de druida bardo. Una gran cantidad de druidas posteriores compartió su nombre, quizá como reencarnación de su espíritu.

El segundo grupo de invasores es liderado por Partholon. Él y sus seguidores salvan a Tuan mac Starn de morir en una plaga. Tuan también se transforma en ciervo, jabalí, águila y salmón. Bajo forma de salmón es pescado y comido por la esposa de Cairell, que posteriormente lo da a luz como Tuan, hijo de Cairell.

La tercera invasión es liderada por Nemed. Sus seguidores son obligados a dejar Irlanda, pero sus descendientes llevan a cabo las dos invasiones siguientes: el cuarto grupo de Fir Borg, que resultó ser el de los primeros habitantes celtas de Irlanda, y la quinta invasión, que condujo a los *Tuatha de Danaan*, *la Tribu de la reina Dana*, hasta Irlanda. Son los dioses de los gaélicos, el segundo grupo de celtas que habitó Irlanda. Los dioses gaélicos comprenden a Dagda —o *Dios bueno*, un robusto gigante consumidor de gachas con un garrote de madera maciza, un caldero mágico y un arpa viviente talada de un roble— al que se hace referencia en un texto como dios del arte druida. Otros miembros *Tuatha* eran Morrigan, una temible diosa de batalla, capaz de transformarse en cuervo, lobo o serpiente; Nuada, el rey de los dioses, que empuñaba una espada; y Brígida, hija de Dagda.

Los *Tuatha* desafían a los *Fir Bolg* a una gran batalla, y en una segunda batalla desafían a los *Fomoire*, que parecen haber sido los dioses de los *Fir Bolg*. Esta segunda batalla, en la que ambos bandos invocan a fuerzas mágicas poderosas, constituye el clímax del *Lebor Gabala Erinn*. El joven dios sol Lugh lidera a los *Tuatha* y los hace victoriosos, despejando así el camino para que los gaélicos tomen posesión del país.

Después de esto, los *Fomoire* y los *Fir Bolg* se retiran a la provincia de Connacht, al oeste de Irlanda, donde viven todavía hoy entre las antiguas piedras y los túmulos funerarios que decoran este neblinoso paisaje.

El Ciclo del Ulster

El Ciclo del Ulster se centra en el gran héroe irlandés Cuchulainn, el *Sabueso de Culainn*. El punto álgido del Ciclo es la saga épica del *Tain bo Cuailgne*, el *Asalto del Ganado de Cooley*.

Esta saga habla de la defensa por parte de Cuchulainn, sin ayuda de nadie, de la provincia del Ulster contra un ejército formado por todas las demás provincias irlandesas. Este ejército es liderado por una reina guerrera, Maeve de Connacht, que pretende capturar al mágico Toro pardo de Cooley. Cuchulainn es ayudado por su padre, el dios Lugh, y molestado por la diosa de la batalla, Morrigan, cuyas insinuaciones sexuales él ha rechazado. Cuchulainn acaba muerto, pero utiliza su cinturón para atarse a una piedra para evitar, hasta en la muerte, caer ante sus enemigos.

Cuando muere, Morrigan adopta la forma de una corneja y se posa en su hombro.

El Ciclo de Finn

El Ciclo de Finn se centra en el legendario jefe guerrero Finn mac Cool, *Blanco, Hijo de Hazel*, y su grupo de guerra, la Fianna, selecta escolta de los grandes reyes de Irlanda. Cuando es joven, Finn adquiere sabiduría y clarividencia al comer uno de los Salmones de la Sabiduría que nadan en el río Shannon. Según algunas versiones, este particular salmón se llama Fintan y es, presumiblemente, una reencarnación del mismo Fintan mac Bochra mencionado anteriormente, que había permanecido en Irlanda hasta antes de la Inundación. El salmón se lo da a Finn un anciano druida, también llamado Finn o Finegas. Los cuentos de Finn y la Fianna implican mucha magia y misterio, y un tránsito constante del Otro Mundo y sus habitantes. El hijo de Finn, Oisin, por ejemplo, nació de una diosa, Sadb, que se transforma de forma mágica en un cervato. Se dice que Finn, como el británico rey Arturo, no murió sino que duerme en una cueva escondida rodeado por sus guerreros, esperando la hora de mayor necesidad de su país, momento en el que se levantará de nuevo.

El Ciclo Histórico

Son historias sobre los grandes reyes de Irlanda que gobernaron en la antigua sagrada colina de Tara, como Conn de las Cien Batallas y Niall de los Nueve Rehenes. Estos cuentos, si bien no siguen el mágico y salvaje molde de los demás ciclos, tienen también sus momentos de encanto. Por ejemplo, se habla de cómo Niall obtiene el Gran Reinado después de abrazar a una horrible bruja negra a cambio de beber del pozo que ella poseía. Al recibir su abrazo, ella se

convirtió en la mujer más hermosa del mundo, y cuando Niall preguntó *¿Quién eres?*, ella respondió *Rey de Tara, soy la Soberanía... y tu descendencia gobernará por encima de todos los clanes*. Este tema de la bruja que se convierte en una bella doncella por un beso de un futuro rey aparece con frecuencia en la temprana literatura irlandesa, y más tarde en los romances y las novelas británicas y francesas.

Una vez hemos examinado los mitos irlandeses, crucemos el mar de Irlanda y echemos una ojeada a las leyendas de Gran Bretaña.

El Mabinogion

En la tradición narrativa británica, existe una única fuente que está por encima de todas las demás. Se trata de la colección medieval galesa conocida como *El Mabinogion.* El término *Mabinogion* designa únicamente los primeros cuatro cuentos de los once que suelen incluirse bajo este título. De hecho, el término en sí es un error cometido por Lady Charlotte Guest, la primera persona que publicó una traducción completa en inglés de los cuentos. Sería más correcto hablar de *Mabinogi*, que significa *Cuentos Juveniles*, que podría corresponderse con el irlandés *Macgnimartha*, *Hazañas Juveniles*, o podría indicar que había cuentos narrados por jóvenes, o sobre jóvenes del mundo.

Las Cuatro Ramas

Los cuatro cuentos denominados con frecuencia las Cuatro Ramas, que componen el *Mabinogi* propiamente di-

cho, son *Pwyll Lord of Dyfed*, *Branwen Daughter of Llyr*, *Manawyddan Son of Llyr*, y *Math Son of Mathonwy*.

En el primero de ellos, Pwyll, gobernador del reino de Dyfed en el sur de Gales, cambia su puesto con Arawn, señor del Otro Mundo de Annwn, y lleva a cabo una batalla en su lugar. Pwyll se casa con una mujer llamada Rhiannon, una diosa caballo celta, personificación de la soberanía. Tiene un hijo, Pryderi, nacido la víspera de mayo.

La segunda rama habla de cómo Branwen, hija del dios mar Llyr, se casa con Matholwch, rey de Irlanda. Matholwch la lleva a Irlanda y la maltrata. El hermano de ella, el gigante Bran el Bienaventurado, vadea el mar de Irlanda, remolcando una flota de barcos de guerra tras él. Branwen es liberada, pero Bran resulta herido de muerte. Entre quienes consiguen escapar se encuentran Pryderi, el dios mar Manawyddan y el bardo Taliesin. Regresan a Gales y Bran pide que su cabeza sea cortada y quemada en la Montaña Blanca, donde ahora se encuentra la Torre de Londres, para proteger a Gran Bretaña de los invasores. *Bran* significa *cuervo*, y una bandada de cuervos permanecen aún hoy en la Torre de Londres. La leyenda dice que si los cuervos abandonan la Torre, el país será invadido.

En la tercera rama, Manawyddan se casa con Rhiannon, y gana por tanto la soberanía de Dyfed. La tierra cae entonces bajo un hechizo que hace que se desvanezcan todos los habitantes y sus viviendas, excepto los principales personajes del cuento. Rhiannon y su hijo Pryderi entran en una *caer* o fortificación mágica, donde encuentran un cuenco dorado. Cuando tocan el cuenco, desaparecen los dos y el *caer*. Manawyddan hace que regresen Rhiannon, Pryderi y la tierra de Dyfed al capturar a la esposa del encantador que ha provocado su desaparición y amenaza a este con ahorcarla si no rompe el hechizo.

La cuarta rama nos habla de cómo el druida encantador Gwydion y su hermano Gilfaethwy utilizan las artes mágicas para obtener de Pryderi los cerdos del Otro Mundo que el señor de Annwn le ha enviado. Pryderi los persigue por toda Gales hasta que es asesinado por Gwydion. Gilfaethwy rapta a Goewin, la virginal compañera de Math, señor de Gwynedd en el norte de Gales. Goewin cuenta a Math lo que ha ocurrido y dice que debería buscar a alguien para ocupar su lugar. Math elige a Arianrhod, y así se inicia el ciclo descrito arriba, de Lleu Llaw Gyffes y su novia mágica Blodeuwedd, al final del cual Lleu se convierte en señor de Gwynedd.

Los otros siete cuentos que completan *El Mabinogion* son conocidos como los *Cuatro Cuentos Nativos Independientes*, y las *Tres Novelas*.

Los Cuentos Nativos Independientes

El primero de los *Cuentos Nativos Independientes* es *El Sueño de Macsen Wledig*, en el que el emperador romano del siglo IV Magnus Maximus, *Macsen*, persigue y se casa con una mujer llamada Helen de las Huestes, a la que ha encontrado en un sueño. Helen podría ser originariamente una diosa pagana británica. Ambos, ella y Macsen, han sido reivindicados como antepasados de diversas dinastías galesas.

La *Historia de Lludd y Lleverlys* habla de dos hermanos míticos, gobernadores de Gran Bretaña y Francia respectivamente, durante el gobierno de los cuales cayeron tres plagas en Gran Bretaña. La primera es provocada por una extraña raza llamada *coranianos*; la segunda, por un conflicto entre dos dragones; y la tercera, por un poderoso gi-

gante. Siguiendo los sabios consejos de su hermano, Lludd acaba con las tres plagas.

Culhwch y Olwen es un cuento arcaico que cuenta cómo el destino del joven Culhwch es determinado por su madrastra, que asegura que él nunca tendrá esposa si no es Olwen, la hija de un temible gigante de un solo ojo, Yspaddaden Penkawr. Culhwch pide a su primo, el rey Arturo, que le ayude a conseguir a Olwen. Culhwch y seis caballeros encuentran el castillo de Yspaddaden. Olwen acude a recibirlos, y *cuatro tréboles blancos nacen allí donde pisa*. Por esta razón se la llama Olwen, *Blanca Traza*. Yspaddaden es herido en la pierna, la barbilla y el ojo, pero acepta desprenderse de su hija si Culhwch puede cumplir cierto número de tareas –una es cazar un jabalí salvaje, otra encontrar a un niño mágico, Mabon ap Modron, *Niño, Hijo de Madre*. Culhwch y sus compañeros son conducidos hasta Mabon por un salmón. Los guerreros de Arturo atacan el castillo en el que Mabon se halla prisionero y lo liberan. Persiguen al jabalí por Gran Bretaña y este mata muchos caballeros antes de que lo cojan. Entonces regresan hasta Yspaddaden, cargados con todos los tesoros mágicos que él había pedido a Culhwch, y el gigante les ofrece finalmente a Olwen.

El último de los *Cuentos Nativos Independientes* es *El Sueño de Rhonabwy*, que cuenta cómo Rhonabwy y sus compañeros buscan refugio en un extraño lugar. Su interior es oscuro y mugriento, y lo habita una bruja sin dientes. Rhonabwy duerme en una piel de buey amarilla sobre una tarima elevada durante tres días y tres noches, y durante ese tiempo tiene una visión del rey Arturo jugando a *gwyddwyll, sabiduría de madera*, un antiguo juego de mesa, con Owein, hijo de Urein Rheged. El juego de los dos hombres es reflejado en un conflicto entre los caballeros

de Arturo y un grupo de cuervos que pertenecen a Owein. La presencia de los cuervos sugiere que el *gwyddwyll* era el equivalente galés de un juego irlandés llamado *brandub*, *cuervo negro*. Ambos juegos parecen guardar un significado ritual y pueden haber sido utilizados también en adivinación. Otras fuentes indican que con pieles de toro o de buey se envolvían los bardos para tener visiones del oráculo durante el sueño.

Las Tres Novelas

La primera de las tres es *La Dama de la Fuente*, un cuento arturiano temprano en el que aparece Owein ap Urien. Un caballero llamado Cynon cuenta cómo un hombre lo conduce a un castillo y le indica que vaya al amanecer a un montículo cubierto de hierba donde encontrará a un gigante negro armado con un enorme garrote de hierro y rodeado de animales. El gigante dirige a Cynon a una fuente mágica bajo un árbol, en la que Cynon llena con agua el cuenco plateado y lo lanza sobre una piedra, tras lo cual estalla una tormenta. Cuando cesa la tormenta, aparece un caballero negro en un caballo negro, vence a Cynon, y lo envía de vuelta por el camino por el que había venido. Owein repite la aventura de Cynon, pero él vence al caballero negro y lo persigue hasta una gran ciudad. El caballero negro, que es el señor de la ciudad, muere y Owein ve a su viuda, la Dama de la Fuente, llorando por su muerte, y se enamora de ella al instante. Se casan y él ocupa el lugar del caballero negro, defendiendo la fuente, que marca la frontera de su reino. Después de un tiempo, regresa a la corte de Arturo tras prometer a su mujer que regresará, pero olvida hacerlo. Cuando finalmente recuerda su pro-

mesa, se adentra en el bosque avergonzado y se pone a vivir con los animales salvajes, sobreviviendo a conflictos importantes y aventuras antes de, al final, ganarse de nuevo a su mujer y regresar con ella a la corte del rey Arturo.

La historia de *Peredur, hijo de Efrawg* es un tipo de *Don Quijote* celta, ya que trata las aventuras de un inocente en tierras lejanas. Peredur ha sido educado sin saber nada de las armas, del manejo del caballo o de cualquier otra habilidad de caballero, pero se dirige a la corte del rey Arturo para ser nombrado caballero. Los caballeros de Arturo se ríen de él. Cei, uno de los hombres de Arturo, lo envía fuera para luchar contra un caballero que ha insultado a Gwenhwyfar, esposa de Arturo, y le promete que si gana lo nombrarán caballero. Peredur gana, pero rehúsa entrar en la corte antes de vengarse por los golpes que Cei dio a dos enanos que habían acogido a Peredur amablemente. Peredur vence a muchos otros caballeros en nombre de Arturo antes de llegar a la corte de nueve brujas que le enseñan cómo manejar armas y caballos. Peredur lucha contra Cei y le vence, y regresa a la corte de Arturo. Allí, se enamora de Angharad Manodorada, que no le devuelve su amor. Él jura que no le hablará hasta que ella se enamore de él y se va de la corte de nuevo. Al regreso de sus aventuras se gana el amor de Angharad. Un día, mientras está cazando un ciervo en el bosque, Peredur llega a una casa donde encuentra a un gigante que ha perdido un ojo luchando contra una serpiente negra que vive escondida en un túmulo funerario. Peredur acude al túmulo y da muerte a la serpiente. De regreso, se detiene en otro castillo de mujeres que tienen un caldero mágico del que los muertos salen vivos y mata un monstruo llamado Addac que vive en una cueva con una piedra en la entrada. Peredur regresa una vez más a la corte de Arturo, donde una

horrible bruja acude a él y lo envía a otra aventura, para que busque el Castillo de las Maravillas, donde él adquirirá sabiduría. Al final del cuento, Peredur asesina a las nueve brujas que habían sido sus maestras.

La tercera novela, la de *Gereint, hijo de Erbin*, nos cuenta cómo Arturo y sus caballeros cazan un ciervo blanco. Gereint y Gwenhwyfar se quedan atrás y ve a una mujer con un caballo blanco acompañada por un caballero gigante y un enano. Gereint sigue al peculiar trío y alcanza un castillo en el que una pareja y su bella hija Enid le ofrecen hospitalidad. El anciano arma a Gereint, que vence al gigante. Gereint se casa con Enid, pero llega a creer, equivocadamente, que ella ama a otro. Los dos se van a lomos de un caballo. Gereint ordena a Enid que guarde silencio pero cada vez que ella oye a algún caballero conspirando para atacarle a él, rompe su silencio para advertirle. Él mata a varios grupos de caballeros y es herido varias veces. Entonces, lucha con tres gigantes y uno de ellos le da un golpe que abre todas las heridas anteriores. Lo conducen, aparentemente muerto, hasta un castillo. El señor del castillo golpea a Enid, haciendo que esta grite. Al oírlo, Gereint se da cuenta que Enid lo ama de verdad, y se levanta, mata al señor y aterra al resto de los habitantes del castillo, que piensan que ha resucitado. Gereint se cura, pero oye hablar de una *frontera de neblina* dentro de la cual se hacen juegos encantados y de la que nadie ha regresado nunca. Acude al lugar, se encuentra a sí mismo en un huerto en el que cuelga de un manzano un cuerno de caza. Gereint vence al jefe del lugar, que le dice que toque el cuerno de caza y que cuando haga eso la neblina se dispersará y él podrá reunirse con Enid. Regresan a sus tierras en Cornwall, donde Gereint gobernará de forma próspera durante el resto de sus días.

La historia de Taliesin

Otra leyenda galesa, la misteriosa *Hanes (Historia de) Taliesin*, nos cuenta cómo la diosa Ceridwen tiene un marido llamado Tegid Foel, *Hermoso Calvo*, y tres hijos: Morfran, *Cormorán*, Creirwy, *Huevo Alhaja*, y Afagddu, *Oscuridad Total*. Afagddu es tan feo que Ceridwen decide hacerlo inteligente para compensar su imagen. Prepara un caldero mágico que debe hervir durante un año y un día. Mientras ella recoge hierbas para el brebaje, deja a un anciano llamado Morda y a un niño llamado Gwion Bach, *Pequeño Inocente*, a cargo del caldero. Tres gotas de la poción saltan a la mano de Gwion, que se las lleva a la boca, y obtiene así los dones de la poesía, la profecía y el cambio de forma. El resto del brebaje se vuelve no sólo inútil sino también venenoso, y el caldero se quema. A su regreso, Ceridwen entra en cólera, persigue a Gwion mediante una serie de transformaciones animales. Al final, Gwion se convierte en un grano de maíz y Ceridwen, que adopta la forma de una gallina negra, se lo come. Nueve meses más tarde da a luz, mete al niño en una bolsa de cuero y lo lanza al mar, donde es encontrado por un príncipe. El niño tiene una frente radiante, por lo que es llamado Taliesin, *Frente Radiante*. Compone enseguida su primer poema y se convierte pronto en el principal jefe bardo de Elphin y luego de toda Gran Bretaña. Este cuento puede ser leído como iniciación como bardo, vate o druida.

Arturo, Merlín y la materia de Bretaña

Otra categoría superior de los cuentos bardos británicos es la materia de Bretaña, las historias del rey Arturo y sus

caballeros. Quizás Arturo fuera un caudillo histórico en el oeste de Gran Bretaña en el siglo VI EC, que luchó con éxito contra los invasores sajones que habían obtenido el control del sur y el este de Inglaterra por aquel tiempo. Los cuentos más antiguos sobre Arturo se encuentran en *El Mabinogion* y en la temprana poesía barda británica. La mayoría de los cuentos que han sobrevivido son muy posteriores, ya que fueron inventados por escritores medievales como Geoffrey de Monmouth, del que su *Historia de los reyes de Bretaña*, del siglo XII, es la principal fuente del mito medieval de Arturo. La *Historia* de Geoffrey incluye la narración sobre cómo Merlín trae de Irlanda un círculo de piedra, llamado el Aro Bailante de los Gigantes, y lo instala en la llanura de Salisbury, donde se le conoce como Stonehenge.

Merlín es el consejero del padre de Arturo, Uther Pendragon, y utiliza sus poderes mágicos para hacer que Uther se acueste con la madre de Arturo, Ygrain, haciendo que él aparezca ante ella con el aspecto de su marido. El joven Arturo se convierte en rey al sacar una espada de una piedra. La espada mágica, *Excalibur*, se la da a Arturo la Dama del Lago, que parece ser otra encarnación de la diosa de la Soberanía. Arturo se casa con Ginebra, la Gwenhwyfar de *El Mabinogion*, y reúne con los Caballeros de la Mesa Redonda, el equivalente artúrico del grupo guerrero de Finn mac Cool, la Fianna.

Gawain y el Caballero Verde

Muchas leyendas tratan de cada uno de los Caballeros de la Mesa Redonda. Una de las más interesantes es el poema del siglo XIV *Sir Gawain y el Caballero Verde*. Este co-

mienza con Arturo y sus caballeros celebrando la Navidad y el Año Nuevo en la corte de Camelot. La fiesta es interrumpida por la llegada de un enorme hombre de piel verde que sostiene un hacha. El Caballero Verde reta a los caballeros de la sala a golpearle en el cuello con su propia hacha, con la condición de que él tendrá la oportunidad de devolver el golpe después de un año y un día. Gawain acepta el reto y corta la cabeza al Caballero. El Caballero Verde, sin embargo, recoge su pesada cabeza, que dice a Gawain que busque la Capilla Verde cuando pase un año y un día, para recibir su golpe. Entonces, el Caballero monta su caballo y galopa fuera de la sala.

Gawain viaja en busca de la Capilla Verde y se aloja en un castillo cuyo dueño sale de caza todos los días y dice a Gawain que tienen que darse mutuamente lo que reciben durante el día. Mientras su marido está de caza, la Dama caza a Gawain. Él recibe sus besos de mala gana, y más tarde, se los da al marido a cambio de lo que ha cazado. El tercer día, la Dama da a Gawain su cinturón verde, y esto no se lo da al señor, porque sabe que este lo reconocerá. Cuando llega el momento, Gawain acude a su cita en la Capilla Verde —un túmulo vacío cerca de un arroyo en el claro de un bosque—. Allí se encuentra con su oponente y permanece en pie para recibir el hachazo, que sólo le corta ligeramente. Se da cuenta de que si le hubiera dado el cinturón de la dama a su anfitrión no habría sido herido, porque el Caballero Verde no es otro que el Señor, y él y su esposa lo habían estado poniendo a prueba. Gawain regresa a Camelot con el cinturón verde puesto como símbolo de su vergüenza por haber decepcionado a su anfitrión, pero los caballeros de Arturo y sus damas consideran su aventura tan digna que deciden que todos los Caballeros de la Mesa Redonda lleven en lo sucesivo un cinturón verde.

Un tema importante en el mito artúrico es la búsqueda del Santo Grial, supuestamente el cáliz en el que bebieron Jesús y sus discípulos durante la última cena y la copa en la que se recogió la sangre de Cristo cuando él fue atravesado por una lanza mientras estaba colgado en la cruz. El Grial, si bien es aparentemente un símbolo cristiano, puede ser considerado una versión del caldero mágico de la leyenda pagana. Tanto el Grial como el caldero tienen poderes curativos, guardan asociaciones femeninas muy fuertes y conceden sabiduría e inspiración.

La materia de Bretaña finaliza con un Arturo herido de muerte en la Batalla de Camlann y enviando a sir Bedivere a lanzar la espada *Excalibur* de nuevo al lago del que había salido. Arturo es llevado entonces a la mística Isla de Avalon, *Tierra de los Manzanos*, y algunos creen que es Glastonbury Tor de Somerset. Sin embargo, Arturo no muere sino que duerme, y despertará cuando su país lo necesite una vez más. Por esta razón se le conoce como el *Rex Quondam Futurum, el Rey del Pasado y del Futuro.*

La leyenda de Arturo ha inspirado a varias generaciones de artistas creativos, desde el poeta del siglo XV sir Thomas Malory —cuya épica *Muerte de Arturo* es uno de los grandes clásicos de la literatura inglesa—, pasando por los artistas del siglo XIX de la fraternidad prerrafaelítica, hasta llegar al director de cine John Boorman, cuya *Excalibur* representa la versión de mayor éxito de la materia de Bretaña del siglo XX.

El mundo de la leyenda

Si bien aquí nos hemos centrado en los cuentos celtas, todas las culturas tiene sus propios mitos y leyendas que

cumplen funciones similares y contienen motivos parecidos. El bardo no celta no tiene que buscar muy lejos para encontrar los cuentos tradicionales de su propia cultura, pudiendo encontrarlos en las leyendas escandinavas de Odín, Thor y Freya, los mitos griegos de Zeus, Hera y los dioses del Olimpo, sus equivalentes romanos Júpiter, Minerva y otros, los dioses hindúes de la *Vedas* Brahma, Agni, Sarasvati, Shiva, los cuentos Lakota de la Mujer Búfalo Blanco, el pueblo africano Fang y sus historias sobre el padre cielo, Nzame, y la madre selva, Nyule, o los Buryats de Siberia con sus cuentos del príncipe gran toro, Buxa Noyon, y la vaca madre, Buxtan Xatun.

Muchas culturas nombradas aquí tienen también, o tuvieron en algún momento, sus propios especialistas en la transmisión de canciones e historias tradicionales. Los poemas épicos griegos, la *Ilíada* y la *Odisea*, se atribuyen a Homero, un bardo griego que vivió alrededor del año 700 a. EC. Los brahmanes de la India védica eran sacerdotes que cantaban himnos en plegaria a los dioses y cuya tarea consistía en conservar y transmitir dichos himnos a las generaciones futuras. Los versos que hablaban de las hazañas de Odín y su familia eran competencia de los *skald*, el equivalente escandinavo de los bardos celtas, mientras que las canciones de Carlomagno y sus caballeros fueron transmitidas por los trovadores medievales franceses, los *troubadours*.

Conocer los cuentos tradicionales de nuestra cultura puede llevarnos a un entendimiento más profundo de quiénes somos, de dónde venimos y cómo nos relacionamos con nuestra cultura y las demás. Esto, a su vez, nos ayuda a relacionarnos con nuestros antepasados, tanto humanos como divinos. Descubrir los cuentos tradicionales de otras culturas también puede enseñarnos cuántas cosas

tenemos en común la gente de todo el mundo. Busquemos donde busquemos, se repiten los temas básicos: los dioses de la luz y la oscuridad luchan unos contra otros; los héroes mortales se oponen a criaturas aterradoras, ayudados u obstaculizados por los dioses; dioses y mortales viven, aman y mueren; y magos, sacerdotes, druidas, brujos, adivinas o médicos se esfuerzan por obtener conocimiento y poder del otro mundo. La fascinación por tales temas universales hace que los cuentos tradicionales continúen ejerciendo una magia atemporal en la mente humana. Esperemos que el actual resurgimiento del interés en la tradición barda se encargue de que sean representados y transmitidos para las generaciones futuras.

No obstante, ¿por qué dejar que otros sigan la tradición? Conviértase en bardo usted mismo. Busque poemas para recitar, canciones para cantar o historias para narrar. En la sección de «Lecturas recomendadas» le proponemos varios libros de poesía, canciones y mitos británicos e irlandeses; para los de otras culturas, busque en la biblioteca local. O elabore su propia lista. También hemos hecho una lista de diversos casetes, y estos demuestran muchas de las habilidades necesarias para transmitir un poema, una canción o un cuento clara y dinámicamente, pero en realidad la mejor manera de aprender es ver a un buen bardo en acción. Los movimientos y los gestos, la mirada, la interacción directa con la audiencia... son vitales para este arte.

Una vez haya encontrado las fuentes y haya estudiado la técnica, practique. Comparta poemas, canciones e historias con su familia y amigos. Esto le ayudará a encontrar el material que mejor le funcione. Puede ser que encuentre canciones que le gusten muchísimo pero que no comuniquen nada, o historias que usted no consideraba tan ma-

ravillosas y que, en cambio, comunican de forma espléndida a la audiencia. La única manera de descubrir todo esto es probar y equivocarse.

Otro factor necesario para ser un bardo es la perfecta confianza en el espíritu del material. Tenga en cuenta que el poema quiere ser escuchado; la canción, cantada; la historia, narrada; y los personajes que aparecen en ellos quieren cobrar vida mediante su actuación, con el fin de que su público conozca y sienta lo que ellos han conocido y sentido. El material tiene vida por sí mismo, usted es simplemente su canal de transmisión.

Las canciones y los cuentos tradicionales a menudo han pasado por muchas generaciones. Sea consciente de la cadena de bardos que ha cantado las canciones y narrado las historias antes que usted. Cuando el espíritu de una historia se prenda de usted, quizá perciba la presencia de los anteriores narradores ante usted, animándole. Es posible que oiga sus voces añadiendo alguna frase extraordinaria o algún episodio al cuento, o recordándole alguno que haya olvidado. Entonces sabrá que ha sido aceptado por la tradición, y que este aspecto de los bardos se ha abierto realmente a usted.

En nuestra cultura electrónica casi hemos perdido el arte de narrar cuentos, a excepción de los que narramos a nuestros hijos antes de dormir, y hemos olvidado que también los adultos responden a un cuento bien narrado con una cálida y profunda emoción con la que la televisión, simplemente, no concuerda. Hay una innegable magia en el hecho de sentarse embelesado alrededor de un fuego de campamento en plena noche, o en un círculo de *gorsedd* a la luz del día, como un auténtico exponente de la manera en que los bardos caminan por el suelo, desentrañando algún antiguo cuento de magia, de dragones o brujas, de gi-

gantes o hadas, de héroes valientes y hermosas doncellas, o bien de la creación del mundo. En dichos momentos, me doy cuenta de que el arte bardo no morirá nunca, porque lleva consigo un poder tan viejo como las colinas, un encanto tan fresco como el agua de primavera.

CURACIÓN
Y CONCIENCIA:
EL SENDERO DEL VATE

Adivinación

Emprenderemos ahora el sendero del vate, un sendero que nos conduce de la comunicación al entendimiento. Una de las brújulas que utilizaremos para navegar por esta senda es la adivinación, literalmente el arte de comunicarse con lo divino y de descubrir el deseo de los dioses. Si usted no cree en un dios o en varios dioses, puede considerarlo un medio de descubrir los caminos del destino. Si usted no cree en el destino, puede verlo como un medio de acceder a su mente subconsciente. Sea cual sea la visión que usted tiene del mundo, la adivinación proporciona los medios para acceder a información que, de otro modo, permanece escondida, así como para aprender cosas sobre nosotros mismos y el mundo, actuar sabiamente y vivir de forma más efectiva.

Nuestros ancestros creían que los patrones de nuestra vida se reflejan en las estrellas y en otros fenómenos naturales, y que nuestro sino está controlado por el destino, siendo este un poder abstracto o el deseo de los dioses. En los siglos XVIII y XIX, el crecimiento del racionalismo científico produjo un modelo mecánico y determinista del universo. Se veía la vida como una interacción de las fuerzas naturales que la ciencia explicaría algún día y de la que nos daría el control. En el siglo XX, la teoría del caos ha hecho

mucho por el renacimiento de la idea pagana de que nuestras vidas están ligadas al flujo y el reflujo de fuerzas aparentemente fortuitas. A través de la adivinación, intentamos comprender los patrones de nuestras vidas, a menudo mediante la observación de patrones del azar como la caída de una moneda o de una carta, el vuelo de los pájaros o un rostro en las nubes.

Los métodos de adivinación utilizados por los druidas son muchos y muy variados; algunos son antiguos, y otros, modernos. La adivinación, entendida en su sentido literal como comunicación con lo divino, debería ser abordada con la misma reverencia que la oración o los ritos, porque de otro modo pierde su sentido y se convierte en una mera adivinación del futuro. Antes de iniciar la adivinación, puede quemar incienso, o quizá trazar un círculo. Ciertamente, debería pedir ayuda y orientación a sus antepasados, dioses y guías.

Signos y augurios

La búsqueda de signos y augurios en los fenómenos naturales como las nubes, el agua, el fuego, el movimiento de los pájaros y otros animales, las formas de los árboles y las piedras, y las combinaciones de las estrellas es un método de adivinación probablemente tan antiguo como el ser humano. En las Highlands y las islas de Escocia, donde la adivinación a partir de la naturaleza solía ser frecuente, se le llama *frith* y quienes la practican son los *fritheir*. A veces, el talento se hereda, y a quienes lo poseen se les llama *Clann an Fhritheir*, el Clan de los Videntes.

En Escocia, el *frith* se hace antes de la salida del sol, el primer lunes después de cada *quarter day*, y va acompaña-

do de ayuno, plegaria y meditación sobre el tema cuya información se está buscando. Hay quien dice que el *fritheir* debe estar descalzo y con la cabeza descubierta, y también hay quien opina que debería caminar tres veces alrededor de su chimenea. Con los ojos cerrados o tapados, va hasta la puerta de su casa, la abre y pone una mano en cada jamba de la puerta. Entonces hace una plegaria final al dios que todo lo ve para que le conceda claridad de visión y entendimiento, abre sus ojos y mira directamente hacia delante, tomando nota cuidadosamente de todo lo que ocurra. Si necesita más información, el *fritheir* puede dar una vuelta por fuera de su casa, en el sentido de las agujas del reloj, mirando fijamente hacia delante y fijándose de nuevo en todo lo que ve.

Con la técnica, se proporcionan instrucciones sobre lo que son visiones afortunadas *(rathadach)* o desafortunadas *(rosadach)*. Ver a un hombre de piel oscura es un buen augurio; ver a un hombre caminando hacia el adivino o mirando hacia él es todavía mejor, pero un hombre moviéndose en la dirección contraria y marchándose es un mal augurio. Un hombre o un animal en el proceso de levantarse muestra que la persona sobre la que se pregunta está a punto de resolver el problema o la enfermedad que le afligía; si siguen tumbados quiere decir que la enfermedad continúa. La visión de una mujer es buena, a menos que se aleje del vidente. Ver un perro, un caballo, un potro, un ternero o un cordero mirando al vidente da buena suerte; ver una oveja da mucha suerte si la pregunta tiene que ver con un viaje; ver un pato significa buena suerte a los marineros.

La mala suerte es presagiada por la mayoría de los miembros de la familia de los cuervos, especialmente si se dirigen hacia el vidente. Un cerdo dando la espalda al adivino es una mala señal, igual que lo son los gatos, a menos

que usted mantenga buenas relaciones con las brujas o sea miembro de algún Clan de Gatos, como por ejemplo los Mackintosh o los Macpherson. Una cabra es un mal augurio para un viaje.

La tradición escocesa sostiene que es más difícil el *frith* al otro lado del agua, en especial al otro lado del mar, porque los espíritus que habitan en el mar tienen más capacidad y voluntad de confundir las visiones del vidente que los espíritus de tierra.

El lenguaje de los pájaros

Hay muchas formas que son variantes del *frith*, y con las que se relacionan más o menos ceremonias. Los escritores clásicos hacen comentarios sobre los galos que adivinaban a partir del comportamiento o los graznidos de los cuervos, mientras que un manuscrito medieval irlandés establece significados precisos que se desprenden del comportamiento de cuervos y carrizos. Un cuervo que llama desde la parte superior de una cama cerrada en una casa se dice que predice la llegada de un huésped distinguido de cabello blanco o de un clérigo. Si se trata de un clérigo seglar, el cuervo hace *bacach*; si se trata de un sacerdote, el cuervo hace *gradh, gradh*. Si hace *grob, grob* o *grac, grac*, significa que un escritor satírico o un guerrero bardo van a venir. Si le sigue un cuervo en un viaje, es buena señal; si se le acerca por la izquierda, significa una pelea. Si un carrizo grazna desde el nordeste, una mujer, sola o con compañía, va a venir a verle; si grazna desde el este, van a venir bardos, o noticias de ellos; si lo hace desde el oeste, tendrá la visita no deseada de un familiar. Si canta desde una piedra alzada, indica la muerte de un hombre importante.

La adivinación a partir de urracas aparece en los versos infantiles populares:

Una por tristeza,
dos por alegría,
tres por una chica,
y cuatro por un mozo,
cinco por la plata,
seis por el oro,
siete por un secreto
que no hay que contar,
ocho por un deseo,
nueve por un beso,
diez por un casamiento
que no envejecerá.

Estos detalles son entretenidos, pero quizá no sean particularmente útiles. Más que conducir la mente a una serie rígida de significados, es mejor ser conscientes de las asociaciones tradicionales con plantas, árboles y animales.

En la antigua Irlanda, los adivinos especialistas llamados *Neladoir, observadores de nubes*, adivinaban las respuestas a preguntas que se les hacían estudiando los modelos y las imágenes de las formaciones nebulosas. La mayoría de nosotros hemos mirado alguna vez fijamente al fuego y hemos visto formas en las llamas. Si centramos nuestra intención en ellas, también podemos utilizarlas como medio de adivinación.

Una visión en el claro de un bosque hace unos años me reveló una variación de la técnica *frith*. Cuando busque alguna señal, sostenga sus manos delante de usted a la altura de los ojos, con las palmas dirigidas hacia delante, los dedos apuntando hacia arriba, los dedos índices y los pul-

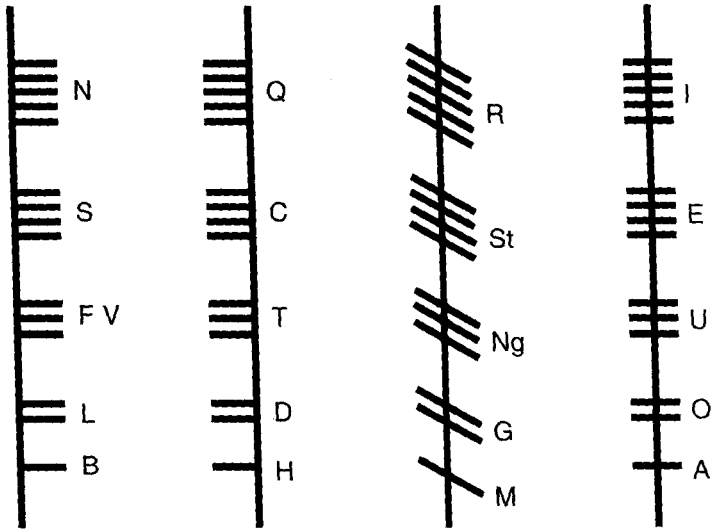
gares tocándose y los pulgares dirigidos hacia abajo. Esto deja una abertura en forma de lágrima que enmarca una pequeña sección del mundo y ayuda a fijar la atención. Para quienes encuentren difícil tener una visión, tiene la ventaja añadida de que los ojos a veces se centran en la franja de las manos, o a veces más allá. Este enfoque y desenfoque puede ayudar a la mente a reconocer formas y modelos que de otro modo podrían no percibirse.

Ogham: el lenguaje secreto

Otro método de adivinación con una larga historia utiliza un alfabeto denominado ogham. En su origen, consistía en veinte letras a las que se añadieron cinco más tarde. Cada una de las veinte letras originales tiene entre una y cinco líneas o muescas rectas que se cruzan con una línea central.

Las primeras inscripciones en ogham que han sobrevivido están talladas en piedras alzadas, con el borde de la piedra formando la línea central. Las inscripciones suelen estar escritas desde la base de la piedra hacia arriba, pasando a veces por encima de la parte superior y continuando hacia abajo por el otro lado. Sin embargo, el lenguaje ogham sólo es práctico para escribir inscripciones cortas. Parece ser que fue inventado en Irlanda, probablemente en el siglo II CE, y desarrollado en un complejo sistema en el que cada letra tiene muchos significados posibles. Es utilizado en magia, adivinación y quizá como forma inicial de notación musical.

El alfabeto ogham es llamado en ocasiones Beth-Luis-Nion —los nombres gaélicos de las tres primeras letras, que también son nombres de árboles—; Beth es el abedul,



El alfabeto Ogham

Luis es el serbal, y Nion es el fresno. Sin embargo, antes de que las primeras inscripciones en piedra fueran talladas, la N y la V fueron cambiadas de orden, por lo que el orden final de las letras era:

B L V (o F) S N, H D T C Q, M G N G Z R, A O U E I

El nombre de ogham también denominaba los lenguajes secretos y los códigos utilizados entre los iniciados en los colegios irlandeses bardos.

El discurso ogham no era un lenguaje verdadero sino que consistía en palabras habituales irlandesas disfrazadas de diversas formas, como por ejemplo con la adición de letras o sílabas, el cambio de la letra inicial o la inversión de todas las palabras.

En la tabla encontrará las letras ogham con los nombres de árboles en irlandés, en inglés y en español. La quinta columna incluye equivalentes sugeridos para el uso de una versión inglesa del argot ogham hablado, inspirado en el trabajo de Dylan ap Thuin, archidruida de la Orden Insular de Druidas.

El método más sencillo de elaborar un ogham oral es seleccionar un nombre de árbol e insertar el nombre cada vez que aparezca en la conversación en el lugar de su inicial. Por ejemplo, si utilizamos la palabra *sallow* (arce) en el lugar de la letra s, la frase *Listen, I must say something (Escucha, tengo algo que decir)* se convierte en *Lisallowten, I musallowt salloway sallowomething*.

Las letras ogham

LETRA	IRLANDÉS	INGLÉS	ESPAÑOL	ARGOT OGHAM
El grupo «B»				
B	beth	birch	abedul	birch
L	luis	rowan	serbal	larch
F	feam	alder	aliso	fir o fern
S	saille	willow	arce	sallow
N	nion	ash	fresno	nettle
El grupo «H»				
H	huath	hawthorn	espino	hawthorn
D	duir	oak	roble	durmast
T	tinne	holly	acebo	trefoil

C	coll	hazel	avellano	cedar o crab apple, dependiendo de si la «c» es suave o fuerte
Q	quert	apple	manzano	quince
El grupo «M»				
M	muin	vine	viña	mistletoe
G	gort	ivy	hiedra	gorse
Ng	ngetal	broom o reed	retama	
St	straif	blackthorn	endrino	
R	ruis	elder	saúco	rowan
El grupo «A»				
A	ailm	silver fir	pino albar	apple o ash
O	onn	furze	tojo	oak
U	ura	heather	brezo	ulmus
E	eadha	aspen	álamo	elder
I	idho	yew	tejo	ivy
Diptongos				
Ea	ebad	eclampsia o aspen	eclampsia o álamo	
Oi	oir	spindle tree	bonetero	
Ui	uillean	woodbine o honeysuckle	parra o madreselva	
Io	pin	pine o gooseberry	pino o grosellero espinoso	
Ae	emancoll	witch hazel	hamamelis	

Como algunas letras y sonidos ingleses no están representados en el alfabeto ogham, se pueden añadir las siguientes para algunos propósitos del argot:

J [juniper, junípero]
K [kelp, alga]
P [pine, pino]

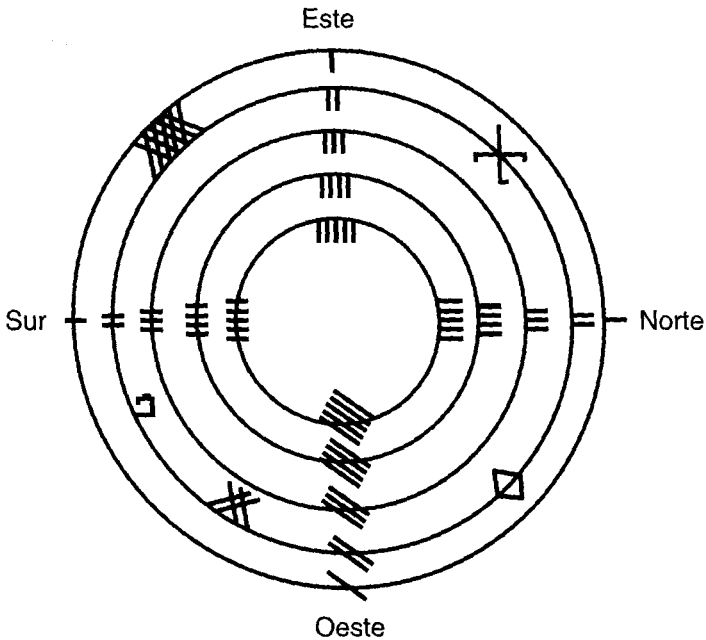
Th [thorn, zarza]
V [vine, viña]
W [willow o witch hazel, arce o hamamelis]
X [xylem, xilema]
Y [yew, tejo]
Z [zinnia, zinia]

Adivinación ogham

Una leyenda irlandesa, *El cortejo de Etain*, nos habla de un druida llamado Dalan que utilizó la adivinación ogham para descubrir dónde había llevado el dios Midir a Etain. Cortó cuatro varitas de tejo en las que inscribió tres oghams y las utilizó para encontrar las *eochra ecsi*, *las llaves del conocimiento*. Éstas le enseñaron que Etain había sido llevada al túmulo de Breg Leith.

Otras fuentes irlandesas hacen referencia al uso en adivinación de cuatro varitas de tejo talladas en ogham llamadas *fews*. El número cuatro puede guardar relación con la clasificiación de las letras ogham en cuatro grupos. Si los *fews* tiene cada uno cinco caras, uno de los veinte caracteres ogham puede ser tallado en cada ángulo. El ogham que habría que leer tendría que ser entonces el de más arriba cuando se traza el *few*.

Un método ogham de adivinación preferido por algunos druidas modernos utiliza veinte *fews* hechos de la madera de cada uno de los veinte árboles de las letras, y cada *few* tiene su letra tallada en él. Los *fews* suelen ser pequeños, de unos 8 o 10 cm de longitud, y se colocan en una bolsa, que suele ser de cuero. El adivinador coge una o más varitas al azar, normalmente no más de tres, y lee la respuesta a su pregunta en ellas. Hay quien lanza los *fews*



Ventana de Fionn

en una tela y lee la información del modo como caen en relación con los demás; hay quien usa una tela decorada con un motivo denominado la Ventana de Fionn, una de las diversas disposiciones de oghams encontrada en *The Scholar's Primer*, un libro de texto de los colegios bardos de la Irlanda medieval. Esto aumenta la franja de posibles lecturas por la combinación de las letras en los *fews* con las

que indica la tela. El historiador romano Tacitus describe un método similar de adivinación utilizado en Alemania durante el siglo I CE. Se cortaba una rama de árbol en tiras, y estas se marcaban con señales y se lanzaban al azar sobre una ropa blanca. Un sacerdote o el cabeza de familia ofrecía entonces una plegaria a los dioses y, mirando al cielo, recogía tres tiras, una cada vez, leyendo su significado de las señales talladas en ellas.

En *The Scholar's Primer* se establecen significados atribuidos al alfabeto ogham, como la siguiente lista de frases que guardan relación con las letras del ogham.

Hay muchos otros significados atribuidos a las letras ogham en *The Scholar's Primer*, basadas en listas de palabras que empiezan por la misma inicial que la letra ogham. El ogham-pájaro, por ejemplo, sería:

B	besan	pheasant	faisán
L	lachu	duck	pato
F (V)	faelinn	gull	gaviota
S	seg	hawk	halcón
N	naescu	snipe	agachadiza

y así sucesivamente.

Utilizando el mismo principio, los druidas de habla inglesa, por ejemplo, pueden construir listas similares. Un ogham-pájaro inglés empezaría:

B	blackbird	mirlo
L	lark	alondra
F (V)	finch	pinzón
S	swallow	golondrina
N	nightingale	ruiseñor

y así sucesivamente.

Letra	Irlandés	Inglés	Español	Sintagma 1	Sintagma 2
El grupo «B»					
B	beth	birch	abedul	tronco descolorido y cabello claro	piel muy plateada
L	luis	rowan	serbal	deleite de la vista	amigo del ganado
F	feam	alder	aliso	escudo de guerreros	guardián de leche
S	saille	willow	arce	color de lo apagado	actividad de las abejas
N	nion	ash	fresno	control de la paz	lucha de mujeres
El grupo «H»					
H	huath	hawthorn	espino	manada de lobos	palidez de rostro
D	duir	oak	roble	el más alto arbusto	trabajo de carpintero
T	tinne	holly	acebo	tercio o buena porción	fuegos de carbón
C	coll	hazel	avellano	el más mágico árbol	amigo de los chasquidos
Q	quert	apple	manzano	cobijo de una cierva	fuerza de los hombres
El grupo «M»					
M	muin	vine	viña	el esfuerzo más duro	condición de matanza
G	gort	ivy	hiedra	más dulce que la hierba	abundancia de aguamiel
Ng	ngetal	broom o reed	retama o caña	la fuerza de un médico	–
St	straif	blackthorn	endrino	el más fuerte rojo	aumento de secretos
R	ruis	elder	saúco	el más intenso rubor	sonrojo
El grupo «A»					
A	ailm	silver fir	pino albar	el más fuerte quejido	inicio de una respuesta
O	onn	furze	tojo	ayuda de caballos	el trabajo más relajado
U	ura	heather	brezo	en viviendas frías	crecimiento de plantas
E	eadha	aspen	álamo	madera distinguida	sinónimo para amigo
I	idho	yew	tejo	la más vieja madera	la más mustia madera

Otras técnicas adivinatorias utilizadas por los druidas modernos incluyen grupos de cartas como mi propio *The Druid Tarot*, el *Oráculo del Árbol Celta* de Liz y Colin Murray, o el *The Druid Animal Oracle* de Philip y Stephanie Carr-Gomm. Otros utilizan las *Cartas de la Logia Sweat de Lakota* de Archie Fire Lame Deer, o las *Cartas Medicinales* de Jamie Sams, viéndose algunas semejanzas entre la espiritualidad nativa americana y la de nuestros antepasados paganos europeos. Otros utilizan el tarot, los augurios, la astrología o el *I Ching*. Deje que la inspiración personal le guíe en el momento de elegir el método que mejor le vaya.

Mediante la exploración del sendero bardo, nos abrimos al flujo del Awen, aprendiendo a reconocer su presencia y a canalizarla hacia la creatividad. El sendero del vate nos lleva a un nuevo entendimiento del Awen, entendido ahora como un conducto para la información del Otro Mundo. El escritor del siglo XII Gerald of Wales escribió sobre un grupo de adivinos que actuaban en su día llamado *Awenyddion*, los *inspirados por Awen*, que alcanzaron un estado de trance en el que dijeron profecías en verso. A través de técnicas adivinatorias como las descritas más arriba, nos preparamos para recibir mensajes de este mundo y de los mundos de más allá. Con una práctica continua, empezamos a dirigir nuestra conciencia hacia una comprensión más profunda del Otro Mundo, el mundo del espíritu, y de cómo este interactúa con el nuestro propio.

Segunda visión

Este proceso de preparación nos puede abrir los ojos sobre una experiencia visionaria directa del Otro Mundo, al que tradicionalmente se hace referencia como a una se-

gunda visión. No sólo nos permite captar instantes de acontecimientos distantes o futuros, sino también ver a los habitantes del Otro Mundo, como espíritus de los árboles y seres fantásticos. La realidad de tales seres ha sido objeto de debate en muchas ocasiones. En el druidismo, quienes permanecen indecisos son motivados a aceptar su existencia como un *catma* (véase Introducción), comportándose *como si* fueran objetivamente reales y tratándolos con el debido respeto. Procurados los trucos, algunos habitantes del Otro Mundo suelen aprovecharse de los mortales confiados, por supuesto.

El Otro Mundo existe paralelo al nuestro. Suele ser descrito como un ente escondido de nuestro mundo por un velo de neblina. Para quienes poseen una segunda visión, esta neblina se dispersa, y los espíritus de la naturaleza, los seres fantásticos y otras criaturas similares se pueden ver con claridad. Una de las habilidades definitorias del druida, como veremos en el capítulo octavo, es la habilidad de caminar entre los mundos. Para hacer esto sin tropezar es necesario ser capaz de ver esos otros mundos. El sendero del vate incluye el desarrollo de tal manera de ver.

Esta segunda visión requiere un cambio en la conciencia. Hay quien ha nacido con esta habilidad, mientras que otros la desarrollan de forma natural durante su crecimiento y otros trabajan mucho durante varios años para conseguirla; también hay quien no consigue poseerla nunca. La primera exigencia es saber que existen otros mundos. La segunda la describiría como una especie de desenfoque del mundo cotidiano que permite ver cómo el Otro Mundo se hace patente. Quizá le ayude la técnica de desenfoque descrita en la página 113. Como ocurre con otros muchos talentos, la manera de desarrollarlo es tanto por medio de un buen maestro como de la práctica,

y preferiblemente ambos. Quienes viajan entre los mundos pueden actuar como guías, llevándole consigo a sus viajes para que despierte en usted la visión del mundo del espíritu y para que este mundo del espíritu le perciba.

Sin embargo, no quiera apresurarse, porque la segunda visión le aportará imágenes de fealdad además de imágenes bellas, imágenes de muerte igual que de vida. Por esta razón, muchos de quienes nacen con esta posibilidad de visión la consideran más una maldición que una bendición. Aprender a vivir tanto con la oscuridad como con la luz es una parte vital del sendero vate. Mire una vez más la rueda del año del capítulo segundo. Cuando haga su círculo, recórralo de Norte a Norte, desde la oscura matriz del Pleno Invierno a través del crecimiento de la primavera, el vigor del verano y, finalmente, de nuevo hasta la matriz del invierno. Este es el sendero del vate; el sendero del destino y el tiempo. Estudiando los procesos de nacimiento, crecimiento, muerte, decadencia y posterior renacimiento en el mundo natural, llegamos a comprender el ciclo de nuestras vidas. Este es el principal objeto de estudio de los vates.

Curación

La curación en la tradición druida funciona a muchos niveles del ser. Puesto que la práctica del druidismo está cada vez más arraigada en la vida cotidiana, es evidente que todos los aspectos del camino influyen en nuestro bienestar espiritual, psicológico y físico. En lo relativo al alma, intentamos responder a las necesidades más profundas del individuo, trabajando mediante el dolor de las vidas pasadas para conseguir curación en el presente, y conectando con nuestros antepasados de sangre y de espíritu mediante los ritos y la meditación. En un nivel físico, utilizamos hierbas, masajes y otras técnicas. En el trabajo práctico de este capítulo se incluyen diversos modos de entrar en contacto con alguno de nuestros antepasados, así como un viaje de espíritu para encontrar nuestro lugar de curación.

La medicina convencional empieza en el nivel físico. Sin embargo, en druidismo nos dirigimos al individuo en primer lugar y principalmente como ser espiritual. El concepto es sencillo: el reino espiritual es visto como origen de todos los demás niveles del ser, por lo que todo lo que tiene un efecto en ese reino afecta de manera natural a cualquier otro aspecto de la existencia. Lo espiritual proporciona un plan de acción desde el cual la emoción y el

intelecto construyen la visión de la realidad desde la que construimos nuestro mundo físico, nuestro entorno y nuestras relaciones. Por esta razón, trabajando con el espíritu provocamos cambios en los mundos emocional, intelectual y físico; en el corazón, la mente y el cuerpo.

Viajes del alma

Un principio mantenido por muchos druidas es que vivimos no una vida, sino muchas. Hay quien sostiene que vivimos una y otra vez en este mundo, y quien piensa que mediante la muerte pasamos a nuevas vidas en otros mundos, pero la mayoría afirman que adquirimos conocimiento y experiencia a través de cada una de estas vidas. Algunas personas creen que pasamos por varios estadios del ser y que experimentamos la vida de las piedras, la hierba, las abejas, los árboles, los lagartos, los conejos, los cuervos, los peces, los ciervos, los osos y todas las demás criaturas de antes o de ahora; otras piensan que este ciclo de nacimiento, vida, muerte y renacimiento nos lleva finalmente a un punto de comprensión en el que nos identificamos completamente con los grandes poderes del universo, uniendo la conciencia individual con el conjunto de la creación.

Como el alma pasa de una vida a otra, aprendemos. A veces aprendemos bien, otras lecciones las olvidamos en el espacio entre las vidas o por el trauma del nacimiento, o las perdemos entre las desbordantes sensaciones de la niñez. El dolor de las vidas pasadas puede permanecer con nosotros y, si no nos damos cuenta de ello y nos liberamos, podríamos vernos impedidos a continuar. La exploración de las vidas pasadas nos ofrece un sendero de curación y

libertad. Revivir traumas serios de las vidas pasadas puede ser lo mismo que revivir esas experiencias en esta vida, y podría ser mejor vivirlas con la ayuda y los consejos de un consejero experimentado. No obstante, los consejos y la curación también pueden conseguirse mediante el trabajo con nuestros ancestros de sangre y de espíritu, nuestros amigos de alma, dioses y guías, que pueden haber estado con nosotros en nuestras vidas anteriores.

En el primer capítulo de este libro, viajábamos a través de la historia de la tradición druida buscando nuestra imagen de arquetipo de druida. Ahora emprenderemos otro viaje, esta vez a través de nuestra línea sanguínea ancestral para buscar bloqueos en el fluir del espíritu que pueden ser causados por áreas traumáticas en nuestras relaciones con los antepasados. El proceso de curación del pasado se inicia cuando somos conscientes de ello y damos gracias por el don de la vida que nos legaron nuestros padres, abuelos y generaciones anteriores. El siguiente ejercicio lleva más lejos aún esta curación inicial.

El árbol antecesor

Este ejercicio puede ser utilizado para conectar tanto con nuestros antepasados de espíritu como con nuestros antepasados de sangre.

• Primero, encuentre un árbol. Serviría cualquier árbol pero intente encontrar uno con el que sienta cierta conexión. Puede sentirse atraído por la majestuosidad y la estabilidad del roble, la oscura sabiduría del tejo, la brillantez intensa del serbal, la etérea belleza del abedul. Para más información sobre el significado asociado a los árbo-

les, consulte el capítulo quinto. Si es necesario, pida consejo a sus dioses y guías.

• Cuando haya encontrado su árbol, deténgase al llegar al límite del alcance de sus ramas y pídale a la dríade, el espíritu del árbol, que acepte su presencia y el trabajo que está usted a punto de realizar. Muéstrese abierto a la respuesta que obtenga. Si siente que el árbol no desea ayudarle, despídase de él y márchese. Si el árbol le acepta, póngase bajo sus ramas y siéntese con su espalda contra el tronco. Inspire unas cuantas veces, de forma lenta y profunda, para regular su respiración. Si le parece apropiado, salmodie a Awen para hacer que su espíritu fluya.

• Tome conciencia de su cuerpo físico. Sienta su sólida presencia bajo el árbol. Asegúrese de que está cómodo y estable. Sienta el árbol a su espalda. Es su árbol familiar. El tronco sobre el que se apoya es donde está ahora, con todo el apoyo y la fuerza que tiene a su alrededor. Sus raíces son los antepasados, y sus ramas, sus descendientes. Hoy vamos a viajar hasta las raíces.

• Igual que en el capítulo primero, el primer paso del viaje es dar gracias a sus padres por el don de la vida. Aproveche la oportunidad para arreglar cualquier diferencia entre usted y sus padres, incluyendo bloqueos causados por la ira o la desconfianza que pudieran existir entre ustedes. Explore los aspectos negativos de su relación, encuentre los resultados positivos que pueden haber provocado en su vida y dé gracias por ello.

• Ahora perciba cómo ha arraigado el árbol en la tierra. Usted también ha arraigado en la tierra a través de la línea

de sangre de las personas cuya herencia genética posee. Tome conciencia de sus abuelos y explore su relación con ellos, buscando de nuevo lo que sus vidas y su herencia le han dejado. Cuando esté preparado, lleve su conciencia más atrás, hasta sus bisabuelos y otras generaciones anteriores. Quizá sienta que se deja algunas, pero será atraído hacia las demás. Algunas las percibirá de forma breve según pasa por ellas, pero deseará invertir más tiempo con otras, para absorber lo que tengan que decirle. Vaya hacia atrás tantas generaciones como desee. Siempre podrá llegar más lejos en alguna otra ocasión.

• Podría ser que sintiera su conciencia resbalar hacia abajo por las raíces de su árbol. Si es así, siga ese sentimiento, porque es la manera que tiene el espíritu del árbol de responder a su viaje. Si no lo siente, no se preocupe, el árbol está todavía ahí para darle su apoyo.

• Según vaya atrás en el tiempo, esté alerta a cualquier problema, tensión o bloqueo. Cuando se encuentre con alguno, trabaje con ellos como hizo con sus padres. Busque las raíces de cada problema y descubra cómo ha afectado a las generaciones posteriores. Después, mire más allá del problema hacia los resultados positivos que pueden haber surgido de él. Ofrezca este elemento positivo para refrescar y purificar la corriente genética.

• Cuando haya viajado tan lejos como desee, vuelva sobre sus pasos, dé las gracias a todas las generaciones de antepasados por los dones beneficiosos que le han legado a través de la línea genética y que usted podrá pasar a las generaciones futuras. Si encuentra dones que no son beneficiosos, trabaje hacia una curación, no sólo para su propio

beneficio sino también por sus antepasados y por las generaciones que aún no han nacido. Ore y haga ofrendas por la curación si lo cree adecuado.

• Cuando haya regresado a través de las generaciones hasta sus propios padres, vuelva al presente y concéntrese en su respiración, volviendo a ser consciente de la realidad física de su cuerpo, sintiendo la tierra bajo usted y la firme presencia del árbol a su espalda. Mire a su alrededor. Asimile el lugar y el momento.

• Cuando se sienta preparado, dé gracias a sus antepasados, a sus dioses y guías y al espíritu del árbol. Quizá desee hacer alguna ofrenda antes de dejar el lugar, algo como flores, pan, aguamiel o agua. Todas estas cosas alimentarán al árbol y a las criaturas que viven alrededor de él.

Por medio de los ritos, tanto solos como en grupo, realizamos un proceso curativo mediante la conexión con los espíritus de la tierra, nuestros antepasados, dioses y guías, los ciclos de nuestras vidas y del mundo.

La meditación también ofrece oportunidades similares de conexión.

Hierbas y dioses curativos

Los druidas utilizan muchas otras técnicas curativas, tradicionales y modernas. Entre las tradicionales, la herbolaria es muy popular y ampliamente utilizada. El uso mágico y medicinal de plantas combina muy bien con la visión animista del druidismo, que considera sagradas todas las cosas y cree que están imbuidas por el espíritu.

Fuentes clásicas hacen referencia a los druidas de la Galia, que utilizaban muérdago para uso medicinal, y lo llamaban *el que todo lo cura*. El muérdago era muy utilizado para tratar ciertas enfermedades como la epilepsia y otros desórdenes convulsivos, y también ha sido usado para detener las hemorragias internas. Recientemente, se ha presentado como tratamiento para algunas formas de cáncer. Pero la mayoría de las plantas tienen algunas propiedades medicinales.

Una antigua leyenda irlandesa describe vívidamente el enfoque druida a la curación, que combina magia y medicina. Diancecht era el médico de los dioses de la Antigüedad, los *Tuatha de Danann*. Cuando el jefe de estos, Nuada, perdió su mano en una batalla, fue Diancecht quien se la reemplazó con una de plata que era tan flexible y fuerte como lo había sido su mano de carne y hueso.

Diancecht tuvo un hijo, Miacha, que heredó las habilidades curativas de su padre. De hecho, había quien decía que era mejor curandero que Diancecht. Al oír esto, Nuada mandó llamar al chico. Miacha preguntó dónde estaba la mano verdadera de Nuada y, al enterarse de que había sido enterrada, la desenterró. Retiró la mano de plata de Nuada y colocó la atrofiada mano en el muñón. Mientras lo hacía, exclamaba un hechizo: *Tendón a tendón y nervio a nervio serán unidos*. Tres días y tres noches más tarde, la mano volvió a unirse al brazo y volvió a ser tan buena como antes.

Cuando Diancecht se enteró del trabajo de su hijo, estalló en cólera porque un simple jovencito lo había superado. Golpeó a Miacha con su espada, y le cortó la piel. Miacha curó la herida al instante. Diancecht le cortó hasta llegar al hueso con su segundo golpe, pero de nuevo Miacha se curó a sí mismo. El tercer golpe atravesó el cráneo de Mia-

cha y le llegó al cerebro, pero de nuevo se curó él solo. Entonces el padre le golpeó una cuarta vez, partiendo en dos el cráneo de su hijo, que finalmente murió.

Diancecht, consternado por lo que había hecho, enterró a su hijo y de su tumba nacieron 365 hierbas curativas, cada una de las cuales servía para curar una afección diferente. Airmid, la hermana de Miacha, recogió cada una de las plantas y las dispuso en su capa, ordenadas según la afección que curaban.

Diancecht estaba furioso por lo que ella hacía en memoria de su hermano, preocupado por la idea de que si los secretos de estas plantas se daban a conocer, nadie volvería a honrarlo a él por sus dotes curativas. De manera que cogió la capa y la sacudió vigorosamente, mezclando todas las plantas. Si no hubiera sido por este acto, según la leyenda, ahora tendríamos una cura para cada enfermedad y los humanos seríamos inmortales. Por culpa de la ira de Diancecht, las generaciones posteriores han tenido que ir haciendo lo posible por redescubrir las capacidades curativas de las plantas.

La historia nos muestra cómo nuestros antepasados consideraban a los dioses poseedores de habilidad para dar o promover la curación.

Se creía que algunos tenían influencia en áreas particulares de la existencia humana. A la diosa irlandesa Brighid, por ejemplo, se la invoca en los embarazos para que proteja al niño que va a nacer durante el parto para que el niño nazca rápido y sano, y para que proteja a los niños pequeños. El dios romano-británico Nodens, equivalente al irlandés Nuada y al galés Nudd, era invocado para que curara heridas. Otros, como la diosa Sulis, patrona de las aguas curativas de Bath en Somerset, ofrecen curaciones más generales.

Curación y seres fantásticos

Un cuento popular galés nos cuenta cómo un pobre granjero conoció a una preciosa doncella que vivía en un lago en las Black Mountain. Ella accedió a casarse con él y a hacerlo rico, con la condición de que él no le daría nunca tres golpes. Pero él la golpeó tres veces, si bien fue por accidente, y ella regresó al lago. Mientras estuvieron juntos, ella le había dado tres hijos. Los tres fueron a la orilla del lago, donde apareció su madre, les dio una bolsa de medicinas y les dijo que serían grandes médicos y que también lo serían los hijos que ellos tuvieran. Su fama se extendió y ellos y sus descendientes fueron conocidos como los Médicos de Myddfai.

Este es uno de los muchos ejemplos de los seres fantásticos que ayudan a los humanos a curarse. Otro ser fantástico trajo piedras curativas, algunas de las cuales han sido conservadas durante muchos siglos por las familias a las que se las dieron.

Cuando recibimos un regalo del mundo espiritual, tanto si es de enseñanza, de sabiduría, de inspiración o, como en estos cuentos, de algo más tangible, siempre deberíamos dar algo a cambio. Y esto puede ser una ofrenda de pan, aguamiel o flores, una canción o poema, un acto de generosidad hacia alguien o un reconocimiento del regalo y un acto de honra y agradecimiento al donante.

Otras técnicas curativas utilizadas por los druidas modernos incluyen los masajes, la aromaterapia, la acupuntura y la curación a través del espíritu y los sonidos. El nexo común no es tanto las terapias en sí mismas como la actitud mental que les aporta el druida. No se hace un tratamiento a la enfermedad sino a la persona que la tiene. Cada persona es tratada como un individuo, y no como

una colección de síntomas. También se admite claramente que los individuos deberían obtener, tanto como fuera posible, una completa explicación, así como responsabilizarse al máximo de su propio tratamiento.

El lugar de curación

Todas las personas tienen un lugar propio de curación, en este mundo o en el Otro Mundo. Este lugar ofrece seguridad y una paz perfecta, así como un centro espiritual desde el que puede partir la curación. Una visita al lugar de curación puede aportar las líneas específicas que permitirán proceder a realizar el tratamiento; quizá se nos muestre lo que necesitamos para devolver la salud y el bienestar al espíritu, la mente y el cuerpo.

El lugar de curación puede ser encontrado mediante la meditación o la adivinación, o con la ayuda de un espíritu guía o de alguien experimentado en guiar viajes del espíritu. Puede surgir de un sueño o puede ser encontrado al despertar. Para algunos, puede ser la blanca arena de una playa tropical, para otros la segura oscuridad de una profunda cueva, el soleado claro de un bosque, una entrada en una roca detrás de una cascada, un hueco en la ladera de una montaña, un musgoso árbol cerca de un arroyo, el calor del desierto o un témpano de hielo en el Ártico. Puede ser un lugar que conoce desde niño, un antiguo lugar sagrado, o algún lugar encantado que usted no ha visto nunca en este mundo.

Pida a sus guías que le ayuden a encontrar su lugar de curación. Yo no puedo conducirle allí mediante las páginas de este libro; es demasiado íntimo, demasiado personal. Es su lugar.

Quienes caminan con usted en espíritu, tanto de este mundo como de los otros mundos, pueden ayudarle a encontrarlo. Así, cuando esté incómodo en su espíritu, mente o cuerpo, podrá ir allí. En la paz que encontrará allí, se le dará lo que necesite para recobrar su salud.

¡Que así sea!

RITUAL Y CAMBIO:
EL SENDERO DEL DRUIDA

Ritual

Los rituales son la gramática que da forma, modelo y significado al lenguaje de nuestras vidas. A través de los rituales expresamos nuestro reconocimiento y reverencia por esas cosas que consideramos sagradas, y santificamos aquellas cosas que queremos. Los rituales proporcionan un punto central para la plegaria y la meditación, una avenida para la curación, un vehículo para el cambio de un mundo a otro.

En el druidismo, marcamos con rituales el paso del Sol por las estaciones y los cambios que fluyen entre la primavera, el verano, el otoño y el invierno. Para comprender los ritos de las estaciones, lea el segundo capítulo.

Muchos druidas también honran el ciclo mensual de la Luna con rituales, normalmente en luna llena o en luna nueva. Los rituales del Sol y de la Luna son festivos, y en ellos se honra el mundo natural y a los espíritus de la tierra, el mar y el cielo, los dones de la creatividad y la inspiración, los que están presentes al compartir la poesía, la música, las canciones y las historias. Los rituales incluyen ofrendas de aguamiel, vino, agua u otra bebida en honor del padre del cielo cuya lluvia fertiliza la tierra, y de pan u otros alimentos a la tierra en honor a la madre nutriente que nos alimenta y a cuyo seno regresamos cuando se aca-

ba nuestro tiempo. A través de estos ritos nos ponemos en consonancia con los procesos naturales del mundo.

En los países industrializados, muchos de nosotros llevamos vidas ampliamente alejadas del mundo de la naturaleza. Vivimos en hogares herméticamente cerrados, protegidos de las variaciones estacionales de temperatura mediante cristales dobles, calefacción central y aire acondicionado. La mayoría de nosotros somos gente de ciudad, apartados de los procesos de producción de alimentos, conseguimos nuestra comida precocinada en supermercados y no directamente del campo o del jardín como hacían nuestros antepasados. La iluminación eléctrica reduce el impacto de la caída de la noche; las luces de las calles hacen oscurecer las estrellas. Esta es la vida que muchos de nosotros hemos elegido. Y la industrialización nos aporta beneficios. Estoy escribiendo esto en un ordenador y también me gustan los reproductores de discos compactos, los radiocasetes, la televisión y la música electrónica. Sin embargo, al perder contacto con el mundo natural, perdemos una intimidad de contacto con los procesos de nacimiento, vida, muerte y decadencia que daban forma al mundo de nuestros antepasados e inspiraban el espíritu de estos. También perdemos contacto con los espíritus de la naturaleza que son un elemento vital de la tradición druida. Al perder todas estas cosas, se nos cortan las poderosas fuentes de la enseñanza, la curación y la inspiración. Por medio de los rituales podemos restablecer nuestras conexiones con nuestros antepasados y el mundo natural.

De la misma forma que hacemos ritos que marcan el flujo de las cambiantes estaciones de la Luna y el Sol, también marcamos el flujo de nuestras vidas con ritos de paso que reconocen y celebran los cambios que llegan con el nacimiento, la pubertad, el compromiso con una pareja, la me-

nopausia y la muerte. A través de estos rituales, exploramos el significado de estos cambios y el modo como afectan a nuestras vidas, preparándonos para cada nueva etapa en el viaje de la vida. La construcción y realización de dichos rituales es una parte importante del trabajo del druida.

Muchos ritos no tienen un texto preestablecido, sino que se derivan de una respuesta inmediata y espontánea al tiempo, lugar, personas y espíritu. Otros son más formales, especialmente aquellos en los que las personas que toman parte en ellos no están acostumbrados a la forma y la naturaleza del ritual. Como sacerdotes druidas, cada vez se nos requiere con mayor frecuencia para la realización de ritos de paso con y para no druidas. En dichas circunstancias, solemos empezar con un guión escrito que será adaptado a las necesidades específicas. Por ejemplo, cuando hacemos una boda druida, hablamos previamente con la pareja para decidir lo que diremos y haremos, ellos y nosotros, durante el rito, para asegurarnos que para ellos el significado sea tan profundo y poderoso como sea posible. Dentro del marco básico del ritual druida, trabajaremos con sus necesidades y expectativas para asegurarnos de que sus propios dioses y antepasados sean honrados apropiadamente, sus amigos y familiares se sientan incluidos, el lugar esté adecuadamente preparado, la música esté dispuesta, y así todo.

El rito *gorsedd*

El rito que viene a continuación incluye muchos elementos comunes a los rituales druidas. Constituye las bases de las celebraciones abiertas del *gorsedd* que tiene lugar bajo los auspicios de la Orden Druida Británica en cada uno de

los ocho festivales del año en lugares sagrados de Gran Bretaña y el extranjero. El rito descrito más abajo no incluye elementos específicos estacionales porque estos cambian, obviamente, de festival en festival. Estos elementos estacionales suelen incluir la representación de dramas míticos apropiados para el festival. Véanse los capítulos segundo y cuarto como orientación.

Este ritual fue escrito y recopilado por mí mismo y Emma Restall Orr de fuentes históricas, nuestra propia inspiración, y contribuciones de miembros del gorsedd. No hay que tomarlo como un texto sagrado, sino como una fuente de inspiración y guía. Las palabras que se pronuncien deberían reflejar el espíritu del rito más que seguir ciegamente el texto escrito.

Un gorsedd es una reunión de bardos. El término *gorsedd* (literalmente *asiento alto*) se refería originariamente a los túmulos sagrados prehistóricos, que normalmente tenían un árbol creciendo sobre ellos y que eran lugares de asamblea tribal, celebraciones, juicios y coronaciones de reyes. En otras épocas, los reyes sagrados se casaban ritualmente en dichos sitios con un representante del espíritu femenino de la tierra. En algún momento, las asambleas llegaron a ser conocidas como *gorseddau* con motivo de los túmulos en los que se celebraban.

Nuestros gorseddau son abiertos, celebraciones multicreencias en las que individuos de muchas tradiciones espirituales se reúnen en honor a sus dioses, a la tierra y a cada uno de ellos. En esto reflejan otro principio esencial del druidismo: la tolerancia con las creencias y las prácticas de los demás. Dentro del círculo del gorsedd celebramos el avance del año mediante el ciclo de ocho festivales reconocidos por muchas tradiciones paganas modernas. También celebramos ritos de paso, ofreciendo bodas y

handfastings druidas, bendiciones para niños y recuerdos de los difuntos. La mayoría de las celebraciones incluyen iniciaciones al gorsedd para quienes desean hacer una dedicación personal al espíritu del lugar y al camino bardo, que se aprende para expresar el espíritu de la inspiración a través de las artes creativas. El pan y la aguamiel se bendicen y se comparten durante los ritos, que también incluyen sesiones artísticas en las que los bardos son animados a ofrecer historias, poesía, música, canciones o baile.

Antes de que empiece la ceremonia, el sacerdote y la sacerdotisa invitan a la gente a participar en la ceremonia de la siguiente manera: solicitan una mujer, para representar el Espíritu Guardián del Lugar; tres bardos o músicos, para trazar el círculo; cuatro personas, preferentemente de tradiciones espirituales diferentes, para aclamar a las cuatro direcciones; un sacerdote y una sacerdotisa, para ayudar a repartir el pan y la aguamiel.

Una vez se ha reunido todo el mundo, el grupo se divide en dos: uno, la parte de la Diosa, liderada por la representante del Espíritu Guardián del Lugar, toma un recorrido, mientras que el otro, la parte del Dios, liderada por el sacerdote, toma otro, procediendo en el sentido del recorrido del Sol hasta el punto en el que ambos se encuentran de nuevo para iniciar el ritual.

SACERDOTE: Una vez más la Rueda Solar vuelve a [nombre del festival], y venimos a este lugar tan sagrado y pedimos al Espíritu Guardián de [nombre del lugar] que acepte las ofrendas que le traemos y nos bendiga mientras empezamos la celebración de la santidad y la belleza de nuestra Madre Tierra.

[Hace una ofrenda al Guardián.]

SACERDOTE: Lo que procede de la Tierra, regresa a la Tierra.

GUARDIÁN: En el nombre de la Madre de Todo lo Viviente, el Espíritu Guardián de [nombre del lugar], así como los antepasados de nuestro pueblo, acepto las ofrendas que hacéis. Todo aquel que viene a este lugar es bienvenido, pero que sean tres veces bendecidos aquellos que vienen con reverencia y amor.

Que la bendición de la diosa esté con vosotros,
que la bendición del guardián esté con vosotros,
que la bendición de los antepasados esté con vosotros
y con nuestros hijos,
con vosotros y con nuestros hijos.
Entrad ahora y sed bienvenidos.

Otros quizá presenten también ofrendas al Guardián y reciban a cambio una bendición de su parte. El sacerdote y la sacerdotisa conducen entonces a la procesión hasta el lugar en el que se ha formado el círculo gorsedd.

Abriendo el círculo

El lugar en el que se va a realizar el rito suele prepararse con antelación, marcando claramente un círculo —decorado quizá con flores del tiempo—, colocando un altar y disponiendo en él velas, un cuenco con agua e incienso. Los sacerdotes que presiden la ceremonia pueden hacer previamente un breve ritual de purificación en el círculo si lo creen necesario.

Empezaremos saludando a los espíritus de la tierra y de los antepasados, y dando la bienvenida a los asistentes.

SACERDOTISA: Ave, espíritus de este lugar, que personificáis esta tierra sagrada. Os honramos y os pedimos que aceptéis nuestra presencia aquí. Ave, antepasados, que habéis caminado por estos caminos antes que nosotros... Vuestras canciones aún resuenan a nuestro alrededor y vuestras lágrimas y risas aún resuenan en nuestros corazones. Os saludo, a los visibles y a los invisibles, que os habéis reunido aquí en este día. Todos aquellos que vengan en paz sean bienvenidos a nuestro círculo. ¡Sed bienvenidos!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

SACERDOTE: Comencemos esta celebración pidiendo paz, porque en paz debe ser escuchada la voz del espíritu.

Que haya paz en el Este.
Que haya paz en el Sur.
Que haya paz en el Oeste.
Que haya paz en el Norte.
Que haya paz en todo el mundo.
¡Que así sea!

TODOS: ¡Que así sea!

SACERDOTISA: Nos reunimos aquí en paz para celebrar este gorsedd de bardos de [nombre del lugar], y el festival de [nombre del festival], y la santidad de nuestra Madre Tierra. Tracemos nuestro círculo, para que los espíritus de quienes se hallan aquí reunidos puedan mezclarse con un objetivo, con una voz y en un lugar sagrado.

El círculo es trazado por el sacerdote y los bardos, o por el sacerdote y la sacerdotisa (véase capítulo primero). El

círculo también puede ser consagrado con incienso y agua. Un quemador de incienso se lleva por fuera del círculo y el humo flota por encima de todas las personas presentes. Un cuenco de agua se lleva por fuera del círculo y se rocía a cada persona con algunas gotas.

SACERDOTISA: Aclamemos ahora a las cuatro direcciones, que nuestros antepasados sepan que los antiguos caminos no son olvidados.

Aclamando a las cuatro direcciones

La aclamación de las cuatro direcciones se halla en muchas tradiciones, y consiste en la evocación de diferentes energías de cada uno de los puntos cardinales. Representantes de diferentes creencias son invitados a aclamar a las cuatro direcciones, cada uno a su manera. A continuación encontrará algunas sugerencias, principalmente de la tradición druida:

ESTE: Llamo a los espíritus del aire, el aliento de la vida; al espíritu del águila, que aporta el don de la visión lejana y nítida; a los espíritus del viento salvaje del Este, de la salida del sol y de la primavera, de la nueva vida y el nuevo crecimiento. Que con todo esto dentro del círculo conozca el poder de vuestra bendición. ¡Os doy la bienvenida!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

SUR: Aclamo a los espíritus del fuego, de la energía de la pasión; al espíritu del gato salvaje, que despierta en nosotros la fuerza y la belleza de los lugares vírgenes; al espíritu del

sol del mediodía, el calor del verano, la vitalidad y la abundancia. Que con todo esto dentro del círculo conozca el poder de vuestras bendiciones. ¡Os doy la bienvenida!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

OESTE: Aclamo a los espíritus del agua, del flujo y el reflujo de la emoción; al espíritu del salmón, que nos proporciona la sabiduría que brota de lo más profundo de la tierra, de los mares abiertos y los arroyos, de la lluvia purificadora; al espíritu del sol del atardecer, del crepúsculo y del otoño. Que con todo esto dentro del círculo conozca el poder de vuestra bendición. ¡Os doy la bienvenida!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

NORTE: Aclamo a los espíritus de la tierra, de la matriz de la creación; al espíritu del oso, que nos conduce a la oscuridad alimenticia de la caverna; a los espíritus de la noche y de las nieves del invierno, profundas raíces y antiguas piedras. Que con todo esto dentro del círculo conozca el poder de vuestra bendición. ¡Os doy la bienvenida!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

Lo que viene a continuación son algunas sugerencias de otras tradiciones:

ESTE [CRISTIANA]:

El ojo del gran Dios,
el ojo del Dios de la gloria,
el ojo del Rey de las huestes,
el ojo del Rey de la vida,

cae sobre nosotros
en todo momento y en toda estación,
amable y generosamente cae sobre nosotros.
Gloria a ti,
tú, sol glorioso,
gloria a ti, tú, sol,
rostro del Dios de la vida.

SUR [CHAMÁNICA]:
Tú, oh, Fuego,
nuestra madre con treinta dientes.
Montas una yegua roja de tres primaveras,
con tu capa roja volando al viento.
Por tus ropas corren cadenas montañosas.
En tus venas fluyen los ríos.
Ayúdanos durante el día
y protégenos durante la noche.
Ilumina el camino de los que parten
y conduce a los demás al hogar.
Oh, Fuego, Gran Madre, quédate con nosotros.

OESTE [DE LA WICCA]:
Señores de las Atalayas del Oeste,
señores del Agua,
señores de la Muerte y la Iniciación,
os aclamo, os recuerdo y os invoco,
para que seáis testigos de ritos y protejáis el círculo.

NORTE [ESCANDINAVA]:
Saludos a Odín, el más sabio de los dioses.
Alaridos de lobos y graznidos de cuervos,
sed testimonio en este brillante día.
Saludos a Freya, ardiente reina-amante,

mujer-bruja, curandera, guerrera del trance.
Saludos a todos los dioses y diosas,
saludos a los antiguos,
espíritus más sabios.

SACERDOTE:

El círculo sigue intacto,
los antepasados han despertado.
Que las canciones de la Tierra
y de su pueblo sean ciertas.
Bienvenido, espíritu del lugar:
de raíz y rama, diente y garra,
piel y plumas, tierra y mar y cielo.
¡Sed bienvenidos!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

Handfasting

Handfasting (unión de las manos) es una forma tradicional de boda que en un tiempo era frecuente en algunas zonas de Gran Bretaña y considerada vinculante por la pareja, las familias y las comunidades.

SACERDOTISA: En tiempos y lugares sagrados como este, nuestros antepasados se daban la mano cuando se casaban, y tales handfastings eran legítimos, verdaderos y vinculantes, por tanto tiempo como durara el amor. Que todas aquellas parejas que desean hacer tal promesa, o reafirmar la que ya hicieron, se presenten.

[La pareja en cuestión se da la mano.]

SACERDOTISA: Al igual que el Sol y la Luna iluminan la Tierra, ¿prometéis vosotros, [nombre] y [nombre], que iluminaréis de amor y alegría vuestra unión?

AMBOS: Lo prometemos.

SACERDOTISA: ¿Y prometéis honraros mutuamente como honráis todo aquello que consideráis sagrado?

AMBOS: Lo prometemos.

SACERDOTISA: ¿Y prometéis asimismo mantener esta promesa libremente, durante todo el tiempo que dure vuestro amor?

AMBOS: Lo prometemos.

SACERDOTE: Entonces dejemos que la Tierra sea testigo de que [nombre] y [nombre] se han unido en el amor y la alegría y la libertad. ¡Que así sea!

TODOS: ¡Que así sea!

Entonces la pareja es animada a que intercambie sus promesas personales, tanto en privado como públicamente, de manera que puedan ser oídas, tras lo cual los asistentes dirán de nuevo: *¡Que así sea!* para indicar que han sido testigos de dichas promesas. También pueden intercambiar anillos y bendiciones, símbolos de amor, y otras cosas, sellando el vínculo con un beso.

SACERDOTE: Seamos testigos de que [nombre] y [nombre] se han unido en amor. Que su amor comparta la be-

lleza, la majestuosidad y el poder de la tierra sagrada, y que crezcan juntos en sabiduría, alegría y armonía. Que mi propia bendición y la bendición de todos los presentes esté con vosotros.

SACERDOTISA: Que la bendición de los dioses esté con vosotros.

SACERDOTE: Que la bendición de los antepasados esté con vosotros.

SACERDOTISA: Y con todo lo que surja de vuestra unión.

SACERDOTE: ¡Que así sea!

TODOS: ¡Que así sea!

Bendiciones para niños

SACERDOTISA: Nuestro círculo es un símbolo de lo eterno, y sin embargo se hace de nuevo cada vez que nos reunimos. Y lo mismo pasa con nosotros; cada uno de nosotros lleva dentro un espíritu que es eterno y sin embargo renacemos muchas veces según viajamos hacia el centro. Y en cada momento de renacimiento nos toca el espíritu eterno que nos guía en nuestro viaje. Dejemos que los niños que serán bendecidos se presenten y que formen un círculo dentro del círculo de nuestra comunidad.

[Los bebés y los niños pueden adelantarse, con sus padres o sin ellos. La sacerdotisa bendice a cada uno de los niños. Si hay muchos niños que bendecir, puede comenzarse la primera

sesión de eisteddfod *(música y poesía) mientras los bendice. Esto tiene que ser coordinado por el sacerdote, que invita a los miembros de la reunión a presentar historias, poemas y canciones apropiadas.]*

SACERDOTISA:

Os bautizo con la Madre Tierra,
de cuyas entrañas procedemos
y a cuyos brazos volaremos
cuando acabe nuestro viaje.

Os bautizo con los vientos
que vienen de los cuatro rincones de la Tierra,
los vientos que esparcen
las semillas de la cosecha
y se llevan las nieves del invierno.

Os bautizo con fuego
para que vuestro espíritu pueda ser
purificado y vuestros días
sean largos y fructíferos.

Os bautizo con las aguas
de Vida, las aguas sin las que
ningún ser vivo puede vivir.
Dad gracias a nuestra Dama
por vuestras abundantes cosechas,
y que ella os bendiga y os guarde
todos los días de vuestra vida.

SACERDOTISA: Dentro del círculo de gorsedd está el círculo de nuestros hijos, bendecidos por los dioses, bendecidos por nuestra Madre Tierra y por los elementos de la tie-

rra, el agua, el fuego y el aire. Démosles la bienvenida a nuestra comunidad de espíritu y canciones. Niños de nuestra Madre Tierra, ¡os doy la bienvenida!

TODOS: ¡Sed bienvenidos!

Iniciación barda

Esta sencilla forma de iniciación ofrece la oportunidad de comprometerse con el sendero bardo y el espíritu del lugar.

SACERDOTISA: Como hemos nacido en la vida del cuerpo, de igual modo podemos nacer en la vida del espíritu. La iniciación al gorseddau sembrada por la Orden Druida Británica ofrece la oportunidad de dedicar al espíritu del lugar la comunidad de bardos y los hermanos de espíritu. Es libre y abierta a todos aquellos que deseen recibirla, y acoge a los seguidores de todas las tradiciones espirituales dentro de un círculo. Al ofrecer esta iniciación, le pedimos que haga un compromiso personal de caminar por el sendero de los bardos en la belleza y la paz, utilizando la inspiración que pueda adquirir en su auténtico sendero del espíritu de la expresión creativa, y usando su creatividad para beneficio de su comunidad y de la Tierra.

SACERDOTE: Que quienes deseen ser iniciados en el gorsedd de bardos de [nombre del lugar], así como recibir el espíritu de la inspiración que denominamos Awen, el espíritu fluido, den un paso adelante ahora hacia el centro del círculo.

Los candidatos a la iniciación se reúnen en el centro del círculo, cogiéndose las manos para formar un círculo por

su cuenta, mirando hacia el exterior. Todos repiten entonces este párrafo tras el sacerdote y la sacerdotisa:

Nos reunimos aquí en [nombre del festival] del año [...].
Nos reunimos mirando al Sol; el Ojo de la Iluminación.
Nos reunimos en el túmulo gorsedd de la Madre Tierra.
Nos reunimos aquí para constituir por nosotros mismos
un gorsedd de bardos de las islas de Gran Bretaña.

SACERDOTE: En nombre de la antigua Orden de los Bardos, y por la autoridad de quienes están aquí presente, proclamo este gorsedd de [nombre del lugar]; que sea un lugar de reunión del Amor, la Verdad y la Luz. ¡Que así sea!

TODOS: ¡Que así sea!

SACERDOTISA: Invoquemos ahora a Awen, el espíritu fluido sagrado de la tradición barda, y dirijamos su brillante corriente de inspiración hacia quienes están reunidos en el centro del círculo, para que reciban los cálidos dones de la visión clara, la sabiduría y la fuerza del espíritu. Y dejemos que quienes están en el centro se unan a nuestra salmodia, visualizando la corriente de la inspiración fluyendo en ellos y a través de ellos, para dar energía e inspirar no sólo a sí mismos, sino la tierra de [nombre del lugar] y todos los mundos que hay más allá.

[Quienes se encuentran en el círculo exterior se cogen de la mano. Quienes ya han recibido al Awen imaginan su corriente de inspiración fluyendo en el círculo, dirigida hacia quienes están reunidos en el centro.]

TODOS: Awen, Awen, Awen.

Aquellos que están en el círculo exterior dicen entonces la siguiente bendición:

Que la sabiduría de serpiente sea tuya,
que la sabiduría de cuervo sea tuya,
sabiduría de águila valiente.

Que la voz de cisne sea tuya,
que la voz de miel sea tuya,
voz del hijo de las estrellas.

Que la prodigalidad del mar sea tuya,
que la prodigalidad de la tierra sea tuya,
prodigalidad de los infinitos cielos.

SACERDOTE: Dad un paso hacia delante ahora los bardos del gorsedd de [nombre del lugar], y ocupad vuestro lugar dentro del círculo de iniciados.

[Todos recuperan ahora su lugar en el círculo.]

SACERDOTE: Proclamemos ahora la plegaria gorsedd.

TODOS:
Concedednos, oh, Dios y Diosa, vuestra protección,
y con la protección, la fuerza,
y con la fuerza, la comprensión,
y con la comprensión, el saber,
y con el saber, el conocimiento de la justicia,
y con el conocimiento de la justicia, el amor de ello,
y con este amor, el amor a todas las existencias,
y con el amor a todas las existencias,
el amor al Dios y la Diosa y a todas las bondades.

SACERDOTISA: Todo lo que hace el Poder del Mundo está hecho en un círculo. El cielo es redondo, y hemos oído que la Tierra es redonda como una pelota, y también todas las estrellas. El viento con su más grande poder gira, y los pájaros construyen nidos con forma de círculo, ya que son de la misma religión que nosotros. La unión del cielo y la tierra, el horizonte, es su círculo de piedras cerradas, ya que el cielo y la tierra se unen más allá del aire, y esta unión es el círculo de piedras cerradas. Completemos nuestro círculo cogiéndonos de las manos para hacer el juramento de la Paz.

Todos se cogen de las manos y repiten lo siguiente tres veces:

TODOS:

Juramos para que siga habiendo paz y amor,
corazón con corazón y mano con mano.
Escúchanos, oh espíritu,
confirmando este voto secreto nuestro.

Honrando a los difuntos

SACERDOTE: El Otro Mundo es conocido por varios nombres. Algunos lo llaman las Islas del Paraíso Saludable, o las Islas de los Benditos. Estas islas están más allá del océano del oeste, donde las almas de los difuntos son llevadas sobre los rayos del sol poniente hasta el lugar de paz y salud.

SACERDOTISA: Aquellos de nosotros que tengamos amigos o personas queridas que hayan sido llevadas o estén a punto de ser llevadas hacia ese viaje están invitados a decir sus

nombres, en voz alta o dentro del corazón, para que los honremos.

Quienes lo desean, dicen el nombre o los nombres en voz alta. Otros preferirán recordarlos en silencio. Un bardo podría cantar una canción o tocar una melodía en honor los difuntos y para que se fortalezcan sus familiares y amigos.

SACERDOTISA: Damos gracias, en el nombre de nuestros dioses, por todos los que han compartido con nosotros sus vidas, su sabiduría y su amor. Os saludamos, oh, antepasados, que habéis partido hace poco o hace tiempo.

TODOS: ¡Os saludamos, antepasados!

El acto de compartir

El sacerdote y la sacerdotisa bendicen el pan y la aguamiel.

SACERDOTE: Nos reunimos aquí hoy para celebrar [nombre del festival], el festival de [se dice el tema del festival].

SACERDOTISA: Démos gracias ahora a nuestra Madre Tierra, de la que hemos nacido y a la que regresaremos al final de nuestros días.

El pan y la aguamiel son llevados al centro del círculo para ser bendecidos por el sacerdote y la sacerdotisa.

SACERDOTISA: Madre Tierra, en el nombre de nuestros dioses y los dioses de nuestros antepasados, te damos gra-

cias. Tú alimentas nuestro cuerpo y nuestra alma con tus dones de belleza y abundancia. Tal como tú nos honras con una vida tan preciosa, nosotros te honramos. Bendigo este pan en el nombre de [aquellos espíritus o deidades que se consideren apropiados].

SACERDOTISA: Este pan está bendecido. El primero lo damos a nuestra Madre. Dejo maíz y leche en tu tierra y bellotas en tus bosques, y crezco en tu tierra.

[Abre el pan y esparce un poco sobre la tierra.]

SACERDOTE: Padre Cielo, en el nombre de nuestros dioses y de los dioses de nuestros antepasados, te damos gracias. La luz del Sol y la bendición de la lluvia cae sobre el cuerpo de nuestra Madre, que nos aporta sus dones. A ti, Padre, te damos gracias. Bendigo este aguamiel en el nombre de [aquellos espíritus o deidades que se consideren apropiados].

SACERDOTE: Esta aguamiel está bendecida. A ti, Madre, te damos la primera. Dejo maíz y leche en tu tierra y bellotas en tus bosques, y crezco en tu tierra.

[Vierte un poco en la tierra.]

SACERDOTISA: Comamos, que nadie conozca el hambre.

SACERDOTE: Bebamos, que nadie conozca la sed.

[El sacerdote y la sacerdotisa se hacen la ofrenda uno al otro. Con ayuda del sacerdote y la sacerdotisa ayudantes, se reparte el pan y la aguamiel entre los reunidos, pasando en el

sentido del ciclo del Sol alrededor del círculo. Cuando se comparte todo, se inicia el eisteddfod de la fiesta.]

SACERDOTE: Igual que damos gracias por los dones de la comida y la bebida que mantienen a nuestros cuerpos, démos gracias con la poesía y las canciones por el don de la inspiración que ensalza nuestros espíritus.

Se invita ahora a los bardos del gorsedd a ofrecer poesías, historias o canciones en honor a la estación, a la Tierra y a la comunidad. Cuando finaliza el eisteddfod, se cierra el círculo de la siguiente manera:

SACERDOTISA: Aclamo a los guardianes de los puntos cardinales para que cierren el círculo gorsedd.

NORTE: Espíritus del Norte, espíritu de la tierra, damos gracias por los dones de la fuerza y la resistencia que nos habéis aportado al círculo. Que estos dones permanezcan ahora que dejamos este lugar, y que os saludamos.

TODOS: ¡Os saludamos!

OESTE: Espíritus del Oeste, espíritus del agua, os damos gracias por los dones de la profunda sabiduría y del libre fluir que habéis aportado al círculo. Que estos dones permanezcan en nosotros ahora que nos preparamos para dejar este lugar, y que os saludamos.

TODOS: ¡Os saludamos!

SUR: Espíritus del Sur, espíritus del fuego, os damos gracias por los dones de la pasión y la energía que habéis

aportado al círculo. Que estos dones permanezcan en nosotros ahora que nos preparamos para dejar este lugar, y que os saludamos.

TODOS: ¡Os saludamos!

ESTE: Espíritus del Este, espíritus del aire, os damos gracias por los dones de la claridad y la visión lejana que habéis aportado al círculo. Que estos dones permanezcan en nosotros ahora que nos preparamos para dejar este lugar, y que os saludamos.

TODOS: ¡Os saludamos!

GUARDIÁN: Doy gracias a todos, visibles y no visibles, que os habéis reunido aquí hoy. Sed bendecidos.

SACERDOTISA: Oh, espíritu del lugar, damos gracias por tus bendiciones. Os saludamos, antepasados, grandes dioses de lo antiguo, os damos gracias por vuestra presencia, vuestra orientación y vuestra inspiración. ¡Que todos estos dones permanezcan con nosotros mientras os saludamos!

TODOS: ¡Os saludamos!

SACERDOTISA: Abramos el círculo para que todas estas bendiciones sean compartidas por todo el mundo.

[El sacerdote y tres bardos destejen el círculo.]

SACERDOTE: El rito se acaba en paz, como en paz había comenzado. Que el espíritu de [nombre del lugar], la luz del Sol y la Luna, las bendiciones de nuestros antepasados

y el poder de los antiguos dioses vayan con todos nosotros para alimentarnos, fortalecernos y mantenernos cuando dejemos este lugar. Con paz y sin ella, hasta que nos reunamos de nuevo. ¡Que así sea!

TODOS: ¡Que así sea!

Aquí finaliza el rito gorsedd.

Este rito de acompañamiento en el viaje incorpora muchos elementos de nuestra tradición. Es una representación pública abierta de la práctica druida, y ofrece la posibilidad de que una comunidad amplia pueda ser testigo de ritos de paso. Mucha gente encuentra sus necesidades espirituales cubiertas por tales ritos abiertos; otros necesitan ritos individuales de paso que se ajusten mejor a sus propias necesidades para estar seguros de que sus necesidades se cubren completamente.

El rito descrito aquí no es muy complejo. La mayoría de los ritos en druidismo son sencillos, y consisten en pronunciar unas pocas palabras mientras se enciende una vela por un amigo, saludar a nuestros antepasados ante nuestro altar, orar para encontrar orientación para un ser querido u honrar el espíritu de un árbol en el claro de un bosque. Estas cosas no tienen un texto escrito. Como todos los mejores rituales, salen del corazón.

Cambio

En este último capítulo, seguramente sentirá la necesidad del concepto de *catmas* (véase *Introducción*). Si ha olvidado lo que era, le sugiero que vuelva atrás y lo mire ahora.

El druida es un caminante entre dos mundos. Hemos dado unos pasos a lo largo del sendero en los capítulos previos y hemos viajado con la imaginación y el espíritu. Para convertirnos en druidas en el sentido en el que yo lo entiendo, debemos ir al umbral existente entre la vida y la muerte, entre este mundo y los demás mundos, y caminar por nuevos reinos de la conciencia.

Un mito común a muchas culturas tradicionales nos habla de una edad dorada en la que quienes caminaban entre los mundos lo hacían más corporalmente que espiritualmente. Esta edad dorada es considerada un pasado mítico remoto, en el que los humanos hablaban libremente con todas las demás criaturas y en el que los dioses vivían permanentemente en este mundo. El mito describe cómo la humanidad se divorció de los dioses y del resto del mundo natural, normalmente por culpa de algún acto monumental de arrogancia o estupidez humanas. Entonces los dioses se retiraron al Otro Mundo y las personas perdieron la habilidad de hablar con los animales. El papel

del *chamán* siberiano, el *seidkana* islandés, el *wichasa wakan* lakota, el *brujo* yaqui o el europeo druida es restablecer la comunicación entre los mundos, moverse entre ambos y llevar mensajes de los antepasados, los dioses y los espíritus.

En la mayoría de las culturas tradicionales, la enfermedad o las heridas son consideradas el resultado del daño hecho al espíritu de la persona enferma. Unas veces, una parte del espíritu se pierde, se separa o es robado; otras veces, la totalidad del espíritu es perdido o robado. La tarea de quienes caminan entre los mundos es viajar al Otro Mundo, buscar el alma perdida y traerla de nuevo, devolverla a la persona y, en el proceso, curarla. Las curas tradicionales suelen combinar el uso de hierbas con rituales, plegarias, salmodias y otros elementos, pero la recuperación del alma del paciente es una parte vital del proceso. Las curaciones han sido una parte importante de la religión nativa europea, y todavía hoy hay druidas que trabajan curando del modo descrito.

Los límites entre los mundos

El papel de quien camina entre los mundos engendra una fascinación por los límites y las puertas de acceso que ha formado siempre parte de la tradición druida. Cualquier límite y cualquier puerta, tanto en el tiempo como en el espacio, en este mundo o en los otros, es vista como un paso potencial por el que podemos acceder de un mundo a otro. Nuestros antepasados más recientes oraban o hacían movimientos rituales cada vez que salían de una casa o entraban en ella, nuestros antepasados remotos enterraban animales o personas en las entradas de los santuarios o de

los círculos de piedra para que sus espíritus se convirtieran en guardianes del umbral. También nosotros reconocemos los festivales estacionales como puertas entre los mundos, puesto que son entradas que nos llevan de una parte del año a otra, de la primavera al verano, del otoño al invierno. Halloween y la víspera del Primero de Mayo en particular, pero también otros festivales, son considerados tiempos en los que las almas de los muertos se mezclan con los vivos, en los que los habitantes del reino fantástico se muestran a sí mismos en danzas salvajes bajo la luz de la Luna. Los límites crepusculares entre el día y la noche también son considerados tiempos potenciales para realizar ritos así como para obtener visiones e inspiración. Recordamos estas tradiciones cuando nos acercamos a un bosque o círculo sagrado, cuando nos detenemos en la puerta para honrar y saludar al espíritu guardián del lugar y ser saludado por él antes de entrar.

Ser un caminante entre los mundos adopta otras formas además de la de los viajes del espíritu. El druida actúa como un constructor de puentes, promueve la comprensión y la reconciliación entre las diferentes culturas o intereses. Muchos druidas promueven y participan en diálogos entre creencias o trabajan por la paz entre las facciones opuestas por medio del ritual, la plegaria o el peregrinaje, o a través de formas más directas de mediación.

Cambios de forma

El druida también puede cambiar de forma. Se dice que en la mítica edad dorada, el poder de cambiar de forma incluía la transformación física del cuerpo de humano a animal, pájaro, pez, reptil o insecto. Actualmente, este tipo

de transformaciones corporales son muy poco frecuentes, y la mayoría de los cambios de forma se dan en el espíritu. El cambio de forma responde a varios objetivos. Para algunos, la transformación espiritual es parte del proceso por el cual se mueven entre los mundos, utilizando los sentidos, la fuerza o la velocidad de un animal particular en su viaje por el Otro Mundo.

¿Cómo se siente uno durante un cambio de forma? Extraño. Algunos niveles de conciencia humana suelen permanecer atrás como observadores, pero la parte principal —la parte que percibe el mundo, que toma decisiones y actúa según estas— cambia de estado.

Yo participé en una ceremonia en un campo de verano druida. Había estado haciendo un calor abrasador durante semanas, y el suelo estaba reseco y los ánimos, caldeados. Decidí que se requería algo de lluvia, pero no había descubierto cómo podría conseguirse. Cuando me acerqué al círculo, vi un cuenco plateado suspendido sobre él, del cual caía un líquido plateado hacia la agrietada tierra. Supe que era una señal, y que yo debía abandonar cualquier intento consciente de planear lo que tenía que hacer, permitiendo al Awen que me guiara. A poco camino de la ceremonia, miré hacia arriba, al cielo sin nubes, y me di cuenta de que para provocar un cambio en el tiempo tenía que subir allí. Previamente, me había encontrado el alma de un águila, y comencé a bailar la danza del espíritu del águila, permitiendo a mi cuerpo decidir cómo moverse. Giré sobre mí mismo, sujetando mi capa de lobo como si fuera un par de alas, haciéndolas ondear mientras giraba. La danza tuvo el efecto deseado. Mi águila ayudante vino hasta mí y nuestros espíritus se mezclaron. Mi cuerpo humano fue dejado atrás y me elevé ligeramente por los aires con poderosas alas. Al mirar abajo vi el círculo muy lejos, y

mi cuerpo bailando aún. El águila empezó una danza paralela en el cielo, virando rápidamente. Pronto se me unieron otras tres águilas que venían del oeste. Los cuatro volamos en círculos, haciendo espirales hacia el centro. Cuando lo hicimos, aparecieron unas esponjosas nubes blancas que se movían en dirección a nosotros. Venían seguidas por nubes grises, y, más atrás, por unas nubes más oscuras y gruesas, hasta que mis primos y yo estuvimos volando en el rugiente corazón de una tormenta, con relámpagos centelleando a nuestro alrededor, estremeciendo todas las células con energía eléctrica. ¡Fue glorioso!

Cuando un rayo pasó por el bastón que yo tenía entre mis garras, supe que había llegado el momento de regresar a mi cuerpo humano. Saludé a mis alados compañeros y bajé en picado hasta el círculo. Al encontrar mi cuerpo, salí de la forma de águila y recuperé mi conciencia humana. Al haber estado girando todo ese tiempo, mi cuerpo estaba tan mareado que no pude mantenerme en pie. Al día siguiente, una breve y espectacular tormenta atravesó el campo con una línea en el centro de lo que era nuestro campamento. A ambos lados de nosotros, veintitrés edificios eran golpeados por los relámpagos, aunque nadie resultó herido. La tierra consiguió el drenaje necesario y la atmósfera de tensión del campamento se extinguió.

Una vez, conté esta historia a alguien y su respuesta fue detenerse por un momento, y entonces decir con tono interrogativo: ¿Hiciste eso sin tomar drogas? Exactamente. A excepción de algunas culturas suramericanas, los más tradicionales trabajadores con el espíritu no usan drogas para cambiar de forma o hacer viajes con el espíritu. De hecho, en Siberia, donde se originó el término chamán, alguien que necesite la ayuda de las drogas es considerado un chamán muy malo.

Un tiempo después de este rito en el campamento de verano leí una novela titulada *The Way of Wyrd,* de Brian Bates, en cuyo primer capítulo el personaje principal, un hechicero sajón, viste un abrigo de piel de lobo y realiza una danza giratoria, haciendo ondear su capa, mientras llama al espíritu de un águila. También descubrí después del acontecimiento que una antigua leyenda galesa sostiene que las tormentas las crean las águilas que vuelan en medio de las nubes que hay alrededor de Mount Snowdon. Las águilas que se me unieron allá arriba aquel día procedían de la dirección de Snowdonia y regresaron por ese mismo camino cuando se marcharon.

Bailando en el borde

¿Cómo desarrollamos la habilidad de cambiar de forma o de caminar entre los mundos? A menudo no es elección nuestra. Con frecuencia, dichas habilidades son el resultado de enfermedades serias —tanto mentales como físicas—, acontecimientos que nos llevan al límite de la muerte, la puerta entre este mundo y el mundo de nuestros antepasados. En este límite, los maestros ancestrales o los guías espirituales, tanto humanos como animales, pueden aparecer, aportando el don de la curación y explicando cómo debe ser concedido a los demás. A menudo, quien recibe tales dones es atormentado primero por sueños persistentes o imaginaciones salvajes y se vuelve hacia el mundo espiritual para enfrentarse a ellos. Con frecuencia será observado desde la temprana infancia para ser de otro mundo, solitario, soñador de día. Algunos de los que poseen estos talentos quieren enseñárselos a los demás. Enseñar es otra de las funciones tradicionales de los drui-

das y actualmente hay algunos que se encargan de enseñar o que cogen aprendices que desean aprender capacidades que no se pueden encontrar en los libros.

Como con la segunda visión, el cambio de forma y las habilidades de los druidas para viajar al Otro Mundo son una espada de doble filo. Trabajar en un mundo de espíritus que la mayoría de gente no ve o cuya existencia niega puede hacer que quienes adoptan este camino se aíslen. Y las cosas que se encuentran en el mundo del espíritu no siempre son agradables. Tratar con gente que está enferma de mente, cuerpo o espíritu es difícil y agotador, y una vez que uno posee esta capacidad se hace difícil dejarla a un lado. Para compensar estas dificultades, uno encuentra ayuda en los antepasados, los dioses y los guías, y en los animales ayudantes. Estos últimos son tan abundantes en las culturas tradicionales de todo el mundo que se ha denominado chamanismo a la vía de los poderes animales.

Poderes animales

Los animales con poderes son criaturas espirituales individuales en estrecha conexión con nosotros, espíritu con espíritu. Suelen actuar como guardianes, guías y maestros, y también como fuentes de energía e inspiración. A veces, un animal con poderes permanece con una persona toda la vida, pero también otra persona puede tener una sucesión de animales con poderes. La mayoría de la gente tiene uno. Para empezar a trabajar con él, necesita primero saber qué es, y hay muchas maneras de descubrirlo. Una es ir a un viaje espiritual con un guía experimentado que le ayudará a encontrar y reunirse con su animal con poderes. Si esta opción no es válida, puede buscar un animal que

aparezca de forma repetida en sus sueños o visiones o que surja en su vida de cualquier otra manera. O puede intentar la meditación o la adivinación dentro del círculo sagrado, precedida por una salmodia a Awen.

Una vez descubra la identidad de su animal con poderes, puede empezar a trabajar con él buscando información sobre el animal, su hábitat, su alimentación y su comportamiento. Esto le ayudará a crear una relación con el animal. Quizás un trozo de piel, una pluma, una escama, un diente o una garra le ayuden a sentirse más cerca de su animal con poderes. También puede crear o escuchar en su cabeza canciones que le ayuden. Además, imitar a su animal con poderes puede ser muy satisfactorio, tal vez haciendo una máscara o un traje que se asemeje al animal. Igual que en el ejemplo del águila, bailar imitando a su animal es otro modo potente de conectar con él. Cuando la conexión inicial se haya hecho, su propia intuición, con la orientación de su animal mismo, debería ayudarle a construir y mantener una buena relación con él. Dichas relaciones pueden resultar inestimables para proseguir el sendero del druida.

Por supuesto, no todos los druidas desarrollan las habilidades del cambio de forma, los viajes al Otro Mundo ni la curación de las almas, y tampoco es necesario que las consigan. Hay otras áreas igual de válidas en las que trabajar. La enseñanza es una función tradicional druida y en la que uno puede encontrar total satisfacción, como la construcción y realización de los ritos. Otra son los consejos, y el hacer la paz es otra. Igual que algunos artistas trabajan con pintura, otros con arcilla o acero, baile o música, quienes caminan por el sendero druida encuentran sus propias formas individuales de expresar su inspiración, sus conexiones con la tierra sagrada y con nuestros antepasados.

En este libro he intentado dar a probar un poco del druidismo contemporáneo. No resulta fácil captar cualquier tradición espiritual en una página impresa. Incluso mientras escribo, soy consciente de que mis palabras fluyen por la página como el mercurio, los significados se convierten en algo difícil de alcanzar, vertiéndose por la mente como el agua entre los dedos. Este es el sendero de Awen, el espíritu fluido de la tradición druida; rara vez permanece durante mucho tiempo, ya que siempre está cambiando, fluyendo hacia delante, y con su fluir uniéndonos, espíritu con espíritu, a nuestros antepasados, a las mareas cambiantes del Sol, la Luna y las estaciones, a los espíritus de la tierra y los maestros de nuestra tradición. Nuestra tarea consiste en permitirnos a nosotros mismos fluir y cambiar con el Awen, siguiendo su corriente como el Salmón de la Sabiduría en las leyendas de nuestros antepasados, obteniendo inspiración fresca cada vez que respiramos mientras seguimos la rápida corriente de nuevo hacia la fuente del espíritu creativo. ¡Que su viaje sea bendecido!

¡Sea bienvenido!

Direcciones útiles

Grupos druidas modernos

Un interés inicial por el druidismo suele ir seguido de un deseo por conectar con otras personas de la tradición. Esto suele hacerse uniéndose a uno o varios de los muchos grupos druidas que existen en Gran Bretaña y en todo el mundo. Estos pueden ofrecer entrenamiento, compañerismo, celebración, rituales, conexiones, todas estas cosas. En el reducido espacio disponible he incluido los nombres de algunos de estos grupos, los cuales ofrecen un buen acceso al sendero druida.

The British Druid Order (Orden Druida Británica), PO Box 29, St Leonards-on-Sea, East Sussex, TN37 7YP, Inglaterra.

La Orden Druida Británica fue fundada en 1979 y actualmente es dirigida por mí mismo y mi jefe adjunto Emma Restall Orr. Organiza acontecimientos, charlas, seminarios y rituales en Gran Bretaña y en todo el mundo, incluyendo ritos de paso y celebraciones, públicos y privados, de los ocho festivales de la rueda del año. También tiene una creciente red de grupos locales que ofrecen ritos, compañerismo, celebraciones y prácticas. La Orden

publica libros, revistas y otros recursos, incluido el diario *Tooth & Claw* y la revista de druidismo antiguo y moderno *The Druids' Voice*. La página *web* de la Orden puede encontrarse en: http://www.druidorder.demon.co.uk.

The Gorsedd of Bards of the Isles of Britain (Gorsedd de Bardos de las Islas de Gran Bretaña), en la sede de la Orden Druida Británica, PO Box 29, St Leonards-on-Sea, East Sussex, TN37 7YP, Inglaterra.

El Gorsedd organiza celebraciones multicreencias abiertas de los ocho festivales estacionales en lugares sagrados tanto en Gran Bretaña como fuera. Las ceremonias son acontecimientos familiares, llevados a cabo con el espíritu druida y, sin embargo, abierto a los seguidores de otras creencias y tradiciones; ofrecen ritos de paso, iniciación al gorsedd y eisteddfod abiertos.

En América, pueden ponerse en contacto con: *The Gorsedd of Bards of Caer Pugetia*, PO Box 9785, Seattle, WA 98109, Estados Unidos.

The Order of Bards, Vates and Druids (Orden de Bardos, Vates y Druidas), PO Box 1333, Lewes, East Sussex, BN7 1DY.

La Orden de los Bardos, Vates y Druidas es el grupo más numeroso del mundo, con grupos extendidos y bosques por muchos países. Fue fundado en 1964 por Ross Nichols, anulado tras su muerte en 1975, pero revivido por el actual jefe elegido, Philip Carr-Gomm, en 1988. Dirige un curso por correspondencia apoyado por tutores que proporciona un equilibrado y estructurado marco que guía a los estudiantes a través de los diferentes *grados* de los bardos, los vates y los druidas. La página *web* de la OBOD se encuentra en: http://www.druidry.org.

The Henge of Keltria, PO Box 48369, Minneapolis, MN 55448-0369, Estados Unidos. *The Henge of Keltria* es uno de los grupos druidas más numerosos de los Estados Unidos. Ofrece un curso por correspondencia con un ambiente fuertemente celta, y particularmente irlandés. Tiene bosques por todo el país.

Hay muchos otros grupos druidas, demasiados como para añadirlos a esta lista. Si usted desea descubrir alguna cosa sobre los más amplios, la Orden Druida Británica publica el *Druid Directory*. Para más información, escríbanos adjuntando un sobre con sello y con su dirección.

Webs mundiales

Hay decenas de miles de páginas *web* dedicadas al druidismo y a todos los celtas. Las tres que adjunto son las mejores y proporcionan buenos *links* a otras fuentes.

— British Druid Order: http://www.druidorder.demos.co.uk.
— Order of Bards, Vates and Druids: http://www.druidry.org.
— IMBAS: http://www.imbas.org.

Lecturas recomendadas

Probablemente haya más libros publicados sobre druidismo ahora que en cualquier otro momento de la historia. Por tanto, he tenido que ser muy selectivo para elegir los que adjunto en la siguiente lista.

Druidismo contemporáneo

Philip Carr-Gomm, *Elements of the Druid Tradition*, Element Books, 1991. Una buena introducción a la creencia y la práctica druidas.

Philip Carr-Gomm, *The Druid Way*, Element Books, 1993. Un viaje sagrado a través del paisaje de South Downs.

Philip Carr-Gomm (ed.), *The Druid Renaissance*, Thorsons, 1996. Una amplia colección de artículos escritos por muchas figuras relevantes del druidismo moderno.

Emma Restall Orr, *Principles of Druidry*, Thorsons, 1998. Una excelente introducción al amplio espectro de la creencia y la práctica druidas.

Emma Restall Orr, *Spirits of the Sacred Grove*, Thorsons, 1998. Un relato emotivo y personal de la vida y el trabajo de una sacerdotisa druida.
Emma Restall Orr, *Ritual: A Druid's Guide to Life, Love and Inspiration*, Thorsons, 2000

Druidismo antiguo

Peter Berresford Ellis, *The Druids*, Constable, 1994. Un buen estudio de la historia druida, más bien displicente con el druidismo contemporáneo.

Miranda Green, *Exploring the World of the Druids*, Thames & Hudson, 1997. Muy bueno en lo que respecta a la historia temprana y a las referencias medievales pero un poco flojo en cuanto al druidismo contemporáneo.

Ronald Hutton, *Pagan Religions of the Ancient British Isles*, Basil Blackwell, 1991. Un estudio soberbio sobre la vida espiritual de Gran Bretaña desde sus primeros habitantes hasta el día de hoy.

T. D. Kendrick, *Los druidas*, M.E. Editores, 1997. Un estudio muy bueno de la historia druida que incluye traducciones de todas las referencias griegas y romanas.

El Año ritual

Ronald Hutton, *Stations of the Sun*, Oxford University Press, 1996. Una brillante historia del año ritual en Gran Bretaña.

Cuentos bardos

Jeffrey Gantz, The Mabinogion, Penguin Books, 1976. Una traducción con tono moderno de esta gran colección de leyendas galesas.

Lady Gregory, *Gods and Fighting Men*, Colin Smythe, 1970. Una versión poética del *Irish Book of Invasions* y las leyendas de Finn mac Cool.

Thomas Kinsella, *The Tain*, Oxford University Press, 1970. Una traducción poética de gran fuerza de las leyendas del paladín del Ulster, Cuchulainn.

Philip Shallcrass, *Taliesin*, British Druid Order, 1997. Traducción comentada de este texto fundamental.

Actuaciones bardas

Greywolf (Philip Shallcrass), The Sign of the Rose, BDO, 1999. Un disco compacto que incluye canciones, salmodias y poesías inspiradas por la bondad en todas sus formas y dedicadas también a esta.

Ronald Hutton, *The Mabinogion*, Talking Myth, 1997. Lecturas grabadas en casete de las cuatro ramas de *El Mabinogion* con acompañamiento musical.

Robin Williamson, *Gems of Celtic Story 1 & 2*, Pig's Whisker Music (1998). *Gems 1* incluye el cuento *Culhwch and Olwen*, de *El Mabinogion*; *Gems 2* incluye cuatro cuentos irlandeses entre los que se encuentra *Birth of*

Lugh. Si desea obtener más información sobre los discos, los casetes, los libros y las giras que realiza Robin Williamson, póngase en contacto con: Pig's Whisker Music, PO Box 114, Chesterfield, Derbyshire S40 3 YU, Inglaterra.

Adivinación

Stephanie y Philip Carr-Gomm, The Druid Animal Oracle, Simon & Schuster, 1995. Las estupendas ilustraciones de Bill Worthington hacen de este uno de los juegos de cartas adivinatorias más bonitos que hay a la venta.

Nigel Pennick, *The Secret Lore of Runes and Other Magical Alphabets*, Rider, 1991. Runes, Oghams, Coelbren y el resto.

Philip Shallcrass, *The Druid Tarot*, British Druid Order, 1994. Un juego de 25 cartas basado en grabados originales de 3.000 años de iconografía pagana europea.

Árboles

Jaqueline Memory Paterson, Tree Wisdom, Thorsons, 1997. Sabiduría druida de los árboles.

Animales

Gordon MacLellan, Sacred Animals, Capall Bann, 1997. Un libro inspirador sobre trabajos con animales de espíritu.

Véase también *The Druid Animal Oracle (Adivinación)*.

Wyrd

Brian Bates, *The Wisdom of the Wyrd*, Rider, 1996. La cosmovisión de la brujería anglosajona que resulta accesible hoy en día.

Índice analítico

abedul, 114, 121, 127
adivinación, 34, 95, 109, 110, 113, 114, 118, 120, 134, 170, 180
agua, 24, 45, 46, 48, 51, 56, 58, 70, 74, 79, 80, 95, 105, 110, 112, 130, 139, 144, 146, 148, 153, 159, 171
aguamiel, 23, 33, 121, 130, 133, 139, 143, 157, 158
águila, 45, 70, 80, 84, 85, 88, 146, 155, 166-168, 170
aire, 43, 45, 53, 56, 61, 73, 140, 146, 153, 157, 160
Alban Arthan, 50
Alban Eilir, 53, 83
Alban Elfed, 57, 84
Alban Hefin, 55
alma, 12, 19, 34, 37, 67, 70, 77, 79
altar, 23-26, 72-74, 144, 161
animales, 11, 12, 20, 29, 31, 32, 34, 46, 47, 58, 95, 96, 98, 110, 113, 163, 164, 168, 169, 180
animales con poderes, *véase también* animales, 169
Annwn, 92, 93
antepasados, 11-13, 20-25, 29, 36, 37, 43, 51, 52, 56, 58, 62, 71, 76-78, 80, 81, 93, 102, 110, 125, 127-130, 132, 140, 141, 144-146, 149, 151, 157, 158, 160, 161, 164, 168-170
árboles, 11, 12, 31, 34, 67, 70, 110, 113, 114, 118, 123, 126, 127, 180
arce, 116, 118, 121
Arianrhod, 82, 83, 93
Arturo, rey, 30, 86, 87, 90, 94-101
Aubrey, John, 28
aura, 38-40, 60, 80

Avebury, 28
Awen, 13, 47, 67-72, 75, 77, 79, 81, 122, 128, 153, 154, 166, 170, 171
bardo, 26-28, 30, 65, 68, 78, 80-82, 88, 92, 98, 102-105, 112, 122, 143, 153, 157
Batalla de los Árboles, 80
BDO, 25, 179
Beltaine, 54, 55, 83
bendición, 32, 124, 144, 146, 147, 151, 155, 158
beso, 91, 113, 150
Beth-Luis-Nion, 114
Blake, William, 28
Blodeuwedd, 83-85, 93
bosque, 23, 28, 30, 31, 33, 54, 69, 70, 83, 96, 100, 113, 134, 158, 161, 165, 174, 175
bosquecillo druida, 28
Brígida, Brighid (diosa), 53, 82, 88
bruja, 47, 90, 91, 94, 97, 149
búho, 47, 85
Calan Mai, 54, 82, 85
caldero, 25, 46, 47, 88, 96, 98, 101
cambio de forma, 47, 67, 98, 166, 169, 170
canciones, 11, 23, 71, 77, 78, 102-104, 139, 143, 145, 149, 152, 153, 159, 170, 179
Candlemas, 51-53, 83
Carr-Gomm, Philip, 9, 122, 174, 177, 180
carrizo, 83, 112
catmas, 13, 14, 163
Caza Salvaje, 47, 58
celda de la canción, 75, 76
celta, 35, 50, 92, 96, 102, 122, 175
celtas, 25, 35, 84, 86, 88, 101, 102, 175
Ceridwen (diosa), 47, 67, 68, 82, 98
cerrar el círculo, 62, 63, 74
César, Julio, 29, 35
chamán, 20, 164, 167
círculo sagrado, 37, 38, 40, 42, 43, 48-50, 59, 61, 62, 71, 74, 144, 149, 165, 170
círculos de piedra, 12, 26, 28, 35, 165
creación, 12, 33, 43, 68, 105, 126, 147
creatividad, 12, 33, 65, 75, 76, 122, 139, 153
Cuchulainn, 89, 179
cuervo, 47, 49, 63, 88, 92, 95, 112, 155
Culhwch y Olwen, 85, 87, 94, 179

curación, 12, 21, 25, 33, 102, 125-127, 129, 131-134, 139, 140, 168, 170
Dagda (dios), 88
Dana, 68, 86, 88
Diancecht (dios), 131, 132
Diodorus Siculus, 32, 33
dios, dioses, 45-47, 52, 82-89, 92, 109, 111, 118, 132, 143, 147, 148, 155
diosa, diosas, 15, 27, 47, 53, 67, 68, 82, 84, 88-90, 92, 93, 98, 99, 132, 143, 144, 155
dragones, 104
drogas, 167
druida, 9, 13, 15, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28-33, 35, 67, 78, 83, 87, 88, 90, 93, 98, 118, 123, 125, 127, 131, 133, 137, 140, 141, 146, 153, 161, 163-166, 170, 171, 173-175, 178, 180
Edad de Bronce, 35
Edad de Hierro, 33-35
eisteddfod, 26, 27, 152, 159, 174
elementos, *véase también* agua, aire, fuego, tierra, 24, 25, 37, 45, 52, 61, 141, 142, 152, 161, 164
equinoccio de otoño, 57, 84, 86
equinoccio de primavera, 51, 53, 83
Era Común, 14, 29, 30, 35
Escocia, 29, 47, 75, 110
espino, 55, 70, 116, 121
espíritu fluido, 13, 67, 77, 153, 154, 171
estaciones, 12, 50, 139, 140, 171
Este, 43, 45, 49, 51, 53, 60-62, 145-147, 160
estrellas, 13, 34, 38, 74, 109, 110, 140, 155, 156
experiencias máximas, 39, 40
festivales, 50, 87, 142, 165, 173, 174
filosofía, 11-13
Finn mac Cool, 90, 99, 179
Fintan mac Bochra, 88, 90
fotografía de Kirlian, 38, 39
fresno, 115, 116, 121
Freya (diosa), 102, 148
frith, fritheir, 110, 112, 113
fuego, 45, 46, 48, 49, 51, 55, 56, 68, 80, 88, 104, 110, 113, 146, 148, 152, 159
Gales, 25, 28, 29, 50, 53-58, 75, 82, 92, 93
galés, 26, 53, 68, 83, 85, 87, 95, 132, 133

Gardner, Gerald, 25
gato, 46, 70, 146
Gawain y el Caballero Verde, 99, 100
Glastonbury, 101
gorsedd, 26-28, 104, 141-145, 152-155, 159, 161, 174
gorsedd de bardos, 26, 27, 104, 145, 153, 154, 174
Gran Bretaña, 21, 27-30, 35, 54, 91-94, 98, 99, 142, 149, 154, 173, 174, 178
Graves, Robert, 69
grial, 101
guardián, 86, 87, 121, 143, 144, 160
guías, 9, 11, 13, 22, 61, 62, 76, 110, 127, 128, 130, 134, 168, 169
Gwydion (dios), 83-85, 93, 94
Gwyl Awst, 56, 84
Gwyl Forwyn, 53, 83, 85
Gwynn ap Nudd (dios), 47, 85, 86
Halloween, 51, 57, 58, 84, 165
handfasting, 84, 143, 149
hierbas, 24, 31, 34, 98, 125, 130, 132, 164
Historia de los reyes de Bretaña, 99
huesos, 24
Hutton, Ronald, 9, 178, 179
Imbolc, 53, 82, 187
incienso, 24, 72, 110, 144, 146
iniciación, 98, 148, 153, 174
inspiración, 11-13, 20, 24, 25, 28, 30, 33, 47, 59, 65, 67-73, 75, 76, 105, 123, 133, 139, 140, 142, 143, 153, 154, 159, 160, 165, 169-171
Irlanda, 25, 29, 30, 35, 45, 47, 53, 54, 56, 57, 68, 75, 81, 83, 86-92, 113, 114, 119
Lammas, 51, 56, 84
Lebor Gabala Erinn, 87, 89
Lleu Llaw Gyffes (dios), 82-85, 93
lobo, 30, 46, 88, 166, 168
lugar sagrado, 24, 69, 134, 145
Lugh Lamhfada (dios), 45, 46, 52, 56, 86, 87, 89, 180
Lughnasad, 56, 84
Luna, 12, 13, 31, 38, 47, 50, 70, 74, 139, 140, 150, 160, 165
Mabinogion, El, 52, 82, 91, 93, 99, 179

Mabon (dios), 52, 94
maestros, 11, 20, 22, 23, 34, 77, 168, 169, 171
magia, 12, 77, 83, 90, 103, 104, 114, 131
Manawyddan (dios), 92
Maslow, Abraham, 39
Merlín, 19, 30, 98, 99
mito, 19, 46, 85-87, 99, 101, 103
Morganwg, Iolo, 26
Morrigan (diosa), 47, 88, 89
muérdago, 31, 131
muerte, 12, 27, 32, 34, 38, 47, 52, 59, 79, 82, 86, 89, 92, 95, 96, 101, 112, 124, 126, 140, 141, 148, 163, 168, 174
música, 11, 34, 68, 69, 79, 139-141, 143, 152, 170
narración, 76, 81, 99
nemeton, 33
Neolítico, 35
New Grange, 35, 52
Nichols, Ross, 25, 174
Norte, 43, 45, 47-52, 59, 62, 63, 124, 145, 147, 148, 159
Nos Galan Gaeaf, 58, 84
Nuada (dios), 46, 88, 131, 132
Nudd (dios), 46, 47, 58, 86, 132
OBOD, 25, 174
Odín (dios), 102
Oeste, 45, 46, 48, 49, 51, 57, 60-63, 145, 147, 148, 159
ofrendas, 23-25, 32, 34, 35, 53, 74, 75, 130, 143, 144
Ogham, 114-118, 120, 121
Orden de Bardos, Vates y Druidas, 174
Orden Druida Británica, 25, 141, 153, 173-175
oso, 47, 70, 147
Otro Mundo, 46, 47, 78, 79, 86, 90, 92, 93, 103, 122, 123, 134, 156, 163, 164, 166, 168-170
padres, 20, 21, 23, 23, 54, 127-130, 151
pagano, 30
paz, 26, 32, 59, 79, 81, 86, 121, 134, 135, 145, 153, 156, 160, 161, 165, 170
Piedra del Destino, 47
piedras, 24, 34, 35, 43, 53, 79, 89, 110, 114, 126, 133, 147, 156
pino albar, 117, 121
Pleno Verano, 46, 51, 55, 56, 82, 84
plegaria, 24, 26, 27, 79, 81, 102, 111, 120, 139, 155, 165

Pleno Invierno, 50-53, 55, 82, 84, 85, 124
Plinio el Viejo, 30
poesía, 11, 24, 27, 29, 33, 47, 53, 67-69, 76, 77, 84, 98, 99, 103, 139, 143, 152, 159
Primero de Mayo, 51, 54, 58, 83, 165
profecía, 47, 67, 98, 122
Red de Wyrd, 43, 74
Restall Orr, Emma, 142, 173, 177, 178
Rhiannon (diosa), 92
ritos de paso, 12, 140-142, 161, 173, 174
ritual, 49, 72, 84, 86, 87, 95, 137, 139, 141-144, 165, 178
roble, 31, 70, 83-85, 88, 116, 121, 127
romanos, 30, 33, 102
rueda del año, 50, 51, 58, 124, 173
sacerdote, 31, 112, 120, 143-145, 149-160
sacerdotisa, 143-146, 149, 151-154, 156-160, 178
sacrificio, 31, 32, 81
sajones, 99
Salmón de la Sabiduría, 46, 171
Samhain, 57, 84
santuarios, 33, 34, 164
Scholar's Primer, The, 119, 120
segunda visión, 122-124, 169
serbal, 115, 116, 121, 127
seres fantásticos, 53, 123, 133
serpiente, 53, 88, 96, 155
Shakti, 68
Sol, 38, 43, 47, 48, 51-55, 60, 74, 82-84, 139-143, 149, 154, 158, 160, 171
solsticio de invierno, 50, 52, 83
solsticio de verano, 25, 26, 55
Stonehenge, 28, 29, 99
Stukeley, William, 28
sueños, 11, 19, 29, 76, 168, 170
Sur, 45, 46, 48, 49, 51, 55, 56, 60-63, 145, 146, 148, 159
Tacitus, 120
Taliesin, 67, 68, 80, 82, 92, 98, 179
Tara, 86, 87, 90, 91
tejo, 70, 117, 118, 121, 127
tierra, 51, 71, 74, 79, 84-87, 92, 101, 112, 128, 130, 139, 142-145, 147, 149-159, 166, 167, 170, 171

Tuatha de Danaan, 45, 86, 88, 89, 131
túnicas, 22, 25, 26, 31
Uther Pendragon, 99
vate, 98, 107, 109, 122-124
Ventana de Fionn, 119
Viaje de Bran, El, 78
Wicca, 148
Williamson, Robin, 179, 180
Woden (dios), 58
Wyrd, 74, 168, 181

Impreso en España por
HUROPE, S. L.
Lima, 3 bis
08030 Barcelona