

MITOS
CELTAS Y
DE LA
GALIA

MITOS CELTAS Y DE LA GALIA

Para los primitivos celtas, el mito suplantaba a la historia misma. En ninguna otra sociedad se daba tan perfecta simbiosis entre la realidad y la irrealidad, la narración y la fábula, lo exotérico y lo esotérico. Ya el griego Estrabón, que nació poco antes de comenzar nuestra era, menciona a los celtas en su voluminosa obra geográfica, basándose en escritos de anteriores historiadores clásicos, y hace mención a la similitud de ritos y costumbres entre pueblos que, merced a las continuas migraciones de aquellos tiempos, hermanaban sus razas hasta llegar, incluso, a una posterior simbiosis. También cita algunas de sus peculiaridades, las cuales hacen a este pueblo primitivo más atractivo que otros muchos de aquella época. Se sabe, por ejemplo, que los celtas adoraban las aguas de los diferentes manantiales y consideraban sagradas todas las fuentes. En torno a ellas tejieron variedad de leyendas, algunas de las cuales han pervivido hasta nuestros días. Había un dios de las aguas termales llamado Bormo, Borvo o Bormanus -conceptos que tienen el significado de "caliente", de aquí derivará Bourbon, o "luminoso" y "resplandeciente"-, al que se le reconocía también, en ocasiones, como el dios de la luz. Y su ancestral culto daría lugar a la conmemoración de las célebres fiestas irlandesas -las "Baltené"-, que se celebran el primero de mayo. Muy a menudo, los héroes celtas se consideraban hijos del río Rin -pues de la margen derecha de este río provenía esa etnia celta que invadió la Galia, las Islas Británicas, España, parte de Alemania e Italia y el valle del Danubio-, ya que sentían la necesidad de ser purificados por el poder catártico del agua. No obstante, la deidad más peculiar de las aguas era Epona -asimilada del mundo griego-, que siempre iba montada a caballo, animal que el dios del mar, Posidón, había hecho surgir con su tridente, tal como quedaba recogido en la mitología clásica, por lo que también era considerada entre los celtas como una diosa ecuestre. Había también una especie de patrona de manantiales y fuentes a la que, los galos, denominaban Sirona.

MONTAÑAS

Es el galo, por tanto, un pueblo de costumbres ancestrales, que introduce en la historia, acaso sin proponérselo, el valor mágico del arte, puesto que hace ya más de quince mil años representaba en las paredes de ocultas cuevas una serie de estilizadas figuras que, en opinión de modernos investigadores de la prehistoria, estaban cargadas de simbolismo, y cuando menos -especialmente al representar el cuerpo de algunos animales, que les servían de alimento, atravesados con flechas o lanzas como una premonición mágica de su posterior captura-, pretendían acercar la realidad a su imagen hasta identificar ambas. Se trata, por tanto, de un pueblo que se caracteriza por introducir en sus legendarias epopeyas, transmitidas por lo común de forma oral, elementos mágicos y simbólicos que conformarán el mito de su ancestro, y de su idiosincrasia, como raza y como etnia únicas. Y, así, los galos tenían una concepción animista de la naturaleza y de la materia -las cosas están llenas de dioses y de demonios, y tienen vida- y, por lo mismo, consideraban sagradas a las montañas y, de forma especial, a sus cumbres y picachos, en donde se llevaban a cabo rituales similares a los que se realizaban en el Rin al sumergir en sus aguas a los recién nacidos; si el niño sobrevivía pasaba a ser hijo legítimo puesto que tenía un protector, el río Rin, común a él y a su progenitor. Algunas cimas de montañas eran consideradas como morada de las deidades celtas y, en sus cumbres, se erigían templos en honor de los dioses que mejor protegieran estos lugares de silencio y recato. Eran consideradas como deidades la Montaña negra y algunas cumbres de los Pirineos. Por lo demás, el parecido con los lugares sagrados de la mitología clásica, tales como el Olimpo y el Parnaso, era evidente.

BOSQUES

Una etnia, como la celta, que llenaba las regiones en las que habitaba con infinidad de seres fantásticos, tales como hadas, gnomos, silfos, duendes y enanos, tenía que procurarse lugares idóneos para el acomodo de tamaña caterva. Y es así como surge la preocupación y el respeto por la vegetación, por la hierba, por los árboles; el bosque se erige, todo él, en santuario celta, y sus árboles -con las raíces buscando las profundidades de la tierra, y las ramas abriéndose hacia el horizonte amplio del espacio exterior-, simbolizan la relación constante entre lo que está abajo y lo que está arriba, entre lo inmanente y lo trascendente. Siguiendo su criterio animista, los galos consideraban a sus bosques llenos de vida y, muy especialmente a ciertos árboles, de la familia de los quercus, que en ellos crecían. Entre éstos, acaso los más protegidos ritual y eficazmente, fueran las encinas, a las cuales se las tenía un respeto religioso y trascendental, cargado de veneración. Era un árbol bendito y, cuando ardía, tenía la virtud de curar enfermedades. Acaso la tradición, que aún pervive, de las hogueras de San Juan, tenga su origen en ciertos ritos celtas relacionados con la llama catártica de la encina al arder.

SIMBOLISMO VEGETAL

Aquellos que pasaran por el tronco hueco de los árboles del bosque, serían preservados de todas las enfermedades y todos los males. Y, en el caso del roble, se hacía tan patente su carácter totémico que se le consagraba al dios celta Dagda, el cual era una deidad creadora que encarnaba el principio masculino, mientras que el principio femenino sería detentado por el muérdago. Sólo los druidas -poderosos sacerdotes galos-, con sus podaderas de oro, y revestidos con túnicas blancas, en una ceremonia plena de pompa y boato, podían cortar y recoger el muérdago que crecía apegado a los robles. La ceremonia iba presidida de un ritual consistente en sacrificar toros blancos a los dioses, también la tela en la que se depositaba el muérdago podado debía ser de color blanco. Había también otras plantas que se utilizaban para curar las enfermedades contraídas por algunos animales y, para recogerlas, se hacía necesario seguir un ritual consistente en utilizar sólo la mano izquierda, guardar ayuno y no mirar a la planta en el momento mismo de arrancarla. De lo contrario, no surtiría el efecto deseado. El roble, por lo demás, aparecía entre los celtas cargado de simbolismo y, por lo mismo, representaba la buena acogida, la tutela y el apoyo.

SIMBOLISMO ANIMAL

También los animales eran objeto de culto y veneración entre los galos. Algunos grupos tribales llevaban el propio nombre de un determinado animal para, así, mostrarle la veneración y el culto debidos. Por ejemplo, la tribu de los "Taurisci" recibía ese nombre porque sus componentes estaban considerados como "los hombres y mujeres del Toro". Los "Deiotarus" pertenecían al grupo del Toro deífico. Los "Lugdunum" eran llamados así porque habitaban en la colina del cuervo. Los "Ruidibus" aparecían asociados al jabalí y al ciervo. La tribu de los "Artogenos" era un pueblo ligado a la existencia de animales como el oso. Y hasta había una diosa que recibía el nombre de "Artio", y aparecía representada con la figura de una osa. Lo cierto es que existen numerosas representaciones artísticas que muestran la importancia que, entre los celtas, adquiriría el totemismo animal. También abundar una especie de legislación no escrita, que es una consecuencia directa de esta consideración sagrada de los animales, por la cual los pobladores celtas se mostrarán escrupulosos a la hora de conseguir sus alimentos. Por ejemplo, entre los celtas no se consumía carne de caballo, puesto que éste era uno de los animales considerados sagrado, y exclusivamente destinados a menesteres bélicos. Animales como la liebre, eran utilizados por los pobladores galos con fines relacionados

con la predicción profética y la visión futura. También el pollo, el gallo y la gallina eran animales venerados por los galos, y su carne no podía comerse.

DEIDADES SANGUINARIAS

Lo curioso es que, al lado de tanto respeto por los animales, los galos practicaban sacrificios cruentos de seres humanos que ofrecían a unas deidades consideradas despiadadas. Entre estos dioses, cabe destacar a Esus, Teutatés y Tarann; el primero de ellos era un dios leñador, considerado como dueño y señor de campos y vidas. Era muy similar a un dios secundario del panteón clásico, especialmente del romano, que tenía los mismos atributos que la deidad gala, y que llevaba por nombre Herus. El segundo de ellos estaba considerado como un dios relacionado con la población, con el pueblo, pues "Teutatés" guarda relación con una palabra celta que significa pueblo. No parece, por lo demás, que tenga mucho que ver con la existencia de una deidad sanguinaria que exige vidas humanas. El último de los tres enumerados, Tarann -también llamado Taranis-, deriva su nombre de la palabra gala tarah, que significa "relámpago", y estaba considerado como el dios del fuego y de las tormentas. También aparecía, a veces, como una deidad relacionada con otros elementos esenciales distintos del fuego, tales como el agua, el aire y la tierra, sobre los que incidiría como una especie de principio activo. También se le ha relacionado con el conocimiento y la intuición, por lo que no parece que sea un dios detentador de tamaña barbarie como era el sacrificio de vidas humanas.

EL CALDERO DE LA ABUNDANCIA

Y puesto que la mitología gala contiene más de cien deidades, la variedad está asegurada. Es decir, que al lado de los anteriores, considerados por los narradores de mitos como sanguinarios, existen otros de características radicalmente opuestas. Por ejemplo, en este sentido, cabe citar al benéfico y altruista, si es que se me permite la expresión, dios celta Dagda. Este era conocido por el atributo del caldero de la abundancia -entre los celtas, el caldero era uno de los objetos cargados de simbolismo mágico y mítico, pues en su fondo se guardaban las esencias del saber, de la inspiración y de la extraordinaria taumaturgia-, con el que alimentaba a todas las criaturas. Y, no sólo quedaban satisfechos de forma material, sino que también, quienes acudían al caldero pródigo de Dagda, sentían saciadas sus apetencias de conocimiento y sabiduría. Otra cualidad del dios Dagda era su relación directa con la música, y con su poder evocador. Uno de sus atributos, precisamente, era el arpa; instrumento que manejaba con maestra y arte, y que le servía para convocar a las estaciones del año. Arrancaba, también, tan suaves melodías a este instrumento que muchos mortales pasaban de este mundo al otro como en un sueño, y sin sentir dolor alguno, ni siquiera percatarse de ello. El dios Dagda fue una especie de Orfeo céltico y, entre sus descendientes, cabe citar a Angus que cumple entre los irlandeses las mismas funciones que el Cupido clásico. Angus era la deidad detentadora del afecto y del amor y, en vez de lanzar dardos o flechas, tiraba besos que no se perdían en el aire, sino que se convertían, después de haber cumplido, por así decirlo, su misión, en dóciles y delicadas avecillas que alegraban con su melodioso trinar la vida de los felices enamorados. También tuvo Dagda una hija llamada Brigit que fue considerada por los celtas como la protectora de las artes declamatorias y líricas. Se le encomendó el patrocinio de la ciudad y, entre los galos, era quien guardaba el caldero del conocimiento, la sabiduría y la ciencia.

GIGANTES Y HEROES

Hubo otros dioses celtas que casi eran réplicas perfectas de las deidades clásicas. Tal es el caso del dios Mider, cuyas características son muy similares al Plutón de los clásicos, pues estaba considerado como el dios que gobernaba sobre los abismos subterráneos e infernales. Siempre se le representa con un arco, que sabe manejar con

extrema habilidad, y que le sirve para seleccionar a sus posibles víctimas, las cuales escoge tanto entre los héroes como entre los mortales. En ocasiones se le ha comparado con una especie de Guillermo Tell, galo. Cabe también citar a otras criaturas que poblaban la región de los celtas y que guardan, también cierto paralelismo con otras similares en el mundo griego y romano. Se trata de seres de talla descomunal, y tamaño desproporcionado; de gigantes que, como el irlandés de nombre Balor, apenas podía mover sus párpados -se dice que tenían que sujetárselos con un horcón para que se mantuvieran levantados- y, sin embargo, era capaz de infligir a sus desgraciadas víctimas un daño irreparable, para el que no había lenitivo ni remedio alguno. Se trata del incurable mal de ojo. En la mitología clásica existen personajes parecidos entre la raza de los cíclopes, que tenían un solo ojo, de grandes proporciones, en medio de su despejada frente. Otros héroes celtas legendarios, cuya prestancia difiere radicalmente de la del gigante Balor, son el rey Fionn y el héroe Bran. Del primero se dice que tenía tanto poder, que cuando se encolerizaba era capaz de cubrir de nieve toda Irlanda durante un largo espacio de tiempo. Del segundo, se conoce una de sus más célebres empresas, la cual no es otra que la contenida en aquella legendaria narración, en la que se describe cómo el héroe mítico Bran, para librar batalla con sus enemigos, fue capaz de atravesar andando el mar de Irlanda. También cabe mencionar la leyenda del más conocido de los reyes legendarios celtas, cuyas aventuras han quedado recogidas en escritos galos e irlandeses y, a quien se le presenta, ora como un dios, ora como un héroe inmortal y, en ocasiones, como un simple mortal que lucha contra el invasor anglosajón. El ciclo medieval del Rey Arturo narra las hazañas de este personaje mítico que, por lo demás, ayudado en su lucha por deidades detentadoras de poderes maléficos y benéficos, a un tiempo. La importancia que se le atribuye al episodio de la búsqueda del Santo Grial, basado en una creencia medieval cristianizada, y la serie de personajes - como los Caballeros de la Tabla Redonda, Perceval y Lancelot, etc- y avatares que se suceden para descubrirlo, tiene ya un precedente en la más ancestral tradición celta. Es decir, en aquella que relaciona al héroe Arthur con el hallazgo del caldero mágico, del cual se apoderó pero, al ir a subirlo al navío se encontró con que su tripulación había crecido en demasía y no cabían en la nave. Lo cierto es que en Irlanda existen innumerables narraciones míticas, llenas de encanto y misterio, que han servido de inspiración, en numerosas ocasiones, a cualificados artistas y escritores de todos los tiempos.

EL HEROE CUCHULAINN

Uno de los ciclos míticos celtas más lleno de atractivo, y en el que sus protagonistas se transforman en héroes inmortales, en el sentido de que pervivirán en la tradición popular para siempre, tiene lugar en tiempos de un legendario soberano que se supone desarrolló sus actividades poco antes del inicio de nuestra era. Su nombre era Conchubar, y se había erigido en rey del Ulster después de haberle quitado el trono a Fergus, anterior soberano del citado reino. Puesto que aquél se había servido de diversas artimañas y engaños para conseguir sus propósitos, no tardaron los partidarios de este último en reaccionar y, para derrocar a Conchubar, destruyeron la capital del Ulster. Sin embargo, la descripción de esta epopeya, nos lleva a considerar el arribo, a la historia de las legendarias sagas, de uno de los héroes más célebres de la mitología celta, se trata de Cuchulainn. Este libró cruentas batallas con sus armas invencibles y juró siempre fidelidad al rey del Ulster.

EL DE LOS LARGOS BRAZOS

Cuchulainn tiene mucho en común con los héroes clásicos, con el propio Aquiles - destacado protagonista de la Ilíada-, por ejemplo. El héroe de marras nació de la unión entre un dios y una mujer mortal y, así, su padre fue la poderosa deidad Lugh, que podía

llegar con sus enormes brazos -el término Lugh significa "el de los largos brazos"- hasta los lugares más alejados y recónditos. La madre de Cuchulainn fue una hermana del rey Conchubar, por lo que éste era su tío. El nombre que le impusieron al héroe al nacer fue Setanta pero, cuando apenas había cumplido los siete años, ya dio muestras de una fuerza sobrehumana, pues mató a un perro sanguinario y de poderosas mandíbulas, al que hasta entonces nadie había conseguido vencer. El amo del terrible animal era un herrero que se jactaba de la fiereza de su perro hasta que, en una ocasión que invitó al rey Conchubar a un banquete, éste llevó consigo a su joven sobrino, quien dio muerte al hasta entonces invencible perro. El herrero se llamaba Culann y, por lo mismo, a partir de entonces, al muchacho Setanta pasaron a denominarlo Cuchulainn, concepto que significa "el perro de Culann".

NACIMIENTO DE UN HEROE

Una serie de avatares, hazañas, sucesos, le acaecerán, a partir de ahora, al joven y reciente héroe Cuchulainn. Y, en el discurrir de la célebre epopeya, otros personajes -el valiente luchador Crunn, su esposa Macha, los caballeros de la Rama Roja...- vendrán a completar la serie de aventuras sucedidas en un tiempo mítico, aunque la narración se sitúe a comienzos de nuestra era y en un lugar determinado del condado del Ulster. El relato explica que Cuchulainn nunca era vencido por sus enemigos porque, en el fragor de la batalla, cuando la ira le poseía, tenía la propiedad de transformar su imagen física, debido a que su cuerpo desprendía gran valor, lo cual hacía parecer al héroe como un ser terrible y temible. También en otra ocasión, nuestro héroe dará muerte a tres gigantes que a su fortaleza física, unían la capacidad maléfica de utilizar ciertos poderes mágicos con los que vencían a todos sus oponentes. Los gigantes habían retado a los caballeros de la Rama Roja y, éstos, decidieron pedir ayuda a Cuchulainn, quien, sin pensárselo dos veces se puso de su parte y venció a los gigantes.

AMADO POR BELLAS DIOSAS

Era tanto el valor y el arrojo de Cuchulainn, ante sus enemigos, y aumentaba tanto su fama de invencible, de día en día que, hasta los propios dioses, solicitaron su ayuda en varias ocasiones, para lograr vencer a otros dioses. Como saliera victorioso el bando en el que luchaba Cuchulainn, éste fue invitado a permanecer entre los vencedores; se le hicieron toda clase de obsequios, y hasta se le permitió corresponder al amor solícito de la diosa Fand. Pero, puesto que Cuchulainn ya estaba casado con una mujer mortal, decidió abandonar la morada de la hermosa deidad y regresar con los suyos. La diosa Fand, no obstante, procuró al héroe armas poderosas que siempre le otorgarían la victoria ante sus contendientes, fueran éstos dioses o criaturas mortales. La mujer de Cuchulainn era hija de un célebre y poderoso mago que, en principio, se había negado al casamiento de ésta con aquél. Pero la muchacha, de nombre Emer, era tan hermosa que el héroe decidió raptarla; para ello derrumbó el castillo mágico en el que su padre la había encerrado, y mató a éste y a todos los que la custodiaban. Aunque se trataba de luchar contra un mago, y aunque el castillo estaba protegido con sortilegios y hechizos, no por ello se arredró el aguerrido héroe Cuchulainn puesto que, con anterioridad, él había sido iniciado en el mundo de la taumaturgia por una prestigiosa maga que tenía su morada en la región de Alba (Escocia). Antes de separarse de su maestra, y una vez que ya el héroe Cuchulainn conocía ya a la perfección el arte del encantamiento, derrotó a una acérrima enemiga de aquélla: la belicosa guerrera amazona Aiffé. La leyenda explica que, ambos contendientes mantuvieron relaciones íntimas y que, incluso cuando el héroe abandonó aquellos territorios, dejó embarazada a la amazona.

EL TORO DE LA DISCORDIA

Sin embargo, la verdadera talla de héroe la alcanza Cuchulainn en la refriega más célebre de toda esta epopeya, es decir en la "Batalla de Cooley". La intervención del joven héroe fue definitiva para que el mítico "Toro de Cooly" fuera devuelto al reino del Ulster; además, aquí consolidó su hegemonía definitivamente y ganó para sí el título de "campeón de los Ulates". Todo sucedió porque la codiciosa Maeve -que era un hada malévol, que reinaba sobre las demás hadas, que tenía atemorizadas a todas sus compañeras y que conocía todos los sortilegios y conjuros- se desposó con el soberano de una región limítrofe del Ulster. Como regalo de boda, recibió de su esposo un hermoso toro de color blanco. Ningún otro ejemplar le igualaba, salvo el toro de color negro que tenía el rey del Ulster. Maeve, que era muy rica, le ofreció al soberano de este condado, es decir a Conchubar, todos los bienes pecuniarios que le pidiera, a cambio de aquel animal tan hermoso y único. Pero, todas sus propuestas fueron rechazadas y, entonces, la malvada Maeve decidió robar el toro del Ulster. Y hacia allí se dirigió con su ejército, no sin antes evocar una especie de conjuro que paralizaría a todos los guerreros de su oponente.

PROTEGIDO DE DIOSES

Sin embargo, tales artes no hicieron efecto en Cuchulainn, puesto que tenía por ascendiente a un dios y, cuando el ejército de Maeve se acercaba confiado a los confines del reinado de Conchubar, les salió al paso el más temible y poderoso de todos los legendarios héroes que en el mundo de la fabulación ha sido. Con sus armas poderosas, con sus poderes mágicos y con su valor y fuerza, Cuchulainn se enfrentó con todo el ejército de aquella hada mala -ya resulta curioso descubrir que no todas las hadas eran buenas- y, después de cruentos combates, acabó con todos sus enemigos, los cuales no pudieron contrarrestar los terribles efectos de las armas que la diosa Fand le había dado. El toro robado será restituido por Maeve al reino del Ulster. Pero, algunas de las escenas que suceden en la batalla hacen llorar a Cuchulainn de dolor y pena. Es el caso que con el ejército adversario viajaba otro gran héroe llamado Ferdia, célebre por su arrojo y valentía, y al que nadie había vencido nunca. Cuchulainn y Ferdia eran amigos desde la infancia y se habían prometido, en innumerables ocasiones, ayuda mutua. Ninguno quería luchar contra el otro pero, la malvada Maeve, logró emborrachar a Ferdia, y engañarle con fingidas promesas de amor, hasta que consiguió ver enfrentados a ambos héroes. Se inicia una dura y encarnizada lucha cuerpo a cuerpo, en la que uno de los dos valerosos jóvenes tiene que morir. Los dos son valientes y fuertes, pero Cuchulainn tiene más experiencia en la lucha y mejores armas y, aunque al principio ambos contendientes tomaban aquello como un juego y no se hacían daño alguno, sin embargo, pronto cambió el cariz de su enfrentamiento, y un tremendo golpe de la espada mágica de Cuchulainn acabó con la vida de su amigo de la infancia. La muerte de Ferdia fue considerada por Cuchulainn como una pérdida irreparable para él y, dice la leyenda, que cayó de rodillas allí mismo, y de sus ojos brotaron lágrimas de arrepentimiento que regaron el cuerpo inerte de su antiguo camarada.

LEYENDAS

Sin embargo, y aunque el héroe Cuchulainn tenía por ascendiente a un dios, él mismo no era inmortal y, la epopeya de su combate contra las huestes de la malévol Maeve, prosigue hasta que llega un trágico final. El caso es que todavía el héroe del Ulster tiene que luchar contra otros guerreros poderosos, a los que Maeve ha traspasado su magia y sus malas artes. Entre éstos se destacará quien, con su ingente prole -según la leyenda tenía veintisiete hijos-, se enfrenta a Cuchulainn y le arrebató su lanza mágica. A continuación le infiere graves heridas por las que brota mucha sangre y, el héroe, que ve llegado el momento postrero para él, decide atarse con su cinturón de cuero a una columna para morir de pie. Cuenta el relato que su caballo se alejó, luego de rozarle con

su morro, de aquel lugar, a todo galope. En cuanto a Emer, esposa del malogrado héroe, morirá deshecha en lágrimas sobre el cadáver de Cuchulainn. Ya al borde de la muerte, aún logró partir con su poderosa espada el acero del enemigo que se acercaba para cortarle la cabeza, pues tal era la bárbara costumbre de entonces, logrando así no morir decapitado. Hubo otras sagas de aguerridos héroes entre los celtas, además de Cuchulainn. Por ejemplo, la del guerrero Finn que, según la narración legendaria, fue hallado en un espeso bosque, al pie de un gigantesco árbol, por el séquito de un mítico soberano -su madre le había abandonado cuando era un recién nacido- y, era tal su belleza, que le pusieron por nombre Finn, palabra que significa "bello, hermoso".

LOS DRUIDAS

El pueblo celta había llegado a tan remotos y apartados lugares que, consecuentemente, desarrollaría una cultura propia y enraizada en sus particulares creencias. De aquí la importancia que adquieren los diversos mitos celtas, así como la fuerza de atracción que emana de sus legendarios héroes. Algunos de los cuales guardan cierta relación con los protagonistas de la fabulación clásica, especialmente con los griegos. Mas, también hay que destacar la importancia que alcanzar lo sagrado y trascendente, lo esotérico y lo mítico, por esos contornos plenos de misterio. La importancia que adquieren por entonces los monumentos megalíticos y, por consiguiente, todo lo relacionado con la muerte, dará lugar a la formación de sociedades garantes del culto y el rito, tales como los druidas que, según las investigaciones más dignas de crédito, ya en la época neolítica habían adquirido gran importancia y raigambre entre los irlandeses. Luego pasarían, desde las islas Británicas, al territorio galo, en donde, junto con los caballeros, se convertirían en una de las clases sociales más influyentes y poderosas de aquellos tiempos. También hubo otras asociaciones que se ocupaban de la interpretación taumátúrgica de aquellos hechos para los que no se hallaba explicación racional; por ejemplo, los bardos. Incluso existieron sacerdotisas y magas que practicaban el arte de la hechicería, y desarrollaban unos poderes pocos comunes. Sin embargo, la institución más importante será la de los druidas. Estos realizaban los sacrificios a las diversas deidades, por lo que pudiera pensarse que eran una casta de sacerdotes y nada más. Sin embargo, también ellos dirimían las diversas controversias entre ciudadanos, entre grupos sociales y entre poblaciones diversas; todos estaban obligados a cumplir el castigo impuesto por los druidas y todos debían acatar la sentencia por ellos dictada, de lo contrario eran excomulgados y separados de entre los suyos. Los druidas detentaban, también, un poder mágico que los capacitaba, según la población, como curanderos y sanadores de enfermedades de la mente y del cuerpo. Conocían las propiedades de diversas plantas y utilizaban, además, para sus ensalmos y sortilegios, caparazones de erizos fosilizados. Algo similar a lo que, entre la población oriental, sucedía con las marcas de los caparazones de las tortugas resquebrajados por el fuego, que luego eran objeto de interpretación mágica. A los druidas se los tenía, también, por magos y adivinos y, hasta existía la creencia cosmológica de que ellos habían creado el espacio inmenso y los mares y océanos, que harían posible el nacimiento de los propios dioses. Nuestro mundo perecería, en opinión de los druidas, por el agua y por el fuego; esto mismo defendería, en la época clásica, la escuela griega de los estoicos. También enseñaban los druidas la doctrina de la metempsícosis, o transmigración de las almas, pues creían que había otra vida, más allá de ésta, en la que se pagaba toda deuda aquí contraída. Sólo los druidas sabían interpretar las inscripciones lapidarias de los "ogham" (Runas), especie de mensajes grabados en la piedras de los recintos funerarios que acaso aluden a la vida en el más allá y otros que también implican una cierta sabiduría. Precisamente, la palabra druida significa "el experto vidente", por lo que tenían la exclusiva, por así decirlo, de la interpretación onírica, del conocimiento

mágico del poder de las plantas -especialmente ensalzaban las virtudes del muérdago que sólo los druidas podían tocar-, y de la curación y la clarividencia. Jóvenes selectos eran reclutados para formar la sociedad druídica. Permanecían durante veinte años aprendiendo todas las técnicas necesarias para luego ser capaces de interpretar y memorizar textos sagrados. Pues toda la tradición heredada de los antepasados era de viva voz. Tenían que llegar a dominar la astrología, la adivinación, la historia y la teología; su conocimiento de los fenómenos naturales, y de la naturaleza en sí, debía ser exhaustivo.