El paradigma céltico de las nueve olas

M. ALBERRO*

Sumario

El trabajo consiste de una descripción y análisis del paradigmo de las nueve olas, presente en la Mitología y la tradición popular de los antiguos celtas de Irlanda, Galicia, y otros pueblos de la Antigüedad.

Abstract

The paper focuses on a description and analysis of the nine waves´ paradigm, present in the Mythology and popular tradition of Celtic Ireland, Galicia, and some other ancient peoples.

«Levei a miña muller
Á Lanzada, ás nove olas;
Levéina a desinfeitar
E botar os demos fóra.»
(A. Landín Carrasco, *Cantares marineros gallegos*).

«Pronuncia el dictamen, Amairgin», dijo Donn.
«Lo pronuncio», dijo Amairgin.
«Dejadles el país a ellos hasta que regresemos de nuevo y lo tomemos por la fuerza.»
«?Hasta que distancia nos hemos de retirar?», dijo Eber Donn.
«Hasta sobrepasar nueve olas," dijo Amairgin…»
(*Lebor Gabála*).

INTRODUCCIÓN

Esas dos citas, una de Galicia y otra de Irlanda, indican la importancia de las "nueve olas" en esas dos sociedades célticas. La de Galicia proviene de la arcaica tradición popular, y el hecho a que se refiere está aún presente en nuestros días. Importante es también la de Irlanda, ya que es una de las muchas recogidas de la literatura oral por escribas cristianos en forma manuscrita durante los primeros siglos de nuestra era. Este es el tema central del presente trabajo, y su origen puede remontarse a las arcaicas épocas de nuestros antepasados celtas, aunque no existen testimonios evidenciales procedentes de la Historia, la Arqueología y la Lingüística, los tres pilares en que se basa la investigación moderna. Sin embargo, en Galicia se sabe con certeza que el famoso baño de "las nove ondas" en La Lanzada y otras playas ha existido, ya que así lo atestiguan autores gallegos de los siglos pasados, y lo que es aún más evidente, que aún existe. En cuanto a Irlanda, los escribas que recogieron en forma manuscrita las sagas y leyendas de la literatura oral eran monjes cristianos, que como es lógico trataron esos temas desde el punto de vista de una religión recién adquirida. Existe hoy un consensus en valorar esa labor de los monjes irlandeses, ya que realizaron esa importante tarea de recolección y preservación de gran cantidad de material que de otra forma se hubiera perdido. Sin embargo, es lógico pensar también que en muchos casos esos monjes pudieran haber tratado de omitir o cambiar aquellos hechos, detalles, y pasajes de la era pagana que ellos veían como amenaza o peligro para la nueva

***Center for Celtic Studies, Univ. of Wisconsin-Milwaukee.**

religión. Un ejemplo de ello es el párrafo final del monje que recogió en forma manuscrita la gran obra épica *Táin Bó Cuailnge*.

> "Pero yo, el que ha puesto por escrito esta historia, o mejor dicho esta fábula, no otorgo creencia alguna a los varios incidentes que en ella se relatan. Por que algunos de ellos son decepciones de demonios, y otros poéticos productos de la imaginación; algunos son probables, otros improbables; mientras que otros han sido destinados al deleite de los tontos" (*Táin*, Alberro 2005:306).

Siendo esta la situación, el énfasis en este trabajo ha sido depositado en una labor descriptiva y en lo posible analítica, con la realización de estudios comparativos encaminados a la detección de paralelos y similitudes en otras regiones célticas, indo-europeas, u otras de la Antigüedad.

EL NÚMERO NUEVE

Los celtas, como otros pueblos de la Antigüedad, consideraban a los números como símbolos cosmológicos, misteriosos, poderosos, e incluso mágicos. Y también, en cierto modo, a las palabras, aunque nó escritas, ya que no utilizaban la escritura: el material religioso, ritual, genealógico e histórico era preservado en la memoria de los druidas. Esto puede verse en la forma como recogieron los árboles más valiosos y familiares de su medio ambiente y los incorporaron en el críptico y místico alfabeto *ogham*: cada letra de ese alfabeto representaba a un árbol, y el sonido de cada letra es el mismo que el sonido inicial del nombre del árbol representado en la misma. En cuanto a los números, el distinguido erudito Daithi Ó hÓgáin señala en una de sus obras como "it is apparent that the number nine was important for the druidic learning…" (1999:122). Mas, ?porqué era importante el número nueve? Por muchas razones:

El famoso guerrero/héroe Fionn mac Cumhaill, dirigente de la famosa cofradía de jóvenes guerreros, los *fianna*, fue concebido nueve horas antes de la muerte de su padre (Gwynn, *Metrical Dindshenchas* 1906:74). La Sala de Banquetes de Tara, la capital socio-política y religiosa de la antigua Irlanda, tenía nueve apartamentos. Y curiosamente, la "Sala de la Luz" en la cosmología y mitología de la antigua China estaba dividida en nueve salas, siendo el simbolismo de este número que esas nueve salas representaban el esquema coordinado de las ocho divisiones del compás (cuatro y mitades-de-cuatros), más el centro= nueve. Nueve era el "número perfecto" en la simbología de ese antiguo país, que estaba políticamente dividido en nueve grandes departamentos que correspondían a esa Sala de la Luz (Soothill 1951: iii). Algo muy parecido ocurría en la isla de Java, y en la antigua India indo-europea, donde la ciudad y el campamento militar consistía de nueve secciones (*Ibid.:* 36).

El número nueve figura en forma prominente en la tradición céltica (Hopper 1938: 207; Rees and Rees 1990: 192). Las compañías de nueve son comunes en la literatura oral irlandesa (Mac Mathúna 1985); el palacio de Bricriu poseía nueve habitaciones (Henderson 1899); en las *Leyes de Gales*, la clase de los siervos estaba obligada a construir nueve residencias para el rey, mientras que la propia casa de un siervo había de consistir de una sala más ocho apartamentos adicionales (*Ancient Laws of Wales*: I, 292, 486); en esa céltica región de Gales, existía también la costumbre tradicional de que una casa considerada como completa había de tener nueve divisiones (Williams and Williams 1939: 133, 275); en la misma

Cuadro del artista modernista irlandés Brian Boylan titulado "Táin Bó Cuailnge". Como su nombre indica, representa un detalle de la magna obra épica de la Mitología y la Literatura Clásica de Irlanda con ese título. En él se puede apreciar el toro Donn (Castaño), que dio lugar a la famosa razzia de los ejércitos aliados de Irlanda dirigidos por la Reina Medb. Pueden verse también guerreros a caballo, y al fondo las suaves ondulaciones de las verdes colinas del paisaje irlandés. (Brian Boylan. Foto: Odysseus).

región, una granja campesina consistía de una casa y establo más ocho *erwau* (acres), (*Ancient Laws of Wales*: I, 544) mientras que en Irlanda, los pequeños reinos tribales consistían de nueve *cantreds* (distrito que abarcaba cien pueblos) (*Lebor Gabála*:V, 269).

Cunedda, fundador de la dinastía galesa Gwynedd, tenía nueve hijos; y en la expedición de los milesianos que desde Brigantia en Galicia invadieron Irlanda, iban nueve guerreros: los ocho hijos del ya difunto Mil, más Lugaid, hijo de Ith, que había hecho ya un viaje de reconocimiento a la isla (*Leabhar Gabhála* 1916: Chapter XIII). El famoso guerrero y héroe Cú Chulainn, poseía nueve clases diferentes de armas (Dunn 1914: 189); nueve eran las doncellas que encendieron en Gales el "Caldero con la Cabeza de Annwfn" con su aliento; la famosa maldición de Macha sobre los Hombres de Ulster, fue por nueve veces nueve generaciones (2000, 2000b, 2003a; 2004c); el número nueve figuraba prominentemente en los ritos de celebración de la festividad pan-céltica de Beltain en Escocia; en Gales las hogueras de Beltain "habían de ser encendidas con nueve ramas recogidas por nueve hombres de nueve árboles de especie diferente" (Storms 1948: 96-98, 195-97; Berresford Ellis 1987: 184). De Bec mac Dé se decía que podía hablar con nueve personas simultáneamente y que con una sola respuesta podía contestar a sus nueve preguntas diferentes (Meyer 1906:32ff).

En la Mitología del País de Gales, Gwion Bach, re-nacido posteriormente como el gran poeta, mago y adivino Taliesin, responde de niño a la pregunta del rey de quién es y de

donde viene, diciéndole que no fue creado de un padre y una madre, sino que fue creado de nueve cosas: varias frutas y flores, tierra, y agua de la novena ola (Evans 1910: 22ff, 25ff; Williams 1957: 12ff). De Cynddilig of Aeron, uno de los guerreros/campeones elogiados en el *Gododdin*, se decía que "Era su costumbre atacar al frente de nueve guerreros/campeones en presencia del estentóreo grito-de-guerra del ejército, y provocar de esta forma al enemigo" (Jackson 1969: 148; Arnold 1999:77).

Nueve eran los avellanos de la sabiduría que crecían sobre dos famosos pozos, "Connla´s Well" y el "Well of Segais", considerados en su época (erróneamente) como el nacimiento de los principales ríos de Irlanda (Rhys 1901:II, 392; Mac Killop, 1998: 235); las compañías de nueve son comunes en la literatura oral irlandesa (Mac Mathúna 1985); la Reina Medb, cabalgaba en un cortejo de nueve carros de combate; cuando la diosa Morrígan se estaba lavando en el Río Unius en Connacht y llegó allí el dios Dagda y realizaron un coito, "de su cabeza colgaban nueve trenzas sueltas"; el palacio de Bicriu poseía nueve habitaciones; uno de los más famosos guerreros/héroes de la antigua Irlanda céltica era "Niall El de los Nueve Rehenes".

En la madrugada de Beltaine (1 de Mayo), los vecinos de Tullybelton, Perth, visitaban el pozo sagrado de Beltane Hill, bebían sus aguas, caminaban alrededor de él nueve veces en circunvalación siguiendo el sentido del curso solar (o del reloj), de izquierda a derecha, y luego otras nueve veces alrededor del círculo de piedras verticales allí localizado. En Strathfillan, también al lado de Perth, pacientes y penitentes acostumbraban a sumergirse en un pozo del río Dochart conocido como St Fillan´s Well, donde tenían que recoger nueve piedras del fondo del mismo (J. and C. Bord, 1985: 16).

En la aldea Morven and de Mull, Escocia, enfermos que sufrían de una serie de dolencias acostumbraban dirigirse a la costa para caminar a través de orificios naturales que la erosión producida por las olas había originado a través de algunas rocas. Sin embargo, antes de realizar este ritual curativo tenían que sumergir sus cabezas en agua del mar de la novena ola, que habían recogido cuidadosamente en un caldero (Frazer 1996: II, 168). Este rito de la novena ola posee una clara conexión con las creencias y tradiciones del mundo céltico (Alonso Romero 1982), ya que el número nueve poseía un especial significado para los antiguos celtas (Rees and Rees 1990:192).

En la saga "El Cortejo de Emer", que aparece en *Táin Bó Cuailnge* como una de las *remscela* o sagas previas a la saga central (E. Hull 1898: 55-84; Alberro 2005:80-105), cuando el joven guerrero Cú Chulainn alcanza a ver casualmente los pechos de la joven por encima del borde de su vestido, ésta le dice que para poder disfrutar de ese "campo" ha de probar primero su valor mediante una serie de "cualificaciones"; una de ellas era que había de matar de un solo golpe a tres veces nueve hombres, pero tenía de dejar con vida al del centro de cada grupo de nueve. Durante el viaje de Cormac al Otro Mundo, en una ocasión pudo ver una gran fortaleza-palacio real en cuyo interior había un pozo con nueve viejos avellanos que crecían en su borde y cuyas ramas caían sobre el agua (Stokes, *Irische Texte*, ser. 3, I, 183; Dillon 1948: 110). Mucho más recientemente, Rhys describe cómo una dama que vivía en Peel, Isla de Man, le contó cómo fue curada de un tumor en el cuello por una maga que utilizó al efecto "nueve barritas de hierro" (1901: I, 296-297). El número nueve era utilizado también en adivinaciones y en remedios caseros.

El dios marino Manannán mac Lir aparece en varias leyendas como el primer rey de la Isla de Man, y como el protector de esa isla y de Irlanda; en la mitología galesa figura con el nombre de Manawyddan ab Llyr. Su apellido mac Lir, que significa literalmente "hijo del mar", era

identificado con las olas, y en un texto ("La Ola de Cliodne"), aparece navegando en su carro de combate, cubierto de un gran manto que absorbía la luz y cambiaba de color lo mismo que lo hace el mar, y "permanecía sumergido durante el espacio de nueve olas, para luego salir a la superficie del agua sin mostrar síntoma alguno de haberse mojado el pecho" (Ó hÓgáin 1991:287).

En la sociedad de los antiguos indo-europeos de la época clásica de Grecia, se necesitaban nueve hombres para formar un *quorum*, y la compañia en que viajaba normalmente un rey o un cacique constaba de ocho guerreros y de él mismo, o sea, un total de nueve (Tierney 1960: 196), exactamente el número de carros de combate del cortejo de la Reina Medb de Connacht en la antigua Irlanda como se ha descrito arriba.

LAS NUEVE OLAS

> "The ninth wave is the greatest, but it comes from the outermost limits of the cosmos". (Alwin and Brinley Rees (1990: 204).

El hecho de que los antiguos celtas creyeran firmemente que la novena ola era la más grande o potente, y que era poseedora de sorprendentes propiedades beneficiosas para el ser humano, especialmente indicadas para la fertilidad femenina, el bienestar general, y la defensa corporal contra pestes, pestilencias y enfermedades, se halla ampliamente testimoniado. Un ejemplo claro es el de los mitológicos celtas milesianos que moraban en Galicia, que desde Brigantia navegaron a Irlanda para conquistar y colonizar la isla. En el *Leahbar Gabhála*, cuando los milesianos desembarcaron en Irlanda, los tres reyes de la dinastía Tuatha De Dannan que regían en la isla, Mac Cuill, Mac Cecht, y Mac Greine les concedieron al principio que "podían tomar posesión de la isla hasta el final de nueve días". Más adelante, los tres reyes sugirieron y aceptaron el veredicto del poeta-druida milesiano, Ameirgin, que pidió a sus compañeros que se embarcaran de nuevo en sus naves y se retiraran en el mar hasta la distancia de nueve olas, e Irlanda sería suya si consiguieran desembarcar de nuevo. Esta es la descripción del *Lebor Gabála* (Macalister and Mac Neill 1916: 252-55):

Antecedentes en síntesis: … Los milesianos, tras haber desembarcado, llegaron a Temair, llamado en aquella época Druim Cain por los Tuatha Dé Danann, que eran los pueblos que poblaban en esa época la isla. Allí fueron recibidos por los tres reyes Mac Cuill, Mac Cecht, y Mac Greine y los hijos de Mil demandaron una batalla inmediata, la entrega de la Soberanía de la isla, o una pronunciación o juzgamiento de esos tres reyes acerca de todo esto. Los reyes contestaron de esta forma:

> 176. Ellos adjudicaron a los hijos de Mil la posesión de la isla durante nueve días, o que se retiraran, o que se sometieran, o que se prepararan para dar batalla. "Si mis consejos fueran aceptados," dijo Donn hijo de Mil, "batalla sería"… "Nosotros os concedemos", dijeron los reyes, "el juzgamiento de vuestros propios druidas, ya que si ellos pronuncian un falso veredicto contra nosotros, morirán de inmediato en el mismo lugar donde se hallan". "Pronuncia el veredicto, Amairgin", dijo Donn. "Así lo hago", dijo Amairgin. "Que esta tierra sea para aquellos que regresen a ella por la fuerza". "?Hasta donde iremos?" dijo Eber Donn. "Hasta sobrepasar nueve olas," dijo Amairgin; y dijo también esto:
>
> "Los hombres que habéis hallado aquí poseen la isla;
> Sobre nueve olas de verde cuello
> En el mar avanzaréis…"

178. ”Si mi consejo fuera tenido en cuenta”, dijo (de nuevo) Donn hijo de Mil, ”batalla sería”. Sin embargo, los hombres de Mil siguieron el consejo y juzgamiento de Amairgin… llegaron al lugar donde habían dejado sus barcos, y navegaron hasta pasar sobre nueve olas.

En las antiguas regiones célticas la gente creía que las olas del mar rompían sobre la costa o la playa en series de nueve, siendo la novena más grande y potente que las otras, poseedora de propiedades curativas y beneficiosas en general, y proveedora de buena fortuna (Rees and Rees, 1990:194; Frazer, 1966: 168). Debido en parte a la sagrada naturaleza del número nueve, y en parte a las propiedades beneficiosas de las olas en general, la novena ola poseía así una gran importancia.

En la saga *La Persecución de Diarmaid y Gráinne*, Fionn juró no descansar hasta hacer que Diarmaid pagara por lo que le había hecho (había huído con su prometida Gráinne). Así pues, enfurecido porque Diarmaid había logrado eludir una vez más su captura, hizo preparar su nave, y cuando estaba ya avituallada con carne y otras comidas y bebidas, se embarcó en la misma con mil guerreros. ”Levaron anclas, y remaron con vigor hasta que sobrepasaron la distancia de nueve olas en el azul océano…” (Ní Sheaghda 1967).

Las gentes de los antiguos países célticos insulares creían que las olas del mar rompían sobre la costa en series de nueve, siendo la novena más poderosa que el resto al poseer considerables propiedades beneficiosas y curativas, y la capacidad de proveer fecundidad y buena fortuna (Rees and Rees 1990:194). Los beneficiosos efectos de la novena ola son descritos en un antiguo cuento oral irlandés, ´The Tale of the Ordeals” y en Gales la novena ola es un sinónimo de felicidad y bienestar (Oth 1904).

Cuando Morfhind, que nació con un defecto físico, fue arrojado al mar, salió inmediatamente a la superficie de las aguas al pasar sobre él la novena ola y pronunció inmediatamente nueve sabios juzgamientos (*Irische Texte*, 1880-1909: 3, 188-90. Otro personaje importante a este efecto es Noíne, cuyo nombre contiene el componente *noí*, el número nueve; su madre estuvo embarazada durante nueve años, y cuando nació Noíne, nada más nacer pronunció nueve juciosas sentencias (Ó hÓgáin 1988: 19-24; *Ibid*. 1990: 324). La importancia de la distancia de las nueve olas en la Mitología y Hagiografía de Irlanda ha sido descrita por varios autores (Gwynn 1906: 74; *Lebor Gabála*, Macalister 1956: 54; Irische Texte 1: 838; Bernard and Atkinson 1898: 1, 25; Stokes and Strachan 1903: 299.

Esta importancia y "propiedades mágicas" del número nueve para los antiguos celtas irlandeses continuó existiendo durante siglos después de la cristianización de la isla en el siglo V. En el siglo VII había allí una escuela eclesiástica católica presidida por Colman, hijo de Hua Cluasaig, que era el Fer Leigind, o Profesor de literatura escrita, esto es, Latín y Teología. Durante esa época, la isla fue asolada por una terrible hambruna debida a una consecutiva pérdida de cosechas, seguida de una mortífera peste que causó enormes pérdidas de vida humanas y animales. Dos tercios de la población de la isla perecieron, entre ellos los dos reyes de Irlanda, Diarmait y Blathmac, hijos ambos de Aed Slane. Esto ocurrió en el año 665 (*Annals of Tigernach* 1703: ii, 205; *Annals of the Four Masters* 1856: i, 274-76). Para tratar de huir de esa funesta peste, y para salvaguardar las vidas de los estudiantes a su cargo, Colman recurrió a dos medios preventivos: Primero escribió un himno en verso en el idioma gaélico, del cual aún existen dos manuscritos (el MS E4, 2, fol. 5, en Trinity College, Dublin, y el MS clasificado by Golbert, 1, p. 28, en el Franciscan Monastery, Dublin; extractados y analizados también en Windisch *Irische Texte*: 6). Y como segunda medida se embarcó en una rápida nave con sus discípulos para alejarse de

la isla hasta sobrepasar la distancia de nueve olas, ya que creían firmemente que la peste no podía atravesar esa barrera (Stones, 1873-75: 201). El manuscrito original, cuando describe ese episodio, recalca que "esa es una distancia que según todos los sabios existentes no puede ser sobrepasada por enfermedad o peste alguna" (D´Arbois de Jubainville 1995:234).

Heimdall le entrega a la diosa Freya la joya Bryfing. Detalle de la antigua Mitología nórdica. El dios Heimdall era hijo de nueve madres, nueve hermanas, las Nueve Olas. En la cosmogonía nórdica (germano/ escandinava), las nueve olas representaban a su vez a los Nueve Mundos. (Cuadro de Nils Blommer, 1845. Foto: Odysseus).

AS NOVE ONDAS DE GALICIA

La importancia simbólica de la novena ola para los antiguos celtas puede ser observada aún hoy día en el NO de la Península Ibérica (Alonso Romero 1982: 595; *Ibid*., 1996: 137-38). En general, "El número nueve es considerado en toda la región de Galicia como propicio y favorable" (Fernández Valdehorras, 2001: 158), y en la extensa playa de Lanzada, en los concellos de O Grove y Sansenxo, provincia de Pontevedra, rituales de fertilidad han sido y son realizados desde tiempos inmemoriales: mujeres estériles, o que poseen dificultades para poder fecundar, se sumergen en el mar hasta ser cubiertas por la novena ola. Ese beneficioso poder de la novena ola, que ha sido descrito por numerosos autores (Boveda 1915; Lis Queiben 1949; Rodríguez López 1974; Landín Carrasco 1955; Carré 1945), es considerado también como restaurador de la salud y poseedor de propiedades purificantes, y está claramente presente en las tradiciones y creencias de toda la región (Lis Quiben 1949: 292; Rodríguez López 1974:144; Alonso Romero 1982: 589-605). Eliseo Alonso describe la práctica del baño de las nueve olas en la Playa de la Concheira en Valle Miñor (1980:300); Becoña Iglesias en la Playa de Placeres en la ría de Marín (1982:252); y Bouza-Brey Trillo en San Andrés de Teixido (1973:34). Un promontorio localizado sobre la playa de Lanzada, fue “cristianizado” por la Iglesia Católica en el Siglo XIII al edificar allí una capilla dedicada a la Virgen María, y algunos autores apuntan hacia la posibilidad de que el lugar era un centro religioso pre-cristiano, dedicado quizá a una “diosa marina de la fecundidad”, donde pudieron haber tenido lugar en el pasado arcaicos ritos paganos, religiosos y de fertilidad, no muy diferentes a los realizados por los antiguos celtas de Irlanda (Blanco Freijeiro, 1958: 301; Blanco Freijeiro, M. Fuste y A. García Alen 1961; Alonso Romero, 1982: 595). Varios autores mantienen que antiguamente esta práctica

era común en todas las regiones costeras de Galicia (Bouza-Brey Trillo, 1973: 34; Alonso, 1980: 300; Becoña Iglesias, 1982: 252).

En su *Diccionario Enciclopédico*, Eladio Rodríguez describe también la importancia del número nueve en la antigua Galicia, donde es uno de los más privilegiados, ya que posee las mayores virtudes para las gentes de las aldeas. Su importancia viene de muy antiguo, y su influjo, según este autor, se puede advertir en numerosos aspectos de la vida rural. Cita como primer ejemplo el aludido baño de las nueve ondas en la Lanzada, y otros baños marinos del mismo tipo en otras regiones gallegas. Y añade que el agua de nueve fuentes bebida después de la medianoche la Noche de San Juan, y los golpes de nueve olas de mar recibidos a esa misma hora, poseen excepcionales propiedades curativas. Cita también remedios curativos para diversas enfermedades basados en el número nueve: para curar las úlceras, las vejigas y las lombrices en los niños, "botar nun prato de freixo nove cabezas de ortigas e nove areas de sal repetindo, asemade, nove veces a oración axeitada para tales casos". La ictericia se cura "ouriñando nove mañás consecutivas encol da planta chamada marrubio". Y "as velidas tamén se curan facendo nove veces cada un dos nove días seguidos as prácticas que para iso estean sinaladas" (2001: 158).

LA MITOLOGÍA DE LA ANTIGUA LIVONIA

El antiguo territorio de Livonia estaba situado en la costa oriental del Golfo de Riga, en la Bahía de Livonia, con el Río Vaina al Este, en la costa conocida también como Kurland, hoy en el Norte de Letonia. Sus descendientes, en pequeños números, viven aún en pueblecitos de pescadores en el NO de Kurtland y en varios lugares de Letonia como Ventspils, Talsi y Riga.

Los livonianos, al igual que letones, lituanos, estonianos y finlandeses, poseían una rica Mitología y Folklore. Y entre sus leyendas más significativas, una decía que el Día de San Lorenzo, (Agosto 10) estaba asociado con peligros mágicos. Y una creencia firmemente anclada en esos pueblos pescadores, era que en la Noche de San Lorenzo ”el mar tenía nueve olas”, lo que hacía que en esa fecha no se pudieran echar las redes para pescar ya que se enredarían en el fondo y nunca más podrían ser recuperadas.

El tema de las nueve olas reaparece en numerosas ocasiones en leyendas conservadas en Estonia y otros lugares de esa costa, que tratan de pescadores que desafiaron esa creencia-advertencia y salieron a pescar en ese día. Otra fecha conectada también con esa mágica acción de las nueve olas es la de San Bartolomé, el 24 de Agosto. El territorio donde se ha recogido la mayor parte de esta información acerca de las nueve olas y los pescadores de Livonia en la mitad del Siglo XVIII está localizado en doce aldeas en la costa de Kurland. (Sjögren - Wiedemann 1861: 307; Alho 1891: *passim*; Smits 1940-41: II, 997; Hiiemäe 1981, 1984, 1985, 1991, 1995; Loorits 1927, 1936, 1949, 1950, 1958; Tampere 1970; Salve 1984, 1987).

LA MITOLOGÍA NÓRDICA

En la arcaica Mitología nórdica abundan las referencias a las nueve olas. De la misma forma que en la Mitología griega, Oceanus (las ”aguas” del espacio) fue el padre de las ondinas, en la Mitología nórdica, Ager, con su esposa Ran, diosa de los mares, trajo a la vida las nueve olas. Midgard era el mundo de los hombres, y Asgard el de los dioses. En Asgard, con los Ægir (dioses) vivía un dios llamado Heimdall, ”El que hace brillar (o clarear) el Mundo”, una divinidad atípica, ya que no era hijo de Odin, y no está claro de

donde provenía, aunque una leyenda dice que era hijo de Van, hijo de Njorðr y de las Nueve Olas, que eran las hijas de Ægir's, todas ellas hermanas, quienes lo concibieron y lo parieron en forma misteriosa. Esas nueve mujeres eran pues las nueve olas del mar. También se le conoce como Gullintanni, o Dientes de Oro, ya que sus dientes eran de oro vivo, y su caballo era "Crines Doradas", ya que sus crines eran finos alambres de oro. Su morada, una gran fortaleza, estaba situada en el límite exterior de Asgard, ya casi en las afueras. Y desde allí, Heimdall hacía de centinela, guardando Bilrost, el puente entre los mundos, para que no pudieran pasar a su través los gigantes. Dormía como un pájaro, con un ojo abierto, y su oído era tan fino que podía oir la hierba crecer. Cargaba al hombro una enorme corneta, Gjallarhorn, que era un cuerno de alarma cuyos toques podían ser oídos en los nueve mundos, y así podía avisar a los dioses y otros seres que vivían al otro lado del puente para que vinieran a luchar contra las fuerzas del mal.

Heimdall, según la más arcaica literatura oral y escrita de los países nórdicos, nació así del mar, de las nueve olas, y en la cosmogonía nórdica se dice también que las Nueve Olas representaban los Nueve Mundos. Como sus madres eran las olas, su animal de compañía era un morueco, justamente como en una serie de varias olas la ola líder es conocida en Escandinavia como la ola morueco. El conocido erudito Georges Dumézil, que estudió este tema en profundidad (1939, 1959), cree ver un paralelo de esto en la Mitología y el Folklore del País de Gales, donde existe una leyenda sobre la mujer-del-mar Gwenhidwy; de ella se dice que las olas del mar que rompen sobre las rocas son sus ovejas, y la novena ola un morueco. En un antiguo texto se describe como en una ocasión Heimdall se disfraza de *ríg*, y crea de esta forma el orden cósmico en el mundo de los humanos. *Ríg* significa rey en irlandés antiguo, mientras que en los idiomas escandinavos y en general los germanos, el término en este caso es konung (sueco moderno= kung), o king en inglés, muy distinto al *ríg*. Esto puede indicar claramente una conexión con la Mitología céltico-irlandesa.

Un hecho que puede ser también interesante es que existen dioses con características parecidas a las de Heimdall en las mitologías y el folklore de otros pueblos de las regiones nórdicas del mundo tales como los samos (que viven en las regiones más septentrionales de cuatro países, Noruega, Suecia, Finlandia y Rusia), los samoyedos, los tunguses, y los inuit (esquimales).

En otras leyendas nórdicas se dice que las nueve olas, que son las hijas de Ægir, son las madres de Heimdall, y que Odin pasó sobre las nueve olas cuando caminaba por la playa. El nombre de Ægir's significa "gigante-del-mar", y el de su esposa "botín, saqueo". Y sus hjas son las "Nueve Olas": Drofn (ola espumosa), Blodughadda (cabellos rojos), Bylgja (ola creciente), Dufa (ola goteando), Hefring (ola creciendo), Himinglæva (brillante como el cielo), Unn (ola), Kolga (fría ola), Hronn (ola). Todas ellas son encarnaciones de los varios tipos de ola que cruzan los mares, y todas ellas poseen una gran belleza. Y los Nueve Mundos de la Mitología nórdica, Asgard, Alfheim, Vanaheim, Niflheim, Midgard, Muspelheim, Jotunheim, Svartalfheim, y Hel, están todos conectados con Yggdrasil. (Hultkranz 1999; Enoksen 2004).

En la Mitología germano-escandinava, las nueve madres de Heimdall recuerdan así a las nueve hijas del dios marino Ägir, que son descritas como las nueve olas, entre las que la novena era la más poderosa y la que poseía más poderes mágicos. El mito que describe el nacimiento de Heimdall y su paralelo en la Mitología de Gales, recuerdan la historia de Dyaus encarnado como Bhïsma en la Mitología de los antigios indo-europeos de la India, en la matriz acuática de la gran diosa-río Gangâ, con ocho de sus hijos anteriores que se

ahogan en las aguas de su parto. Todo ello claramente comparable con las ocho olas que receden ante la novena, potente y decisiva, y que hace que Heimdall sea descrito como nacido de "una y ocho madres", como si solo una de ellas tuviera importancia. Analizando todo lo anterior, Puhvel (1989: 212) llega a la conclusión de que Dyaus y Heimdall son los protagonistas de un arcaico mito indo-europeo del cielo nacido de una gran diosa acuática, la única sobreviviente (o quizá la mística "suma") de nueve nacimientos.

PERSISTENCIA DEL PARADIGMA DE LAS NUEVE OLAS

Aún hoy, tras siglos y siglos, ese paradigma de las nueve olas sigue apareciendo en diversos contextos, principalmente artísticos. Hace solamente dos años, el conocido artista Tim Barsky presentó en la famosa Universidad de California en Berkeley, y seguidamente en el famoso Epic Arts de San Francisco una nueva muestra de arte conceptual diseñada por él denominada Over Nine Waves (Sobre Nueve Olas), donde incluye tradicional recitación de sagas, ritmo, hip-hop, y sonidos no usuales. (Vid. East Bay Express, June 4th, 2003). Existen muchos otros ejemplos, entre ellos un nuevo disco de la famosa cantante, compositora, y tocadora de arpa gaélica Rebecca Hood, que titula también Over Nine Waves.

ANÁLISIS Y CONCLUSIONES: LAS NUEVE OLAS DE LA CREACIÓN

El famoso veredicto de las nueve olas emitido por el druida Amairgin como distancia a la que se habían de retirar los milesianos en el mar no es la única mención con ese contenido: en las leyendas y sagas de la tradición popular. En la Literatura clásica y en la Mitología en general de la antigua Irlanda, y aún en la de otras antiguas regiones, como se ha indicado arriba, abundan las referencias a las "Nueve Olas". Mas ?que es lo que está detrás de esas nueve olas? ¿A qué deben esa notoriedad?

La clave para poder comprender la esencia y el significado de esa peculiaridad habría que buscarla tratando de interpretar esas referencias por medio de la adopción de un punto de vista enfocado desde un modo de pensar afin al de los pueblos de la Antigüedad, esto es, en cierto modo tribal. En ese modo de pensar, la tierra donde vive la tribu es el reino del orden, el mundo. Eso es parte del paradigma céltico-irlandés recogido en las antiguas leyes, Brehon Law. En ellas, las leyes sobre la propiedad establecen claramente que cualquier objeto que sea recuperado del mar (más allá de nueve olas desde la orilla), pertenece a quienquiera que lo encuentre (Kelly 1988: 107-8). El resto, como los casos en que las cosas fueron arrastradas por las olas a la orilla, éstas pertenecen al *tuath*, o sea la tribu.[1] Y para seguir comprendiendo esta materia, hay que tener en cuenta que aquellas gentes se creían a salvo, protegidas de otras criaturas sobrenaturales, si se colocaban en un lugar situado entre las marcas o líneas en el terreno que señalaban la máxima altitud que alcanzaban las aguas durante la marea alta, y la propia agua. Esto puede tener su origen en otra arcaica y bien establecida creencia: que la misma orilla o borde del agua era el lugar donde había que acudir para tratar de adquirir *eisce* (conocimiento). El fundamento de esto se halla en la creencia de que ese lugar marca el límite exterior o frontera definitiva del mundo de los vivos. Las Nueve Olas del mundo creado se extienden hasta el borde del agua (metafísicamente la marca de la máxima altura alcanzada por las aguas en la marea alta). Los milesianos, al navegar de nuevo hasta sobrepasar las nueve olas, abandonaron así el Mundo del Orden y re-entraron en el reino del Otro Mundo.

Por cuanto el reino donde la gente vivía era el reino encarnado en Nueve Olas, se puede considerar que ese era el Centro de esa zona. Las ideas e ideologías envueltas en

Enterramiento con piedras en forma de barco, Runsa, Upplands Väsby, Suecia, uno de los más grandes de este tipo que ha sido preservado. Se han hallado varios otros en el Centro y el Sur de Suecia, dos en el Sur de Noruega, y algunos también en Estonia, Kurland, Livland y Pomerania, zonas estas últimas de la costa báltica meridional que poseen fuerte influencia de la arcaica cultura nórdica. Este monumento funerario data de la Edad del Bronce, y en él, como en otros similares, se han hallado huesos humanos quemados. Estos barcos formados con piedras están orientados hacia el Sur, esto es, hacia las regiones del Sol, y ello parece indicar que en los enterramientos habituales en esa antigua época se acostumbraba quemar el cadáver con la intención de integrarlo con el sol y su fuego esencial. Estos enterramientos en forma de barco se hallan descritos en las Eddas, *y posteriormente, entre 500 y 1000 dC, los cadáveres eran introducidos en un barco verdadero que era enterrado en un túmulo, o lanzado al mar, ardiendo lentamente, para que se dirigiera al País de los Muertos. (Foto Odysseus).*

todo esto pueden ser analizadas yendo hacia el centro del *ard rí* (rey supremo) de los celtas-irlandeses, Tara.[2] Tara estaba situada en el centro de La Llanura de Fal, y estaba rodeada de las otras cuatro provincias-reinos de Irlanda, Leinster en el Este, Munster en el Sur, Connacht en el Oeste, y Ulster en el Norte. De hecho, la palabra provincia en irlandés, significa "un quinto", y Meath era el nombre de la quinta provincia, donde estaba localizada Tara. Meath era así una provincia simbólica, espiritual, donde reinaba el rey o reina espiritual además de material. Y en la fortaleza-palacio de Tara, la sala de la corte poseía un plan de asiento-acomodación en el que se repite una vez más el modelo: los cuatro reyes provinciales sentados alrededor del *ard rí* en el centro.

La significancia del centro, en el contexto de este trabajo, no reside en el plan pentagonal, sino en que ese era el centro de la Soberanía, y el análisis nos lleva al primer rey. La expresión típica del mito básico de los indo-europeos se halla en el material védico de los hindúes de la arcaica India, con paralelos en la Mitología de otro antiguo pueblo

indo-europeo, el de Iran. En este mito aparecen dos mellizos. Uno es un sacerdote, Manu, y el otro un rey, Yama. A este último le llega la muerte a manos de su propio hermano, Manus, en un acto de sacrificio que Yama acepta libremente. En este sacrificio, el desmembramiento corporal de Yama es el acto sublime con el que se crea el cosmos. Yama, sin embargo, no termina así su carrera, ya que se va para establecer El País de los Muertos, en el que se establece como rey.

El paralelo de este mito en la Mitología céltica es hallado en dos ocasiones. La primera, cuando los milesianos invaden Irlanda. Uno de ellos era el príncipe Donn, y otro el también príncipe y druida Amairgin. En su primer intento de desembarco, los milesianos fueron repelidos por los Tuatha Dé Danann, que habitaban ese país en esa época. Y en su segundo intento, Donn se sube a lo alto del mástil de su barco, para espiar desde allí la isla. Entonces, de golpe, la furia plena de una tormenta marina creada mágicamente por los druidas de los Tuatha Dé Dannan hace que caiga desde lo alto al puente y al mar y pierda allí la vida. Amairgin proclama entonces que aquél lugar habría de ser la mansión final adonde habrían de ir al morir los hijos y descendientes de Mil (La Casa de Donn, o De los Muertos). En este pasaje del *Lebor Gabála* se puede ver a Donn, como cabeza de familia de los milesianos (era el primogénito, y Mil ya había muerto), y como una divinidad ancestral de los pueblos célticos de Irlanda. Y se puede ver también como la "mansión" final de los muertos está en el agua. Esto implicaría una Casa de Donn como "El País entre o bajo las olas", y otros eufemismos para designar al Otro Mundo.[3] Estos países o ciudades sobrenaturales que se hallan bajo las aguas, donde viven los espíritus de los difuntos, son muy corrientes en la tradición popular y la Mitología de los antiguos celtas.

La segunda fuente donde se puede detectar un reflejo "céltico" a ese mito indo-europeo es la saga épica sobre la Razzia de Ganado de Cuailnge, *Táin Bó Cuailnge*, en la famosa batalla entre el Toro Castaño (Donn), y el Toro Blanco (Findbennach). Al final de esta saga céltica, Donn (el Toro Castaño), destroza en pedazos al Toro Blanco (Findbennach), y así forma (o re-crea) el paisaje territorial de Irlanda. Aquí la única innovación es que ahora el Rey se convierte en el "sacrificador" que se sacrifica a si mismo. Y esa transformación puede ser explicada analizando la forma como los celtas irlandeses re-interpretaron lo materiales cosmogónicos heredados de sus orígenes indo-europeos. Lo que había sido originalmente un mito de creación por medio del sacrificio se convierte ahora en un mito de creación por medio de combate. Dentro del contexto del sacrificio, la figura que más destaca es la víctima, quien permite que se ejecute el ritual por el bien del mundo que ha de ser así creado como resultado. Dentro del contexto del combate, sin embargo, el vencido no alcanza dicha prominencia, y es el vencedor quien alcanza la estatura más noble. Y así es como en *Táin Bó Cuailnge*, Donn murió no mucho después que su contrincante Findbennach, con el corazón reventado, entregando así su cuerpo para la creación del paisaje terrenal de Irlanda. Donn viene así a jugar el papel de Yama, al mismo tiempo que el de Manu. En relación al mito indo-europeo original, Donn ocupa la posición de sacrificador y sacrificado al mismo tiempo, mientras que en el mito céltico-irlandés él es el único vencedor. En la medida en que él asume el rol de Yamu, sin embargo, él es quien se convierte en el "Señor de los Muertos".

Los antiguos indo-europeos de la India fueron gentes muy observadoras. Y una de sus observaciones es que si se arroja una piedra a un estanque donde las aguas están quietas, en calma, sin que nadie las hubiera molestado, se forma en esas tranquilas aguas una serie de ondas rizadas concéntricas que parten precisamente del lugar donde cayó

esa piedra. Y notaron también que al llegar a la novena onda, las olas continuaron saliendo del lugar del impacto de la piedra en el agua, pero al mismo tiempo comenzó otra serie de olas, que ahora regresaban desde las orillas del estanque hacia el centro. Eventualmente, esas nueve olas que chocaron con los bordes de las orillas del estanque regresaron de nuevo al centro, un conjunto de acciones que ellos denominan la "Ley de Creación de la Nueve Olas". Según ellos, cada ola contiene un nivel o componente del mundo creado, ya que la materia física de cada ola está hecha del cuerpo de Yama (Rey). En síntesis, y regresando al mito céltico-irlandés presente en la saga de los milesianos, Donn, al recibir una fortísima ráfaga de viento huracanado, cae del mástil, se estrella contra el puente y de allí cae finalmente al agua. Y en el punto donde tuvo lugar esa caída nacieron nueve olas que se extendieron por la superficie de las aguas del mar. En *Táin Bó Cuailnge*, Donn y Findbennach pelearon y los pedazos del cuerpo de Donn sirvieron para crear las olas simbólicas que establecieron el cosmos material. Esos pedazos, o piezas, son los componentes conocidos en irlandés antiguo como *duile*, que es el concepto en idioma gaélico de los elementos. Y el número más corriente de *duile* es el de nueve:

Macha pronunciando su famosa maldición sobre los hombres de Ulster: cada vez que se encontraran en una situación de guerra o peligro, caerían afligidos con dolores semejantes al parto durante nueve días; y estos males continuarían atormentándoles durante nueve generaciones.

Los Nueve Duile
- Cielo
- Nube
- Sol
- Luna
- Viento
- Mar
- Planta
- Tierra
- Piedra

Como se ha indicado, el propósito del sacrificio era la renovación del cosmos, que era efectuada cuando en un sacrificio, los miembros del sacrificado eran desmembrados en forma ritual y dirigidos hacia el componente del universo relacionado con él. En esa acción se puede ver que los pueblos antiguos comprendían perfectamente y en profundidad los conceptos macrocosmo/microcosmo... y los utilizaban. En esa forma de pensar, cada unidad personal o animal es parte del universo, y el universo se manifiesta directamente en cada una de esas unidades. Así, existe una correlación directa entre los componentes de nuestros seres y los componentes del cosmos:

Macrocosmos	Microcosmos
Cielo	Corona
Nube	Cerebro
Sol	Rostro
Luna	Pensamiento
Viento	Respiración
Mar	Sangre
Planta	Cabello
Tierra	Carne
Piedra	Huesos

Una posible conclusión de lo anterior es que si nosotros, los humanos, somos microcosmos del Cosmos, que es superior a nosotros, las Nueve Olas podrían ser una reminiscencia del arcaico mito indo-europeo arriba mencionado.

NOTAS

1 *Tuath*, (del céltico *teuto*, gente), es un término que originalmente designaba a "una gente", o sea a la tribu, pero que con el tiempo llegó a adquirir una connotación territorial. El *tuath*, que era la unidad política básica, acogía a un grupo de población suficientemente amplio como para ser gobernado por un régulo, y había de mantener un contingente de 700 a 3.000 soldados, que debían de estar listos para cualquier contingencia. Los habitantes de un *tuath* eran conscientes de su entidad y diferenciación con respecto a los *tuaths* vecinos. Si ellos se consideraban como un *tuath*, y sus vecinos los consideraban como un *tuath*, es que lo eran. Los lazos de unión entre los miembros de un *tuath* no estaban basados en lazos familiares o líneas de descendencia común: lo que los unía era su subordinación a un mismo régulo, que los lideraba en las batallas en tiempos de guerra, los representaba en tiempos de paz, y presidía la asamblea popular (*oenach*) del *tuath*, aunque no tenía facultades para promulgar leyes (Mac Niocaill 1972: 28). El puesto de régulo de un *tuath*, conocido como *rí*, no era hereditario; el *rí* era escogido por la asamblea del *tuath*, generalmente de entre los miembros de la familia real, aunque también influía en la decisión el que el candidato poseyera un número no despreciable de clientes. Este *rí*, además de los derechos y deberes anotados arriba, era responsable del bienestar y seguridad del *tuath*, y también el encargado de los contactos con el "Otro Mundo", una atribución que anteriormente poseían los druidas (de Paor 1986:43). Entre las dos unidades, *fine* y *tuath*, no existía conexión orgánica. El *fine* era esencialmente un grupo familiar que incluía todas las personas emparentadas por la línea paterna hasta cinco generaciones. Cada individuo como tal poseía muy pocos derechos legales, ya que estos estaban en poder del *fine*, que era el propietario legal de la tierra y las propiedades de la familia. El *fine* era también responsable de los crímenes cometidos por un miembro del grupo y de la venganza de sangre si alguno de ellos era asesinado. En los primeros siglos de nuestra era había en Irlanda unos 150 *tuaths* y no existía mecanismo alguno que regulara la formación de alianzas, asociaciones o federaciones entre ellos. Estas dependían de las relaciones, a menudo volátiles, entre régulos con poderes potencialmente iguales. A veces, un poderoso *rí* aceptaba a otro de menor poder como subordinado (Moody and Martin 1967:49).

2 Tara es el nombre en inglés de la antigua Temair o Teamhair (Irl.= lugar elevado, o de asamblea), una colina en el Condado de Meath al SE de Navan, donde tenía su residencia el *ard ri* (rey supremo) de Irlanda.

Es uno de los lugares más famosos del mundo céltico, y un importante centro de celebración de rituales y ceremonias religiosas, y las excavaciones arqueológicas allí realizadas testimonian que el lugar estaba habitado desde *c*. 4000 aC (Kelly 1989: 109), que era sagrado desde el Tercer Milenio aC, como lo indica un enterramiento en corredor de *c*.2000 aC, y que continuó siendo usado como un túmulo funerario a lo largo de la Edad del Bronce (Herity 1974: 132; Eogan 1986: 136-40). Allí fue hallada también la que algunos eruditos consideran como verdadera *Lia Fáil* (Piedra del Destino), que según la Mitología emitía un grito cuando la pisaba o tocaba un candidato a rey que poseía los atributos requeridos para el cargo. Según el *Lebor Gabála* o Libro de las Invasiones (Macalister and Mac Neill 1916; Macalister 1938-1956), los milesianos nombraron el lugar Temair en honor de la reina Téa, esposa de Éremón, descartando su nombre anterior, Druim Cáin. Todos los relatos de la tradición oral y de los manuscritos medievales señalan a Tara como un importante centro de actividad y ceremonias religiosas, y lugar sagrado de la diosa-reina euhemerizada Medb, con la que todo aquél que aspiraba a ser coronado como rey había de cohabitar sexualmente para poder acceder al trono. El componente más importante de cada reinado era así el coito ritual del nuevo rey con la diosa territorial (*ban-feis*), y un banquete también ritual, el *feis temrach* (Fiesta de Tara), durante Samain. Carney (1955:334ss), y Binchy (1970:134), recogen una amplia serie de testimonios evidenciales que indican que el matrimonio ritual entre un nuevo rey de Tara y la Diosa de la Soberanía (Medb durante varias generaciones), tenía siempre lugar durante *Feis Temro*, La Festividad de Tara. Binchy analiza también los numerosos datos y testimonios recogidos de arcaicos poemas, sagas y de los *Annals* por eruditos como Thurneyssen, O´Rahilly, y Ó Máille, que prueban que la antigua inauguración ritual de los reyes de Tara y Connacht consistía de un coito real o simbólico (*feis, banfeis*) con la diosa territorial, y que Medb, que figura repetidamente en las sagas como la consorte de numerosos reyes, representaba "La Soberanía de Irlanda". En síntesis, Medb era una diosa euhemerizada como reina con la cual habían de casarse o al menos copular los sucesivos reyes durante su inauguración como tales (Alberro 2004). Esto es claramente una supervivencia de los tiempos más arcaicos cuando las gentes consideraban a la Tierra material como una Madre, y cuando el presunto aspirante a rey había de esposar a esa Diosa-Tierra para que el país fuera próspero durante su reinado, y la tierra pudiera producir sus frutos en abundancia. Carney hace hincapié en las connotaciones sexuales del término *feis*, ya que este es el supremo rito de fertilidad, designado para asegurar la fertilidad humana, animal y vegetal en todo el reino. De esto existe también un eco en un pasaje de las *Triads* (Meyer 1906: 202), que dice que "de las tres cosas que consagran a un rey, las dos últimas son la Fiesta de Tara y abundancia durante su reinado". Se cree hoy por consenso que ese ritual *banais ríghe* o "fiesta-nupcial de la realeza" había de ser practicado por todos los nuevos reyes de Irlanda para unirse así con la Soberanía del territorio sobre el que habían de reinar. Las formas y los detalles variaban en los diversos reinos tribales, y existen suficientes testimonios de uno de esos rituales que consistía en el acoplamiento sexual del nuevo monarca con una yegua blanca, y que continuó siendo practicado en los países célticos hasta varios siglos después, en plena era cristiana, ya que *Giraldus Cambrensis* (Gerald of Wales), presenció personalmente en *c.* 1185 la ejecución de este rito por clanes del norte de la provincia de Ulster (1863, 1978, 1982). Giraldus describe como el nuevo rey copula en forma real, y no simbólica, con una yegua blanca. Una vez completado este ritual, que posee paralelos con el *asvamedha* de la antigua India indo-europea (Alberro 2003, 2004b, 2006a), el rey es considerado como líder legítimo y consagrado. Rituales con sacrificios equinos de este tipo continuaron teniendo lugar en Gales incluso más tarde de esa fecha (T.G. Jones 1930: 112), hasta que el papa Gregorio III (731-741) prohibió el consumo de carne de caballo.

En Tara tenía lugar también la ceremonia ritual conocida como *tarbhfheis* (fiesta-toro), que era otro componente en el proceso de selección de un futuro rey. En ella se sacrificaba un toro blanco, y una persona cuidadosamente seleccionada comía en abundancia su carne y un espeso caldo hecho con la misma, y se acostaba a dormir mientras cuatro prominentes druidas entonaban cánticos esotéricos sobre él, con lo que se conseguía que pudiera ver en sueños a la persona más indicada para ser el próximo rey (Mac Cana 1955-56, y 1958-59).

En los *Annals of the Four Masters* (53) aparece la "gran fiesta *óenach* de Taragh", que se celebraba durante Samain, y era una de las más importantes de Irlanda, comparable a las de Tailtiu, Tlachtga, y Uisnech (Petri 1839); Baudis 1916; Macalister 1931; O´Riordain 1954 y 1971; Ó hÓgáin 1991: 400-402; Alberro 2006b: en prensa). Otra referencia en los *Annals of the Four Masters* (105) dice como la Gran Fiesta de Taragh, conocida como Feis-Taragh, se celebraba anualmente en Hollantide (Samain) y "durante varios días después". Esta feria *óenach* de Teamhair (Tara) aparece también en los *Annals of Clonmacnoise* con el nombre de Fiesta de Taraghen. En los *Annals of Tigernach*, su autor declara que la última Festividad de Teamhair ("Cvena Postrema") fue celebrada por Diarmaid mac Cearbaill (*c*.545-*c*.567), considerado como el último rey pagano de Irlanda. Este hecho fue registrado también en los *Annals of Ulster* del año 567, y de nuevo en 569.

Keating describe esta Fiesta como "reunión general de reyes igual a un Parlamento" (1908: II, 132), cuyas funciones eran muchas y variadas, entre ellas la revisión de los *Senchas Már* o Brehon Laws (Mac Neill 1934; Binchy 1936, y 1978; F. Kelly 1988), y la asignación de impuestos. En cuanto a su periodicidad, en la gran mayoría de las sagas (*de Genemain A eda Sláne, Aided Diaimerta, ath Crinna,* las diversas *Agallach*), aparece esta Fiesta como anual, y en una de ellas, *Tochmarc Étaíne II*, con un intervalo de cinco años; y en otras fuentes cada siete años. En la *Ulster Chronicle* se dice que la Fiesta de Tara era celebrada al principio con intervalos de unos pocos años, pero solamente una vez en cada reinado, generalmente al principio del mismo; y se añade que con el tiempo esta legendaria Fiesta de Tara pasó a ser celebrada cada tres años, y que en ella funcionaban tribunales y cortes de justicia, y se proclamaban nuevas leyes (O´Rahilly 1946: 237, 253). Como se ha indicado arriba, esta Fiesta de Tara, un arcaico ritual de fertilidad que culminaba con la inauguración del rey sacro, siguió siendo celebrada hasta el final del reinado de Diarmait mac Cerbaill en 567. (Alberro 2006b).

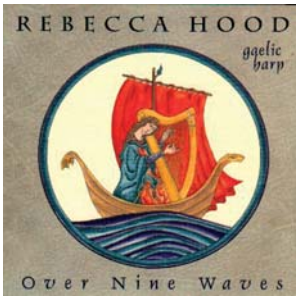
3 Donn. (Irl. marrón, castaño. En el irlandés más arcaico pudiera haber significado también oscuro). Dios de los Muertos y del Otro Mundo en la antigua Irlanda céltica. Como divinidad ctónica y del mundo subterráneo, Donn muestra paralelos con varios otros dioses mediterráneos, siendo el romano Dis Pater el más conocido de ellos. Donn fue el primero de los invasores milesianos en llegar a las costas de Irlanda, donde murió y pasó a residir en Tech Duinn, o Casa de Donn, una islita rocosa en el extremo más occidental de la Península de Beare, en Munster, donde vive en compañía de los muertos. En la tradición oral de la zona, las gentes creen que Donn es el causante de tormentas marinas y naufragios.
En el *Lebor Gabála* (Macalister and McNeill 1916; Macalister 1938-56) aparece Donn mac Miled, el hijo primogénito de Míl Espáine (Mil de España), que ofendió a Ériu, la diosa epónima de Irlanda, quien por ello profetizó (o dictaminó) que no llegaría a entrar en Irlanda; de hecho cayó del mástil de su embarcación y se ahogó antes de desembarcar en la isla. En varios textos anteriores existen varias referencias a Donn. En una de ellas, la saga de la muerte de Conaire, éste pierde la vida a manos de "tres hombres pelirrojos, hijos de Donn, rey de los muertos en la Torre Roja de los muertos" Estos hombres anuncian que "nosotros cabalgamos en los caballos de Donn- ¡y aunque estamos vivos, estamos muertos!".
Este dios ctónico aparece también en un texto del Siglo VIII donde exclama que "A mi, a mi casa, habréis de venir todos tras vuestra muerte". Y en otro texto de esa época se hace una referencia a Teach Duinn como "el lugar donde se reúnen los muertos". El clásico griego Plutarco (*Moralia* 419, 941), describe una divinidad que vivía en estado durmiente en una isla al lado del país al Oeste de Britannia, y lo denomina con el nombre del dios griego de los muertos, Kronos. Y añade que los pescadores de esa zona acostumbraban vislumbrar u oir extrañas embarcaciones que navegaban por las noches hacia un distante destino donde los nombres de los que iban desembarcando eran anunciados en alta voz. (Rees and Rees 1990: 97-8, 107-8; Ó hÓgáin 1991: 165-67).

BIBLIOGRAFÍA

Alberro, M., "Las tres leyendas célticas de Macha: Reflejos de la transición hacia una sociedad patriarcal", *Anuario Brigantino* XXIII (2000): 57-74.
Alberro, M., "La mitología y el folklore de Galicia y los países célticos del nordeste atlántico europeo", *Garoza* 2 (2002): 9-30.
Alberro, M., "El mito y el ritual indo-europeo de la yegua: paralelos entre la India aria, la Irlanda céltica, y la antigua Grecia", *Florentia Iliberritana*, 14 (2003): 9-34.
Alberro, M., "La diosa de la soberanía en la religión, la mitología y el folklore de los celtas y otros pueblos de la Antigüedad", *Anuario Brigantino*, 26 (2004a): 77-111.
Alberro, M., "El rol del sacrificio del caballo en las estructuras míticas y religiosas de los pueblos indo-europeos relacionadas con el concepto dumeziliano tripartito de organización social", Univ. de Sevilla, *Habis*, 35 (2004b): 7-30.
Alberro, M., *Diccionario mitológico y folklórico céltico*, Betanzos, Brigá Edicións, 2004c.
Alberro, M., ed. y tr., *Táin Bo Cuailnge*, Noia, Toxosoutos, 2005.
Alberro, M., "La feria-fiesta-asamblea *óenach* de Irlanda y sus posibles paralelos en la antigua Hispania céltica", *Habis*, 37 (2006): 159-81.
Alberro, M., "Funcionalidad del caballo en la religión, mitología, ideología y tradición de los antiguos celtas y otros pueblos indo-europeos", *Gerión*, 24.1(2006b): en prensa
Alho, V., *Liivin kansa, sen entisyys ja nykyisyys*, Jyväskylä, 1891.
Alonso Romero, F., "As nove ondas da mar sagrada: Ritos y mitos galaicos sobre las olas del mar", *Cuadernos de Estudios Gallegos*, Tomo XXXIII, 98 (1982): 589-605.

Alonso, E., *Bajo Miño y costa sur*, La Guardia, Imprenta J.A. Vicente, 1980.
Ancient Laws of Wales, London, 1841.
Annals of the Kingdom of Ireland (Annals of the Four Masters), 2nd edn., J. O´Donovan, ed., 7 vols., Dublin, Hodges &Smith, 1848-51 and 1856.
Arnold, B., "´Drinking the Feast´: Alcohol and the Legitimation of Power in Celtic Europe", *Cambridge Archaeological Journal*, 9, 1 (1999): 71-93.
Baudis, J., "On the Antiquity of the Kingship at Tara", *Ériu*, VIII (1916): 101-7.
Becoña Iglesias, E., *La actual medicina popular gallega*, La Coruña, 1982.
Bernard, J.H. and R. Atkinson, *The Irish Liber Hymnorum* 1-2, London, 1898.
Binchy, D.A., *Studies in Early Irish Law*, Dublin, 1936.
Binchy, D.A., *Celtic and Anglo-Saxon Kingship*, Oxford, Clarendon Press, 1970.
Binchy, D.A., ed., *Corpus Iuris Hibernici*, 6 vols., Dublin, 1978.
Bouza-Brey Trillo, F., *La mitología del agua en el noroeste hispánico*, Artes Gráficas de Galicia, 1973.
Boveda, A., "Playas gallegas", *Mondariz*, 1, 3 (1915).
Carney, J., *Studies in Irish Literature and History*, Dublin, 1955 (repr. en 1979).
Carré, KL., "Un falo alado en el Museo Provincial de Lugo", *Boletín de la Real Academia Gallega*, XXIV (1945).
de Paor, L., *The Peoples of Ireland*, Notre Dame, Indiana, University of Notre Dame Press, 1986.
Dillon, M., *Early Irish Literature*, Cihicago, 1948.
Dindshenchas (manuscritos medievales irlandeses): E. J. Gwynn, ed., *The Metrical Dindshenchas*, 5 vols., Todd Lectures Series: VIII-XII, Dublin, 1903-35; E. J. Gwynn, ed., *Poems from the Dindshenchas*, Dublin, 1900; W. Stokes, "The Bodleian Dinnshenchas", *Folklore*, III (1892): 467-516; W. Stokes, "The Edinburgh Dinnshenchas". *Folklore*, IV (1893): 471-97; W. Stokes, "The Prose Tales in the Rennes Dindsenchas", *Revue Celtique*, XV (1894): 272-336, 418-84, y XVI, (1895): 31-83, 135-67, 269-312. Además: Charles Bowen, "Studies in the Dindsenchas", Tesis doctoral, Harvard University, 1972; T. Ó Concheanainn, "The Three Forms of Dinnshenchas Érenn," *Ériu*, 33 (1982): 85-98.
Dumézil, G., *Mythes et Dieux des Germaines*, Leroux, Paris, 1939.
Dumézil, G., *Les Dieux des Germains*, Presses Universitaires de France, Paris, 1959.
Dunn, J., *The Ancient Irish Epic Tale Táin Bó Cúalnge*, London, 1914.
Enoksen, L.M., *Fornordisk Mytologi enlight Eddans lärdomsdikter*, Stockholm, 2004.
Eogan, E., *Knowth and the Passage-Tombs of Ireland*, London, 1986.
Evans, J.G., ed., *The Book of Taliesin*, Llanbedrog, 1910.
Giraldus Cambrensis, "Topographia Hibernica", trad. T. Forester and T. Wright, *Giraldus Cambrensis: The Topography of Ireland*, London, 1863. Otras ediciones: Scott, A. B. and Martin, F.X., *Giraldus Cambrensis: Expugnatio Hibernica / The Conquest of Ireland*, Dublin, 1978; J. O. Meara, *Gerald of Wales: The History and Topography of Ireland*, London, 1982. Giraldus Cambriensis, *The Itinerary trough Wales*, facsimil, Dent, 1912.
Henderson, G., ed. and tr., *Fled Briccren: The Feast of Bricriu*, London, 1899.
Herity, M., *Irish Passage Graves*, Dublin, 1974.
Hiiemäe, M., *Eesti rahvakalender* II, Tallinn, 1981; III, 1984; IV, 1985;V, 1991; VII, 1995.
Hull, E., *Tochmarc Emire* (The Wooing of Emer), in *The Cuchuin Saga*, London, 1898: 55-84.
Hultkrantz, A., *Vem är Vem i nordisk mytologi*, Stockholm, Prisma, 1999.
Jackson, K.H., *The Gododdin*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1969.
Jones, T.G., *Welsh Folklore and Customs*, Cambridge, 1930 y 1936.
Keating, G., *Forus Feasa ar Éirinn- The History of Ireland*, Vol.I, ed. D. Comyn, Irish Texts Society 4, London, Irish Texts Society, David Nutt,1902. Vols. II-IV, ed. P. S. Dinneen, Irish Texts Society 8, 9, 15, London, David Nutt, 1908, 1914.
Kelly, F., *A Guide to Irish Law*, Dublin, 1988.
Landin Carrasco, A., "Cantares marineros gallegos", *Cuadernos de Estudios Gallegos*, X (1955).
Leabhar Gabhála, The Book of the Conquests of Ireland, (The Recension of Michéal Ó Cléirigh), ed., R.A.S. Macalister and J. Mac Neill, Dublin, Hodges, Figgis and Co., 1916.
Lebor Gabála Érenn, ed. R.A.S. Macalister, Dublin, 1938- 56.
Lis Queiben, V., *La Medicina Popular en Galicia*, Pontevedra, 1949. Nueva edición: Madrid, Akal, 1980.
Loorits, O., "Das livische Kalendarium", *Arv. Tidskrift för nordisk folkminnesforskning*, VI, Uppsala, 1950.
Loorits, O., "Volkslieder der Liven", *Õpetatud Eesti Seltsi Toimetused* XXVIII. Tartu, 1936.
Loorits, O., *Eine altrussische Tradition bei den Liven und Letten.Commentationes Balticae*, Vol. 4/5, Bonn, 1958.

Loorits, O., *Grundzüge des estnischen Volksglaubens* I, Lund, 1949.
Loorits, O., *Liivi rahva usund* II, Tartu, 1927.
Macalister, R.A.S., *Tara. A Pagan Sanctuary of Ancient Ireland*, London, 1931.
Mac Cana, P., "Aspects of the theme of king and goddess in Irish Literature", *Études Celtiques*, VII (1955-56):76-114, 356-413.
Mac Cana, P., "Aspects of the theme of king and goddess", *Études Celtiques*, VIII (1958-59): 59-65.
Mac Neill, E., *Early Irish Law and Institutions*, Dublin, 1934.
Mac Niocaill, G., *Ireland before the Vikings*, Dublin, Gill and MacMillan, 1972.
Meyer, K., ed., *The Triads of Ireland*, Dublin, 1906.
Meyer, K., ed. and tr., *The Death Tales of the Ulster Heroes*, Dublin, 1906.
Meyer, K., *The Death-Tales of the Ulster Heroes*, Dublin, 1906.
Moody, T.W. and F.X. Martin, *The Course of Irish History*, Cork, Mercier Press, 1967.
Ní Sheaghda, Nessa, ed., trans., *Tóraidheacht Dhiarmada agus Gráinne*, Irish Texts Society, XLVIII, Dublin,1967.
Ó hÓgáin, D., *Myth, Legend & Romance*, New York, Prentice Hall Press, 1990 y 1991.
Ó hÓgáin, D., *Fionn mac Cumhaill*, Dublin, 1988.
Ó hÓgáin, D., *Myth, Legend and Romance*, London, 1990.
Ó hÓgáin, D., *The Sacred Isle*, Woodbridge, Boydell Press, 1999.
Ó Riordáin, P., *Tara: The Monuments on the Hill*, Dundalk, 1954 and 1971.
O´ Curry, E., *Lectures on the Manuscript Material of Ancient Irish History*, Dublin, 1878.
O´Rahilly, T.F., "On the Origin of the Names Érainn and Ériu", *Ériu*, 14 (1946): 7-28.
Petri, G., *History and Antiquities of Tara Hill*, Dublin,1839.
Puhvel, J., *Comparative mythology*, Baltimore and London, The John Hopkins University Press, 1989.
Rees, A. and B Rees, *Celtic Heritage*, London, Thames and Hudson, 1990.
Rodríguez González, E., *Breviario Enciclopédico "don Eladio"*, Á Coruña, A Voz de Galicia, 2001 (edición original 1885).
Rodríguez López, J., *Supersticiones de Galicia*, Lugo, Edit. Celta, 1974.
Salve, K., *Talvine nigulapäev liivi rahvatraditsioonis*, Rahvaluulest. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Emakeele Seltsi toimetised, Tallinn, 1987: 201-215.
Salve, K., "Sanditamine liivlastel", *Paar sammukest eesti kirjanduse uurimise teed* X, Tallinn, 1984: 83-119.
Sjögren, J A., och Wiedemann, F.J., *Livische Grammatik nebst Sprachproben*. Im Auftrage der Kaiserlichen Akademie der Wissenschaften bearbeitet und mit einer historisch-ethnographischen Einleitung versehen von F. J. Wiedemann, St. Petersburg, 1861.
Smits, P., *Latviesu tautas ticejumi*, I – IV, Riga, 1940-41.
Soothill, W.E., *The Hall of Light*, London, 1951.
Stokes, W. and E. Windish, ed., *Cormac mac Airt*, Irische Texte, Ser. 3, I, 183, Leipzig.
Stokes, W. and J. Strachan, *Thesaurus Palaeohibernicus* 1-2, Cambridge, 1901-1903.
Tampere, H., "Lindude äratamine" liivlaste rahvatraditsioonis, Läänemeresoome rahvakultuurist, Tallinn, 1970:193-225.
Tierney, J.J., "The Celtic ethnography of Poseidonius", *Proceedings of the Royal Irish Academy*, 60, Section C (1960): 189-275.
Williams, I, and J. Ll. Williams, ed., *Gwaith Guto´r Glyn*, Cardiff, 1939.
Williams, I., ed., *Chwell Taliesin*, Cardiff, 1957.



Cubierta del CD titulado Over Nine Waves (Sobre Nueve Olas) de Rebecca Hood, cantante, compositora, y tocadora de arpa gaélica