

ANA B. NIETO

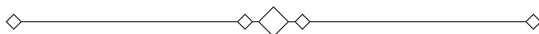


MAGIA
DE LOS
CELTAS

Luciérnaga

ANA B. NIETO

MAGIA DE LOS CELTAS



Ediciones
Luciérnaga

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.
La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© del texto: Ana Belén Nieto González, 2023.

© de las fotos de interior: archivo autora; Shutterstock

© de las fotos de cubierta: Shutterstock / Bourbon-88

Diseño de la cubierta: Planeta Arte & Diseño

Primera edición: septiembre de 2024

© Edicions 62, S. A., 2024

Ediciones Luciérnaga

Av. Diagonal 662-664

08034 Barcelona

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-19996-39-8

Depósito legal: B. 4.077-2024



SUMARIO

| | |
|---------------------------------------|-----|
| <i>Introducción</i> | 9 |
| <i>El mundo celta</i> | 15 |
| PARTE I: EL CALENDARIO CELTA | |
| La magia del tiempo | 23 |
| Samain | 27 |
| Imbolc | 69 |
| Beltine | 105 |
| Lughnasad | 159 |
| Y Samain | 187 |
| PARTE II: LA NATURALEZA CELTA | |
| El agua | 205 |
| La tierra | 211 |
| El bosque | 217 |
| Magia animal | 225 |
| PARTE III: SABIDURÍA CELTA | |
| Magia de las palabras | 233 |
| Magia de los números | 251 |
| Druidas | 255 |
| Las artes celtas | 261 |
| <i>La despedida</i> | 275 |
| <i>Bibliografía recomendada</i> | 277 |

EL MUNDO CELTA

Imagina por un momento que vives en el mundo de los celtas.

Solo son las cinco de la tarde, pero la luz oblicua cubre el paisaje de tonos plateados y dorados. Ha pasado la lluvia, sobre las piedras brillantes, y gotea como perlas de cristal en las ramas y en las hojas. Huele a tierra que está viva y que respira bajo tus pies. Colándose entre las nubes, los últimos rayos de sol revelan tesoros, como manchas doradas entre el prado esmeralda.

Piensas en dar un paseo y sales de tu choza, donde el olor de las brasas y de una infusión de poleo perfuman el techado de paja, y una columna de humo escapa hacia los cielos por la puerta trasera. Das una vuelta a tu casa en el sentido de la mano derecha para protegerla mientras estás ausente y para empezar tu viaje con buen pie. Te atas bien las botas, te cruzas tu cantimplora de cuero y ajustas tu capa de lana.

Todo el paisaje está vivo, gracias a su luz tan especial. Además, sabes que la propia naturaleza es espiritual: los animales poseen una sabiduría propia, los árboles conservan la memoria de su tiempo y el paisaje es sagrado, como las diosas madres, que ofrecieron su cuerpo para crearlo. Cruzas campo a través y caminas sobre las colinas de los antepasados, unos montículos de tierra que no tienen nada de natural. Dicen que, bajo ellos, hay otros reinos y otras gentes, que es peligroso excavarlos. Si te recuestas sobre la hierba y prestas atención, puedes escuchar el rumor de los banquetes, en la corte real de los *síde*.

Decides que dejarás tranquilo al pueblo de «la buena gente». Es mejor no mezclarse con los que no son humanos y también dejar

que los muertos prosigan sus vidas, allá donde estén. Ahora mismo, allí es por la mañana, un día cálido y luminoso... mientras en tu mundo cae la oscuridad. Sigues caminando hasta la frontera de la tribu, donde saludas al poste de ancestro-dios local. También hay un círculo de piedras monumentales: recuerdos de cuando el pueblo de los dioses caminaba por allí. Ahí está, formada por tres piedras gigantescas, la cama de Diarmuid y Gráinne. Uno de los muchos dólmenes que utilizaron los amantes durante su huida por Irlanda. El pasado convive con el presente y el futuro, pues todo retorna, todo se repite. Los amantes imposibles siguen desafiando a sus familias, se siguen escapando juntos, teniendo como única brújula el deseo. Seguirán haciéndolo, año tras año, puesto que ellos también son cíclicos, como la naturaleza.

Has llegado a la frontera de la tribu, esa que te dicen que no debes cruzar. A pesar de todo, el bosque esmeralda te hipnotiza. Recién mojado, parece que tuviera vida propia y decides seguir, saltarte todas las fronteras, a pesar del miedo. Dicen que allí puedes encontrarte con criaturas que te revelan tu destino: te espera una *banshee* con su grito espantoso, que puede decirte qué día y de qué forma morirás. ¿Te atreves a preguntarle?

Has llegado a la frontera de la tribu, esa que te dicen que no debes cruzar. A pesar de todo, el río te atrae como si cantara. Te acercas a la orilla y, de ella, surge un caballo que tiene el tamaño de tres hombres y los ojos encendidos de fuego. Te invita a subirte en su lomo y a iniciar un viaje revelador. ¿Tienes el valor para cabalgar?

Has llegado a la frontera de la tribu, esa que te dicen que no debes cruzar. A pesar de todo, un fuego fatuo te cautiva y caminas hacia él. Allí te espera un hada, caminando descalza sobre la hierba. Un muchacho seductor, de ojos rasgados y gran belleza, o bien una muchacha de piel de manzana. Quiere llevarte, como el viento, hacia el oeste. ¿Te gustaría ir detrás de ellos?

Decides rechazarlos a todos y quedarte solo con el bosque. Es benévolo y antiguo, fuente de frutos, bayas y avellanas. También es madera para el fuego del hogar. Los pájaros te ofrecen compañía y las hierbas curan. Es como estar en casa.

Mueves tus pies a través de la alfombra de hojas. Te hacen cosquillas en los tobillos y crepitan cuando las remueves. Ahí delante,

en el claro, la luz del sol cae, como hidromiel, sobre el lecho del río. Parece una copa llena a rebosar. Al llegar al borde te asomas a sus profundidades, que esa misma noche se llenarán de ofrendas: espadas, escudos, cubos, peines y espejos, calderos y bridas de caballo. Todos en la tribu entregarán un regalo. Es el portal al Otromundo.

Está cayendo la noche, en que el sol cambia de bando. Se agota la jornada y, a medianoche, el año y el ciclo creativo empiezan otra vez. Es la noche sin-tiempo, noche de Samain, donde se mezclan los mundos.

Te ha entrado hambre y cavas un hueco en la tierra, en el pozo de cocina de la Morrígan. Lo llenas de agua. Prendes una hoguera y, cuando las piedras están ya calientes, las trasladadas una a una, para poner tu «olla de tierra» a hervir.

La superficie del río se revuelve un momento y se riza, como la filigrana de plata de un orfebre. ¿Habrá sido el viento?

Ahora estás en la encrucijada.

Todo puede pasar.



Región de los lagos, Connemara, Irlanda.

Como hemos visto en este pasaje, la realidad celta siempre parece inestable y llena de posibilidades. En ella conviven dos mundos, el visible y el invisible. El mundo visible es el del calendario agrícola, ordenado, que siempre se repite... mientras que el Otromundo es caótico, poblado por los ancestros y el pueblo de los *síde* (las hadas).

La vida celta siempre es fronteriza con ese Otromundo, convive con él y lo tiene en cuenta en todo lo que hace. De las buenas relaciones con el Otromundo dependen la suerte, la fortuna, la fertilidad

e incluso el correcto cambio de los días y las estaciones. Gran parte de los rituales, sacrificios y celebraciones celtas cultivan esas buenas relaciones. Buscan repetir, año tras año, los mitos fundadores y rendir homenaje a la tradición.

De la repetición correcta de las cosas, de que sigan siendo como en el pasado mítico (ese que define a una comunidad), depende que la vida sea mejor o peor: desde un buen casamiento, un augurio de batalla, la fertilidad de las vacas o una cosecha abundante.

La vida celta está llena de poesía. Son varios los rituales, las fórmulas, los amuletos..., que se relacionan con dioses pancélticos o locales y que vamos a ver juntos en estas páginas. La riqueza de su tradición espiritual es impresionante. Para los celtas, los dioses se manifiestan en la naturaleza, con la que tienen una relación de dependencia, profundo respeto y veneración. El paisaje es el cuerpo de las diosas madres territoriales: el bosque y los árboles son sabios; las plantas curan, matan o te ayudan a viajar al Otromundo; los animales, por ser más cercanos a la divinidad, también tienen conocimientos propios. Tanto los dioses como los *síde* pueden transformarse en ellos, además de los mortales, cuando se reencarnan.

La magia celta surge en la relación con este mundo invisible, sobrenatural y oculto, que siempre está ahí, con gran peso, aunque no podamos verlo, y que se revela en ocasiones especiales y por medios muy concretos. Sus relaciones con el paisaje determinan la vida y la manera de pensar y de sentir.

Los celtas tienen una visión sagrada de la naturaleza, especialmente de las aguas. Pozos, lagos, manantiales, ríos, mares... son portales a los misterios del más allá, igual que las cuevas, los túneles excavados en la tierra o las islas lejanas: el Otromundo celta lo conforman todos aquellos territorios de acceso difícil o imposible. El fondo del mar, la tierra profunda, las costas del Oeste, más allá del océano... son lugares abiertos a la imaginación.

Si hoy en día tuviéramos que pensar en un Otromundo celta, estaría en las fronteras de lo desconocido: los abismos marinos, lo microscópico, el espacio exterior, las dimensiones paralelas... Al igual que en el paseo literario que hemos completado, al principio de este capítulo, tú ahora mismo estás cruzando un portal, el umbral de un

libro, hacia una tradición antigua y la magia que los celtas nos dejaron. Un libro puede ser, también, una puerta al Otromundo.

Escucha el susurro que cruza a tu lado, junto a tu ventana... ¿Habrá sido el viento?

Ahora estás en la encrucijada.

Y todo puede pasar.



Entrada de la tumba-pasaje de Brú na Bóinne (Newgrange), en Irlanda.

PARTE 1

El calendario celta



Capítulo 1

LA MAGIA DEL TIEMPO

—No debéis tener miedo —le había dicho su padre, Ciarán, una vez— puesto que nunca está oscuro en todas partes. Siempre hay luz en algún lugar, aunque no podamos verla. Cuando aquí es de noche, en el Otromundo es de día. Y lo mismo sucede con la vida y con la muerte. La muerte es solo una vida que no podemos ver.

Las espaldas de la tierra, ANA B. NIETO

Cuando en nuestro mundo hay frío y oscuridad, en el Otromundo hay luz y calidez. Cuando para nosotros el clima es amable, en el otro lado es tormentoso. Ambos mundos se equilibran y no pueden vivir el uno sin el otro, puesto que toda cosa tiene su contrario.



Para los celtas todo es un continuo, un gran círculo que sigue los movimientos del sol y que nos afecta por completo: regula la vida y la muerte, el verano y el invierno, el día y la noche. Las espirales del arte celta nos sugieren un universo orgánico, donde todo fluye, y sus medallones se equilibran en tríadas que florecen, se multiplican y se contrapesan entre sí.

Igual que nosotros tenemos un sentido lineal del tiempo (pasado, presente y futuro), los celtas tenían un sentido circular. Como muchos pueblos sin historia escrita, que se narraban y explicaban a sí mismos a través de la tradición oral, no podían retener detalles históricos concretos, las fechas no tenían sentido, y transmitían su origen, moral y significados a través de los poemas y los relatos. Las historias que repetían una y otra vez, de memoria, tenían lugar en un tiempo mítico, en una edad dorada, poblada de dioses y héroes. Su tiempo responde al mito del «eterno retorno»: los eventos de esa edad dorada siempre vuelven y se hacen presentes, se recrean y reviven, una y otra vez, mediante los rituales. Es mediante el ritual que se hacen presentes y conectan con cada generación, que puede participar de manera activa y compartir su esencia. Pertenecer al pueblo. Para ellos, realizar estos rituales (supervisados por los druidas) sin equivocarse y siempre de la misma forma, era esencial: de ello dependía que la rueda del tiempo siguiera girando, que los días se sucedieran y las estaciones siguieran su curso de germinación, brote, flor, fruto y caída. Estas etapas corresponden a las cinco estaciones que veremos aquí, pues Samain está dividida en dos mitades, al principio y al final.

Además, los celtas creían que la muerte no era el final y que la esencia de los seres se reencarnaba, bien en animales o en otras personas. Tenemos historias de rivalidades entre hermanos (como la del toro blanco y el toro pardo) y grandes historias de amor (como la de Midir y Étaín), con amantes que se buscan a través del tiempo y se encuentran en varias reencarnaciones. Los ancestros podían pasar una época en el Otromundo y volver al nuestro mucho tiempo más tarde, adoptando otra forma. Ahora bien, en este calendario circular..., ¿quién tenía preferencia?

Para los celtas siempre tienen más importancia los muertos que los vivos. Los ancestros, a los que siguen venerando mucho después

de la muerte, aparecen como fundadores de las familias, las tribus y las dinastías, y son convertidos, muchas veces, en pequeños dioses. Sus formas, mitad animales, mitad humanas, se esculpen en postes de madera que se colocan en las fronteras de las tribus. También son ellos los que marcan los apellidos (O'Neill, descendiente de Niall) o la ausencia de ellos (Finn mac Cumail, hijo de una esclava). El conocido «mac» de los irlandeses y escoceses significa «hijo de» y el «O» significa «nieto de» o «descendiente de».

Esta jerarquía (los muertos antes que los vivos) se traslada por completo al calendario y, como veremos, a ellos se les concede el privilegio de disfrutar primero del calor y del verano. De esta forma, el año celta comienza en la noche entre el 31 de octubre y el 1 de noviembre, en los meses más fríos para los vivos, y alcanza su «primera mitad» en mayo. Los días funcionan de la misma forma: la jornada celta comienza a las doce de la noche, cuando está oscuro en nuestro mundo. «La medianoche es cuando empieza el día», canta Bono (U2) en la canción *Lemon*, en la más pura tradición celta-irlandesa.

Para comprender cómo noche y día son complementarios de una misma unidad contamos con una historia, *La toma de la colina de los síde*, que habla de la conquista del palacio de la diosa vaca Boann (Brú na Bóinne o Newgrange), el reino de las hadas más importante bajo la tierra de Irlanda. Usaremos, para contarla, una conocida fórmula medieval:

Céist (pregunta): ¿Cómo se conquistó el palacio de Boann bajo la tierra?

Ní hansa (no es difícil): Óengus Mac Óc, el Hijo Joven, era el astuto dios del amor, la juventud, el verano y la poesía... y además era hijo del Dagda, dios padre del cielo, y de la diosa vaca Boann. Una vez terminado su período de acogida y formación fuera de casa, regresó al palacio de sus padres y les pidió tierras.

—Padre, he terminado mi tiempo de acogida y necesito un lugar propio donde poder asentarme y tener mi propio hogar.

—No tengo tierras para ti —le dijo él—. Pues llegas tarde y ya las he repartido todas.

—En ese caso —dijo Óengus— dame un día y una noche en tu propia casa.

Y así se le concedió.

Esa noche Óengus durmió en el palacio, disfrutando de los mayores lujos del Otromundo, pero, al despertar, no quería abandonar las sábanas.

—Márchate —le dijo el Dagda—. Has gastado todo tu tiempo.

—Es obvio —contestó Óengus— que la noche y el día son el mundo entero. Y eso es lo que tú me has dado.

Y dicho esto, el Dagda se marchó y Óengus se quedó con el *síd*.

La frase *Is laa ⁊ adaig in bith uile* («la noche y el día son el mundo entero») es la que nos revela el misterio, uno que hace que el mismo padre de los dioses caiga derrotado. La jornada tiene una parte visible y otra invisible, al igual que la realidad, y no se puede comprender una parte sin la otra. Un tiempo circular siempre es distinto y, a la vez, el mismo tiempo: un día y una noche son el mundo entero, puesto que se repiten una y otra vez, y fuera de ellos, no existe nada más.

El año, como veremos, también consta de dos mitades: una invernal inaugurada por Samain (1 de noviembre) e Imbolc (1 de febrero), y una segunda mitad veraniega, marcada por Beltine (1 de mayo) y Lugnasad (1 de agosto). Todos los períodos se inauguran con fiestas y ceremonias muy especiales, que veremos a continuación.