

La concepción del Mundo Intermedio en la mitología indoeuropea-celta insular

Ana Silvia Karacic

Los desplazamientos sorprendidos que caracterizaron a las antiguas tribus de pastores nómades en Eurasia, más allá de su pertenencia a las familias indoeuropea, uralo-altaica, turco-mongola o semita (en cada una de ellas con variantes marcadas conforme al entorno geográfico y cultural), seguían el patrón de los cazadores esteparios del epipaleolítico y neolítico. Este modelo delineó tanto las estrategias de acecho y ataque que caracterizaron su relación con otras tribus nómades como se constituyó en un modo de vida durante los tiempos previos a su asentamiento en lugares ya ocupados por las poblaciones sedentarias sobre las que avanzaron.

Ese modo de vida iba de la mano con concepciones sobre el hombre, la naturaleza y lo divino que lejos de ser tan simples como se creyó -cuando se sostenía que el nomadismo era una etapa menos evolucionada que la agricultura y que la precedía también cronológicamente-, involucraban conceptos elaborados que el asentamiento y contacto con los sedentarios enriquecieron.

La constante de estos pueblos era la movilidad, y ésta se constituyó en la médula de su existencia y en un valor en sí misma, ya sea que hablemos de desplazamientos estacionales en los casos de un nomadismo circunscripto a una región amplia o no (pero determinada geográficamente), o continuos en aquellos que por presiones étnicas tanto internas como externas buscaban algo más que pasturas para los rebaños, desplazándose así hacia horizontes cada vez más lejanos. De estos últimos nos ocuparemos.

El universo religioso y simbólico del pastor nómade difiere ampliamente del que concibe el sedentario. Su concepción del espacio tiende a la cuasi negación del mismo como algo permanente¹. El espacio es un lugar al que se llega, donde se reposa y se abandona, fluye bajo sus pies como los seres en el tiempo, se transcurre sobre él. Su realidad no se percibe estática, deviene junto con el tiempo, a cuya naturaleza prácticamente se asimila. Este último y el movimiento son para el nómade

más reales que el espacio, el desplazamiento hace que los horizontes físicos concebidos metafóricamente como destinos, se experimenten inasibles. Pero el lugar donde el nómada se detiene a descansar adquiere sí una connotación casi sacral, delimitado periféricamente por un espacio "externo". Hay aquí una experiencia transitoria pero recurrente del espacio como fijeza y centralidad (momento y lugar de reunión de la comunidad, alrededor de una o varias hogueras, es un tiempo de una cualidad ontológica diferente). Así, junto a los factores económicos sobre los que reposaría la migración encontramos un trasfondo simbólico-ritual propio del pensamiento nómada, donde el acto del desplazamiento así como su vivencia del espacio-tiempo conformarían la estructura de su cosmovisión*.

Tal vivencia espacio-temporal, reiterada y afirmada generación tras generación no desapareció sin dejar su impronta en el espíritu y en la simbólica en la que éste se manifestó. Cabe preguntarse si no determinaría a su vez por lo menos gran parte de las concepciones relacionadas con lo espacial como la naturaleza de ciertos lugares míticos. Así, lentamente, moldeó su concepción realista de la existencia, del futuro como algo en lo que no se piensa más allá del día siguiente, el énfasis en lo individual sobre lo colectivo y el plano divino como algo que está más allá de lo terreno (en el sentido estricto del término).

Erróneamente se llegó a pensar -hasta hace unas cuatro o cinco décadas- que sus creencias religiosas eran demasiado simples porque se las comparaba con la complejidad de las ceremonias y rituales agrarios donde predominaba lo ctónico. Con el tiempo se comprendió que su modo de vida no era inferior a aquél, que sus creencias sólo eran diferentes y hoy se admite ampliamente la complementariedad de ambos sistemas simbólico-rituales.

La vida a merced del clima más que de la fecundidad de la tierra iba de la mano con la creencia en seres espirituales o divinos de naturaleza uránica (con el desglose natural de los mismos en solares y atmosféricos). El culto a las aguas, en cualquiera de sus formas pero especialmente como arroyos, ríos, lagos, estanques, devino en forma natural como una consecuencia de la dependencia que tenían de ellas para la

* Podemos concebir el "no espacio" como una metáfora de la libertad, pero no hay una imagen mítica equivalente en relación con él.

supervivencia propia y de sus rebaños y no en cuanto a su carácter fecundante (como es propio de la cultura agraria). Dicho culto tenía su razón de ser en una necesidad concreta y vital, pero se movía también en un plano de relaciones más sutiles y ancestrales. El agua -por su naturaleza inasible y móvil, opuesta a la tierra- ejercía sobre ellos una atracción que iba más allá de lo pragmático y que se volcó en una compleja constelación simbólica que imprimieron en muchas de sus concepciones religiosas, mitológicas y culturales. Tan inasible como el agua será ese Otro Mundo o Mundo Intermedio, -intrínsecamente asociado a ese universo del nómada- en que creían algunas ramas indoeuropeas (no tenemos testimonios de las creencias de la totalidad de la familia indoeuropea pero sí los tenemos muy concretos de los celtas, germanos y escandinavos). De la concepción que tenían los balto-eslavos, hititas y tocarios entre otros, existe escasa información, y de las restantes ramas, la indoaria merece un tratamiento aparte, teniendo en cuenta que asume características más complejas debido a la fuerte presión y riqueza del substrato no ario.

El Otro Mundo en la concepción de los celtas insulares del grupo goidélico.

Las opiniones sobre la datación de las primeras migraciones celtas a las islas británicas son diversas, algunos creen que no podría aseverarse su presencia en Irlanda más allá del siglo VI/V a.C.; otros sostienen que existiría una evidencia proto-celta ya en el siglo X a.C. A partir del 2200/2000 a.C. habría arribado a las islas el pueblo de los *vasos campaniformes* o *bell beakers*, procedentes de Europa Central, pero hay reticencia en establecer una filiación celta en época tan remota. En el continente se desarrollaron la cultura de los *túmulos* (1600-1200 a.C.), considerada proto-celta y la de las *urnas* (1200-800 a.C.) estableciéndose en este caso una filiación indiscutible con la cultura de Hallstaat².

La decisión en cuanto al momento oportuno para abandonar sus asentamientos y comenzar una nueva migración correspondía siempre al jefe de la tribu. Levantaban sus campamentos e invitaban a otras tribus a seguirlos; el hecho de la partida era para ellos el comienzo de una nueva aventura. Los celtas estaban imbuidos de un ansia de

movimiento, una inquietud permanente que los impulsaba a migrar sin importar la conveniencia o excelencia del lugar que abandonaban.

Los celtas adoraban los elementos de la naturaleza, los árboles, las fuentes de agua, los espíritus que creían se escondían en lugares sombríos, en los bosques, cuevas y en el fondo de los lagos así como en los menhires y en las colinas. El culto se enraizaba probablemente en un antiguo totemismo. En cuanto al culto a los dioses mayores, si bien se habla de un panceltismo, hay diferencias marcadas entre los celtas continentales y los insulares y a su vez entre los diferentes grupos que conformaron ambas ramas. A la creencia en estos espíritus y dioses se le sumó el culto a los héroes que unido a su devoción por la naturaleza y la poesía se combinaron en un folklore que trascendiendo los límites físicos se dio a conocer como un universo atávico donde los mitos y los sueños del alma celta se entretejían dando lugar a un sin fin de historias. El celta era un guerrero por excelencia; en ocasiones aisladas, las mujeres participaron también en la guerra -creemos que lo hacían en casos extremos porque sólo se encontraron armas en tumbas pertenecientes a mujeres en dos o tres casos-, dado que la historia ha registrado a Cartimandúa, reina de los Brigantes y a Boudicca, reina de los Iceni (tribus celtas britónicas). Era un universo de contrastes porque al mismo tiempo brotaba de su ser la música, la poesía, y bordaron con el arte de la orfebrería la misma confección de espadas. Al igual que los indoarios, tenían gran facilidad para imbricar lo real y concreto con lo sobrenatural. Utilizaban conceptos espaciales y físicos así como temporales y abstractos para designar una misma realidad, equiparando en el plano de la imaginación lo que muchas veces escapaba a la razón.

Tal vez esta capacidad para concebir el universo del hombre unida al aura casi mágica de una tierra rodeada por agua y envuelta en bruma, haya favorecido la idea del Otro Mundo (el Sidh, Sith, Sidhe -pronúnciese Shi- de los irlandeses y los escoceses de las Highlands -celtas gaélicos-. En cuanto a los britónicos de Inglaterra y Gales, encontramos mejor establecida la diferencia entre el mundo de los muertos o Annwfn (Anun), el Caer Sidi -equivalente al Elíseo- habitado por los dioses y los héroes, y un mundo feérico. A pesar de esto, en algunas descripciones, estos reinos aparecen confundidos.

El agua jugará un rol fundamental en esta concepción. Esta y su

simbolismo, asociado al carácter huidizo de la niebla que vela el espacio serán dos de los elementos -entre otros- que van a modelar esta cosmovisión, porque ese Otro Mundo será tan inasible para el celta como lo fue el horizonte para sus ancestros nómades.

El Sidh representa un estado intermedio entre un mundo y el siguiente, por eso se lo llama también el Mundo Intermedio. Los habitantes de este mundo reciben el mismo nombre, los Sidh. Con este término se designaba también a las ráfagas de viento arremolinado tan típicos de esas zonas, se las llamaba “viento de las hadas”. Hay cierta identificación, según el autor y el texto en cuestión, entre el plano de los dioses y el de los Sidh pero no necesariamente la hay entre este último ámbito y el de los ancestros. Hay indicios de un culto a los antepasados tanto entre los celtas goidélicos como entre los britónicos, pero no es fácil de establecer³.

Evidentemente, un pueblo que entierra a sus muertos en túmulos y que erige las monumentales construcciones de New Grange -en el complejo del río Boyne- y los enterramientos sobre la colina de Tara, en Irlanda, debía necesariamente haber concebido una idea de la vida *postmortem* así como un culto. Los ancestros y los Sidh tienen un elemento en común, los túmulos, pero sigue siendo un enigma de qué manera los seres feéricos se relacionaban con los ancestros en la tierra y qué tipo de nexo los unía. Una explicación, que descansa en las leyendas antiguas, nos dice que los Sidh se dividían en dos grupos: la Corte Bendita (que englobaría a todos los seres benévolos) y la Corte Maldita o Sluagh, (pronúnciese slua) “la Hueste”, que lejos de ser favorable a la humanidad, estaría compuesta por aquellos muertos que no recibieron los sacramentos junto con otras naturalezas malignas hostiles al hombre⁴.

Existe un folklore muy complejo y elaborado en torno a los Sidh. Este nombre, genérico, designa a todo ser feérico: duendes, hadas y entidades malignas del folklore. Ellis Davidson manifiesta que en el siglo VII la tradición sostenía que estos seres pertenecían a una antigua raza que permanecía escondida de los hombres y asocia esta idea con el recuerdo de una cultura anterior desplazada por invasores más poderosos o, basada tal vez en la creencia en los espíritus de la tierra, quienes se cree la poseían antes de los asentamientos humanos⁵. Esta misma creencia parece haber existido en Islandia, Escandinavia,

Dinamarca, Francia y Alemania. La similitud folklórica en todos estos casos nos retrotrae a los tiempos en que los pueblos germanos y celtas habrían mantenido un contacto más estrecho.

A partir de la llegada del cristianismo a las islas, especialmente a Irlanda con San Patricio en el siglo V, sobrevino la conversión. Los antiguos dioses de los celtas comenzaron a retroceder, ellos eran los Tuatha Dé Danann (pronúnciese Tuza dei Danann) o los hijos o pueblo de la Diosa Dana o Danu*, asociados con las fuerzas de la luz y de la vida. El Ciclo Mitológico de Irlanda, relata que conformaban una de las seis razas que habrían llegado a la isla⁶ y que luego de derrotar a los Fir Bolg -singular Fer = hombre- (probablemente un pueblo pre-celta de Irlanda, o que habría llegado a ella en épocas anteriores) y a sus dioses, los Fomore (asociados a su vez con la noche, la muerte y la tormenta) mediante artes mágicas en las que eran versados, ocuparon la tierra instituyendo un reinado de paz. Según la doctrina celta, la noche precede al día -por eso se cuenta el tiempo por noches- y la muerte, a la vida. Los dioses de la luz habrían llegado para destronar a los de las sombras. Esta paz no se prolongó por mucho tiempo ya que fueron a su vez derrotados por los Hijos de Míllidh (pronúnciese Mil) o milesios. Estos últimos son considerados por algunos especialistas en el tema como proto-celtas indicando que su historicidad estaría avalada por varios indicios. En cuanto a la de las razas anteriores que menciona el *ciclo mitológico*, al no poder comprobarlas, se las inscribió en el mito y la leyenda. No hay duda de la ocupación previa de las islas por parte de otros pueblos, pero no puede afirmarse que sean los descriptos en la mitología.

Estos acontecimientos se relatan en el *Libro de las invasiones* y contienen la Historia de Tuán, la Llegada de los Tuátha Dé y la Batalla de Moy Tura en la que éstos vencen a los Fir Bolg, como también muchos otros eventos, y a su vez, todo esto está contenido en el *ciclo mitológico*.

* El nombre Danu aparece en diferentes partes de Europa conformando nombres de ríos o topónimos. Pertenece a la lengua celta primitiva y es de clara derivación indoeuropea. Hay opiniones diversas con respecto a la historicidad de este pueblo, si bien la tendencia a considerarlo histórico es mayoritaria. Uno de los motivos que generaron confusión al respecto fue que se los consideró como seres pertenecientes a una raza divina; como tales figuran en el *Leabhar Ghabála*.

El *ciclo heroico* está entramado con el *mitológico*, y en él aparecen personajes de este último, existiendo ya en el *ciclo heroico* bases históricas - comprobables- que sustentan las leyendas que se tejían

La derrota de los Tuátha Dé Danann los dejó a merced de la decisión de los milesios, quienes accedieron a permitir su permanencia en la isla y les concedieron así la mitad de Irlanda, sólo que esa mitad era la que se encontraba de la superficie de la tierra y las aguas hacia abajo⁷.

Y así, se dirigieron a su morada final en el fondo de los lagos, bajo los túmulos y las colinas donde cada uno de los jefes Tuátha Dé Danann reinó. Como ejercían dominio sobre los elementos de la naturaleza y la invisibilidad, moraron también a veces en lo profundo de los bosques “...free from the tyranny of time, living ‘without grief, without sorrow, without death, sickness or wasting away, without age, without corruption of the earth.’...”⁸

Esto recuerda la imagen del Tir Nan Og, la “Tierra de la Juventud”, otro de los lugares donde se habrían retirado los Tuatha Dé Danann, se hallaba en el oeste, al otro lado del mar, el tiempo allí no existía al menos tal como lo concebían los hombres y la muerte no penetraba jamás. Claro que -como ocurre casi siempre en la cosmovisión celta- Tir Nan Og puede encontrarse en muchas otras partes, y puede también aparecer sobre esta tierra por un lapso determinado, siempre envuelto en niebla, lo cual lo esconde de los mortales. Por algún motivo que permanece oscuro al entendimiento, los Tuatha Dé se convirtieron en los dioses de sus vencedores, los milesios y luego en un pueblo feérico que con el transcurso del tiempo decayó en los Daoine Sidhe (pronúnciese Zina Shi) o dioses caídos de los primitivos celtas que habitaron la isla. Aunque muchas veces, según nos dice Katharine Briggs, se puede vislumbrar en ellos algo de su antigua forma de seres feéricos heroicos⁹.

Las puertas de acceso al Sidh.

El acceso al Sidh se abre en determinados lugares y momentos. Los espejos de agua (lugar concreto, espacial pero de naturaleza inaferrable) serían una de las puertas que permitirían el pasaje o comunicación entre los mundos, simbolizan la suma de las virtualidades,

de lo que no se manifiesta y especialmente en este contexto aluden al misterio. La superficie del agua actúa como un espejo falso para los hombres, que pueden ver su imagen reflejada pero no la miríada de seres que del otro lado los observan. Esta creencia es consecuente con aquella que sostiene el retiro de los Tuátha Dé Danann bajo la superficie. La veneración de las fuentes de agua es un fenómeno extendido prácticamente por todo el mundo y adquiere características muy netas en el mundo celta. Si bien este culto está arraigado en culturas agrarias donde se concibe a la tierra como sagrada, entre los proto-indo-europeos, aunque orientados a un culto celeste tal como lo demuestra la importancia de los dioses solares masculinos, existía también, aunque en menor medida un culto a lo femenino representado por deidades asociadas con los ríos¹⁰.

Prácticamente todos los ríos de Irlanda tienen nombres femeninos; particularmente aquí, las deidades femeninas garantizaban el alimento y la fecundidad presentándose en tríadas. Estos aspectos inherentes a la vida de la sociedad se expresarían ritualmente. Tanto en la literatura irlandesa como en la galesa podemos ver un reflejo de estas creencias en las historias que relatan la unión de un rey con una dama feérica. Tales figuras femeninas eran una metáfora de la tierra. Cuando los milesios ganan la reyesía llegan a un acuerdo con tres damas de los Tuatha Dé: Eire, Banba y Fódla. Cada uno de estos es un nombre de Irlanda. Los dos últimos son usados por los poetas y el primero es un término usado tanto en la literatura como en el lenguaje corriente. Su forma previa fue Eriu, derivado del celta "Iveriu", que significa "tierra".

El instante en que el sol se asoma en el horizonte y especialmente aquél en el que se oculta conformaban junto con el mediodía y la medianoche cuatro instantes de pasaje (tanto el crepúsculo como estos dos últimos momentos son accesos temporales), las puertas del Sidh se abren en esos momentos multiplicando la realidad visible e invisible en miles de laminaciones inaccesibles casi a los sentidos. Es ese carácter de semimanifestación lo que pluraliza las virtualidades feéricas tan anheladas y atrayentes como temidas por el hombre celta.

La niebla que avanza ya sobre el mar, o sobre la tierra, constituía también un signo de que esas barreras se volvían muy tenues o desaparecían. La imagen simbólica de la niebla así como su plasmación

y función mítica, responde a una experiencia de la realidad como algo que se torna indeterminado, sin límites precisos, diluida. Habría un cambio en la imagen de la realidad y se vivenciaría a la vez como un cambio en la realidad misma, lo que antes se manifestaba nítidamente se tornaría impreciso, y luego inmanifestado.

La bruma o la niebla simbolizan así un “pasaje” de un estado a otro, de un mundo a otro. Es un elemento que participa de lo inaferrable. Parece una constante en esta cultura, la experiencia de lo evanescente, lo inasible, lo impermanente y la necesidad de recurrir a ello para construir su cosmovisión que más allá de quedarse en el mito, se proyectó de mil maneras en el arte: la música, poesía y la orfebrería.

La tradición dice que la comunicación de los Sidh con los seres humanos existió en tiempos remotos pero que no sería ya posible debido a lo impuro de nuestras acciones y nuestra falta de respeto por la naturaleza (ésta es su morada y el daño que recibe los afectaría). La existencia de ese mundo y sus habitantes dependería de la capacidad que el hombre conserve de creer y confiar en su prójimo. El Sidh se alejaría de la raza humana y de este mundo tanto en el espacio como en el tiempo, volviéndose progresivamente más difuso. Ese mundo intermedio sería entonces cada día más inaccesible y los caminos que habrían conducido alguna vez a él se estarían diluyendo literalmente. Su alejamiento irreversible sólo podría evitarse en tanto alguien los recuerde y piense en ellos como reales, pero la tradición dice también que sólo un ser humano con un alma pura e inocente podría hacerlo*.

* La imagen de un mundo que se aleja simultáneamente en el tiempo y el espacio provocaría una sensación de nostalgia por lo perdido, algo que no se recuerda pero se vislumbra. Ese sentimiento está presente tanto en la mitología como en el folklore celta. Miríadas de imágenes míticas hablan de paraísos, de lugares inalcanzables, ocultos o de casi imposible acceso que más allá de ser “lugares” son estados del ser. El alejamiento progresivo, lento e irreversible de ese mundo le imprime una nota dinámica, un “movimiento”, en contraste con el estatismo de otras concepciones. Pero en casi todos los casos, ya sea que se utilice un lenguaje más o menos mítico y simbólico, está presente la “memoria” de una inocencia que el hombre dejó muy atrás y la necesidad de recuperarla si se quiere alcanzar ese lugar-estado del alma.

El Annwfn y los mundos divino y feérico entre los celtas britónicos.

Debido a que los britónicos dejaron el continente por lo menos tres o cuatro siglos después que lo hicieran los goidélicos, estuvieron en contacto mucho más tiempo con pueblos germanos, latinos, eslavos y griegos que estos últimos. Así, sus ideas con relación a estos mundos sufrieron su influencia. Aún así, al instalarse en Inglaterra y Gales, recibieron en varias ocasiones migración goidélica proveniente de Irlanda; de esta forma, los antiguos dioses que se adoraban allí encontraron un paralelo en las narraciones míticas britónicas.

El Annwfn es el mundo subterráneo, el de los muertos, allí también moran algunas divinidades asociadas a los cultos de la fertilidad. A diferencia de otras imágenes del submundo, la de los celtas no era un lugar sombrío ni triste. Las almas de los muertos eran revestidas con un nuevo cuerpo y su existencia allí transcurría feliz. Esto produjo cierto asombro en los observadores clásicos, que confundieron esta vida *postmortem* con las imágenes de los mundos de los dioses y de los seres etéreos. Lo que facilitó la confusión por un lado, fue la creencia celta de que muchos seres feéricos moraban bajo los túmulos, y las aguas (los muertos también moraban bajo los túmulos y en el Annwfn) y por el otro, el “Mundo de los Vivientes” -como se llamaba a veces a sus dioses- estaba ubicado en algún lugar en medio del mar, en el “Paraíso del Oeste” o en el fondo mismo del océano. Asimismo, una imagen que se repite es la de un mundo suspendido en el espacio, en la atmósfera, separado de la superficie del océano solo por un manto de niebla. J. A. Mac Culloch¹¹ asevera que este reino paradisíaco fue conocido por los britones y que estos lo habrían llamado Annwfn, sin establecer diferencias entre el mundo divino y el de los muertos, lo cual estaría más acorde con el temperamento celta. Esto lo equipararía al Sidh irlandés donde el tránsito desde estos mundos mágicos a la tierra de los hombres sería, en aquellos tiempos, continuo. Estas concepciones pertenecen al fondo común indoeuropeo. La diferenciación entre los mundos sería probablemente una elaboración posterior, dado que en las tradiciones más antiguas estos aparecen prácticamente confundidos.

Estas elaboraciones incluyen la identificación de ese reino etéreo con Avalon e implica ya modificaciones tardías, algunas tan alejadas de

la época en que los britónicos llegaron a las islas (aproximadamente VI o V centuria a.C)*, como podría serlo el siglo XI y XII d.C. (para entonces se habrían volcado a la escritura los romances galeses conocidos como Mabinogion, fuente principal de la tradición folklórica y mitológica de los celtas de Gales y habrían alcanzado su forma casi definitiva las leyendas del Ciclo Artúrico al que Sir Thomas Malory daría una última pincelada con *Le Morte d'Arthur* en el siglo XV).

El acceso al Annwfn de los galeses tiene las mismas características que mencionamos para la rama goidélica a las que habría que sumar otras, dependientes de un folklore de elaboración más tardía y posiblemente más complejo, donde las figuras femeninas (siempre relacionadas con lo feérico) adquieren gran relevancia. Por otra parte se están estudiando las influencias de otras ramas de la familia indoeuropea en las concepciones celtas posteriores al siglo II/III d.C.

Las ofrendas en los pantanos.

Las ciénagas y los pantanos ejercían gran atracción para este pueblo. Participaban de algún modo de la naturaleza de las aguas sólo porque se los consideraba también como una puerta al Otro Mundo. Nos encontramos aquí nuevamente con un elemento ni líquido ni sólido, de carácter mixto, donde se arrojaban las ofrendas a los dioses y seres etéreos. Ya se trate de las marismas de las Islas Británicas o de las más famosas de Dinamarca, Holanda, Bélgica, norte de Alemania y en menor número de Suecia y Noruega, éstas recibieron botines de guerra, espadas, lanzas, joyas, calderos (entre ellos el tan renombrado caldero celta de Gundestrup) tanto por parte de los pueblos celtas como de los germano-escandinavos. Estos últimos sacrificaron seres humanos arrojándolos en los pantanos, varios de esos cuerpos se recuperaron en un sorprendente estado de conservación¹².

Existía la costumbre entre los guerreros celtas de ofrecer al dios de la guerra y la tormenta aquellos elementos que obtuvieran como resultado de una batalla. Solían recoger del lugar donde se llevara a cabo la

* La datación de las migraciones a Inglaterra y Gales se discute actualmente así como las de Irlanda, éstas aún más difíciles de datar.

contienda todo lo que el enemigo hubiera abandonado o les fuera arrebatado luego de imponerse a ellos. Tomaban también todo lo que los cuerpos de las víctimas de ambos bandos tuvieran en su poder. Lo ofrendaban así en agradecimiento por la victoria y la vida que conservaron. Retener para sí estos elementos podría augurar la muerte en la próxima lucha. Tal vez esta costumbre no se haya extendido más allá del siglo I o II de la era cristiana, al menos actualmente la datación de los hallazgos no iría más allá de ese límite.

En el caso particular de las ofrendas en los pantanos es muy probable una influencia germano-escandinava. La relación entre las tres (en algunos casos cuatro) clases de sacrificio de seres humanos, la ofrenda de estos a un dios determinado (según la correspondencia entre la clase social del sacrificado y la pertenencia del dios en cuestión a una de las tres funciones de la sociedad y el panteón indoeuropeos) así como el destino dado al cuerpo en fuentes de agua o pantanos está también relacionado con la noción del Otro Mundo. Esto es válido en tanto este último se considere como morada de los dioses, recordando siempre que la división entre un mundo feérico y uno divino no se establece claramente en la rama insular. Este tema en particular debería tratarse en lugar aparte y en relación con la rama germana dada la influencia que ésta ejerció sobre la celta.

La concepción del Mundo Intermedio adquiere en este pueblo características muy particulares y muy posiblemente sea el resultado de una amalgama de creencias de los pueblos neolíticos y de comienzos de la Edad de Bronce -autóctonos- y de los proto-celtas y celtas indoeuropeos que llegaron a las islas posteriormente. El matiz dinámico así como la imaginación exuberante reflejada en la mitología y el folklore se debe a estos últimos, pero la escasa información fehaciente que existe sobre las creencias de los aborígenes se limita a enterramientos y construcciones megalíticas. Esto hace muy difícil determinar cuál es el aporte no indoeuropeo en materia de religiosidad y mitología. Proceder por descarte, separando los elementos que se consideran netamente indoeuropeos puede conducir a error dado que no se establecieron -salvo tal vez en uno o dos casos- la cantidad de migraciones desde el continente certeramente datadas ni cuando habrían comenzado. Surgiría aquí la duda en cuanto a si estas concepciones son insulares autóctonas,

proto-celtas o celtas o en qué medida hay un aporte de cada una de ellas. Este sigue siendo un tema abierto a discusión.

Notas:

1. Bonnefoy, Yves, *Diccionario de las Mitologías*, Vol. I, Ed. Destino, Barcelona, 1996, pp. 100-101.
2. En la Cultura de los Túmulos los cadáveres eran sepultados en tumbas, cámaras, cofres o troncos de árbol ahuecados y luego se alzaba sobre la sepultura un túmulo de tierra cubierto con piedras. En la Cultura de las Urnas, que se generalizó por casi todo el continente, prevaleció la incineración, luego de la cual las cenizas se colocaban en pequeñas urnas que eran enterradas, formando así los conocidos campos de urnas sembrados en casi toda Europa. La Cultura de Lusacia se caracterizó también por sus campos de urnas, y no era celta; estaba situada al este de Europa y originó por sus desplazamientos hacia occidente, a su vez, los de los pueblos celtas. Ver Hutton, R., *The Pagan Religions of the Ancient British Isles*, Blackwell Publishers, UK, 1992, pp. 88-139; también Bosch Gimpera, P., *El problema indoeuropeo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1989 (1a. edición en 1960); si bien su postura ha sido revisada a la luz de los últimos descubrimientos arqueológicos, estos afectarían principalmente su planteo con respecto a las culturas de Europa Central y del Este. Ver también Mallory, J.P., *In Search of the Indo-europeans*, Thames and Hudson, London, 1992 y Renfrew, Colin, *Archaeology and Language*, Penguin Books, London, 1989.
3. Ellis Davidson H.R., *Myths and Symbols in Pagan Europe*, Manchester University Press, United Kingdom, 1988, p. 127.
4. Briggs Katharine, *Diccionario de las Hadas*, Alejandría, José J. de Olañeta De, España, 1992. Katharine Briggs se doctoró en Filosofía y luego en Literatura en Oxford; en otro de sus libros, *The Fairies in Tradition and Literature*, profundiza en la naturaleza del mundo feérico. Es evidente que en el caso de la Corte Maldita o Sluagh existe una clara influencia cristiana y por lo mismo es una reinterpretación tardía de la esencia de estos miembros del Sidh.
5. Ellis Davidson H. R., Op. Cit., pp. 112-113.
6. Leabhar Ghabhála, *Libro de las invasiones*, edición a cargo de Ramón

Sainero Sánchez, Ediciones Akal, Barcelona, 1988, en versión castellano-gaélico con un glosario muy completo de términos en gaélico traducidos al castellano en paralelo con los correspondientes versos. También *The Book of Conquests* en la versión de Jim Fitzpatrick, Dragon's World Ltd., Great Britain, 1993. Algunas de estas "razas" serían desdoblamientos; en todo caso, los Tuátha Dé Danann habrían llegado luego de Cessair, de Partholón (y su gente), de los Hijos de Nemed y de los Fir Bolg, por lo tanto en quinto lugar dado que Cessair sería un desdoblamiento de la raza de Partholón. Asimismo, se desprende del mismo Leabhar Ghabhála que los Tuátha y los mismos Fir Bolg serían diferentes ramas de la familia de Nemed, con respecto a este punto se puede consultar Dillon Myles, *Early Irish Literature*, Four Courts Press, Dublin, 1994. A su vez Fir Bolg es el nombre con que se designó a los Fir Domnann (¿los Dumnonii de Gran Bretaña?), a los Fir Galioin (¿Galos?) y a los Fir Bolg mismos (¿Belgas?). Existen otras relaciones etimológicas para los nombres de estos tres pueblos. Tanto los Fir Bolg, los Tuatha Dé Danann como los Milesios son considerados diferentes tribus del pueblo celta que se separaron de la familia principal en diferentes épocas.

7. Como se menciona más arriba, puede constatarse la facilidad con que los celtas elaboraron una mitología donde se imbrican tanto los elementos puramente mitológicos, los legendarios y los históricos y en algunos casos la transposición de elementos posiblemente históricos al plano de lo divino.

8. *Voyage of Bran, Son of Febal*, Meyer K., ed., I, pp.5, versos 10,18 en Ellis Davidson H. R. Op. Cit., pp. 113.

9. Briggs, Katharine, Op. Cit. pp. 91.

10. Brenneman Walter Jr., *Religious authenticity at the Holy Wells of Ireland, a methodological problem.*, en Journal of Indo-European Studies (monograph) No. 17, Washington D.C., 1996, pp. 218-219. También para profundizar el tema del culto a las aguas se puede consultar Ross Anne, *Pagan Celtic Britain*, (edición revisada), Constable, London, 1992 y de la misma autora *The Folklore of the Scottish Highlands*, Barnes and Noble, USA, 1993, pp. 79-81.

11. Mac Culloch, J. A., *The Celtic and Scandinavian Religions*, Constable, London, 1994, pp.88-92. Sugiere el autor que el nombre Annwfn podría

haber reemplazado a un nombre pagano más antiguo.

12. Con respecto a este tema se puede consultar el excelente trabajo del Dr. P. V. Glob, *The Bog People*, Ballantine Books, N. York, 1971, donde analiza el descubrimiento y características del hombre de Tollund, el de Grauballe, en Dinamarca, así como el entorno socio-histórico del “pueblo de los pantanos” y los hallazgos realizados en otros lugares de Europa del Norte.