

*La guerra en las  
sociedades  
primitivas. El caso  
de Irlanda céltica a  
través de sus mitos*

Manuel de Miguel  
Ayala

*Mayurqa*  
(2001), 27:  
195-225

# LA GUERRA EN LAS SOCIEDADES PRIMITIVAS. EL CASO DE IRLANDA CÉLTICA A TRAVÉS DE SUS MITOS

**Manuel de Miguel Ayala**

**RESUMEN:** En este artículo, analizaremos las causas que originan la guerra entre las sociedades de jefatura y las intentaremos aplicar sobre la sociedad celta y más concretamente en la sociedad de la Irlanda antigua.

Para este tipo de análisis y su aplicación utilizaremos uno de tantos personajes heroicos: Cuchulain y sus ciclo mitológico e intentaremos saber si un mito nos da la suficiente información para aplicar el estudio sobre los fundamentos de la guerra primitiva.

**ABSTRACT:** In this article, we will analyze the causes that originate the war among the chiefdoms societies and we will attempt it to apply on the Celtic Society and more concretely in the society of the Ancient Ireland.

For this type of analysis and their application we will use one of so many personages, Cuchulain and their mythologic cycle, and we will attempt to know if a myth gives us the sufficient information to apply the study on the bases of the primitive war.

El elemento que más llama la atención cuando uno llega a Irlanda es su color verde, la misma particularidad que llamó la atención a los diferentes pueblos que en oleadas sucesivas invadieron la isla. Pero el territorio irlandés es engañoso, bajo el tapete esmeralda que cubre la isla sólo hay rocas, la isla no deja de ser un peñasco que provoca y a la vez desafía las embestidas del océano

Esta roca es avara en bienes para con sus habitantes, las borrascas, vientos y el frío asolan las tierras irlandesas. A estos elementos se le añade la geografía que hace de Irlanda una isla de difícil acceso, ya que sus costas están llenas de acantilados que hacen peligrosa la navegación tanto para la pesca como para el comercio.

Pero este carácter inexpugnable que tiene la isla, sirvió como refugio a una civilización importante, la céltica, que se agarró a este pedregal para salvarse de la homogeneización que representaba el Imperio Romano. Cuando, primero, sus parientes continentales y luego los britanos desaparecieron bajo el empuje de las legiones, los celtas de Irlanda quedaron como los únicos guardianes de esa tradición.

Las condiciones climáticas que hemos descrito más arriba marcaron y endurecieron a los habitantes de Erin, pero estos celtas inexpugnables, convirtieron su agreste país en una tierra poblada de reyes, héroes, bardos y dioses, que se mezclaban entre los humanos mortales compartiendo junto a ellos sus guerras, sus amores y sus calamidades.

Para que sus tradiciones perviviesen y venciesen al tiempo, los celtas, tenían una arma maravillosa, la palabra, con ella crearon un mundo sobrenatural, y moldearon el mundo en el cual habitaban. Gracias a la tradición oral guardaron su identidad frente a los

pueblos invasores, convirtiendo la tradición oral en el alma de la civilización gaélica. Con la palabra, los gaélicos llamaban a sus dioses, porque estos, siempre estaban prestos para socorrer a sus amigos los humanos, pero necesitaban ser llamados, y gracias a la palabra, generación tras generación, los mitos y las tradiciones irlandesas se pudieron conservar y salvar.

## FUENTES DOCUMENTALES SOBRE LOS CELTAS

Hoy en día, los investigadores que estudian la mitología céltica se basan, generalmente, en el *Leber Gabala* o el Libro de las Invasiones, en los *Mabinogion*, o las leyendas de los jóvenes héroes. Naturalmente, estas obras no son los originales, sino que son una recopilación que durante siglos fueron copiada por los primeros escritores cristianos.

La primera de las obras, hace referencia a las distintas y sucesivas invasiones, todas ellas míticas, que sufrió Irlanda. Describe los diferentes pueblos que pasaron por la isla, y las batallas que dichos pueblos entablaron por el dominio de ésta.

El segundo de los libros, es una recopilación de leyendas, donde se mezclan la realidad con la fantasía. Forman una colección de manuscritos que han sido datados en el siglo XIV y su origen parece ser galés. Otras fuentes son el *Libro de Ballymore*, el *Libro de Leinster*, el *Libro Amarillo de Laccan*, el *Libro Negro de Carmaten*, los libros de *Amenrin*, *Taliesin*, el *Libro Blanco de Rydderech*, y el *Libro de la vaca parda*.

Además de estas fuentes de origen medieval, trastocadas por los escribanos cristianos, hay que tener en cuenta los autores contemporáneos como Lady Augusta Gregory y William Butler Yeats, artífices del renacimiento cultural gaélico durante los últimos años del siglo XIX y los primeros del XX. Gracias a su labor cultural, pudieron salvar del olvido las tradiciones orales sobre héroes, reyes y dioses de los antiguos irlandeses.

En este trabajo, utilizaremos los mitos irlandeses para explicar la guerra primitiva y los elementos que la componen entre las diferentes chiefdoms gaélicas que formaban la antigua Erin. Pero antes de dichos elementos, hablaremos escuetamente de las chiefdoms.

## IDENTIFICACION DE LAS “CHIEFDOMS” O JEFATURAS

Durante años el estudio sobre las estructuras de los sistemas de jefatura ha sido objetivo de numerosos trabajos. Según Carneiro, Earle y Jonson, la característica principal de la jefatura es que son entidades a escala regional en las que se integran las poblaciones locales. La propiedad más importante de este sistema de relación es que el liderazgo recae sobre la persona de un cacique.

Otros estudiosos como Firth, Sahlins y Kirchoff, han descrito que la particularidad más notoria dentro de la estructura social de las jefaturas es su sistema de parentela. Efectivamente, estos tres investigadores han definido al sistema social de las “Chiefdom” como estructura cónica de clan. Las jefaturas, se componen de grupos lineales de descendencia que a la vez con encapsulados en otras unidades de parentela que figuran dentro de la jefatura por la propiedad a una línea principal de descendencia.

Las características sociales arriba enumeradas son atributos generales a todas las jefaturas. Sin embargo, éstas, pueden variar su nivel de complejidad, así, a través del mundo, pueden surgir diferencias en las instituciones sociales y estructurales específicas del espacio y del tiempo donde se desarrollan las “Chiefdom”.

En Irlanda, los sistemas políticos e instituciones sociales de las jefaturas no

evolucionaron hacia sistemas estatales tal como ocurrió en Europa. Desde los primeros registros escritos hasta bien entrado el siglo XII las jefaturas se expandieron incorporando las extensiones de grandes territorios de la misma manera que crearon un sistema complejo de estratificación social interna.

En la antigua Irlanda las más antiguas jefaturas, o reinos, tenían una base mitológica y casi divina. Los cinco reinos más antiguos fueron creados por los Fir Bolg que eran descendientes del rey mítico Neimhedh.<sup>1</sup>

## **LAS “CHIEFDOMS” Y LA GUERRA**

Como se ha visto más arriba, los antropólogos definen el término “chiefdom” para definir una cultura primitiva que ha desarrollado una jerarquía social, en la cual un líder guerrero retiene el único y permanente poder sobre el resto de la tribu, aparte del poder militar, también sustenta funciones teocráticas y redistributivas. Este tipo de estructura es sin duda una etapa transicional en el desarrollo social entre la tribu y el estado. En el nivel de jefatura, la guerra tiene diferentes causas. Nosotros, podemos distinguir varios móviles: políticos, económicos, e ideológicos

Los móviles políticos son claros, se busca una revancha y un prestigio. Las guerras aparecen para vengar los agravios contra el jefe y para engrandecer el honor y la gloria de éste. El militarismo primitivo irá siendo reemplazando por uno real o teocrático, una ideología que continuará, sin muchos cambios, hasta el siglo XVII. En el móvil económico, la guerra busca ocupaciones o conquistas de nuevos territorios cercanos a las tierras de la tribu. Los valores que hemos visto anteriormente, el honor y la gloria, pueden llegar a ser un pretexto o una excusa esgrimidos por el jefe para lanzar a su pueblo a la guerra contra sus vecinos. La cuestión ideológica es clara, la guerra llega a ser una fuente orgánica de poder, cuando el sistema de jefatura va creciendo y desarrollándose, las guerras pueden efectuarse por razones políticas, y los valores marciales pueden llegar a ser un pretexto para el jefe que los utilizará como una cosa suya propia.

Durante el desarrollo de la evolución humana, la guerra se escapó del control de la naturaleza y terminó siendo un instrumento de cultura. Cuando la humanidad llegó a la etapa de las “Chiefdoms”, la guerra había escapado ya del control de la cultura y llegaba a ser un instrumento político, usada en la búsqueda de riqueza y de poder según los intereses colectivos del grupo humano que la usaba.

Paralelo a la evolución de la estructura social, la guerra sigue un proceso de desarrollo, dentro del sistema de jefaturas, aparecerá una figura, el guerrero, un especialista en la batalla, que se regirá por unos conceptos morales tales como el honor y la gloria personal, después, a la sombra de estos guerreros, aparecerán bandas y ejércitos, que pueden reunir algunos centenares o quizás millares de hombres, capaces de pelear en batallas formales siguiendo algún tipo de estrategia o táctica prediseñada.

La religión se pondrá al servicio de la guerra, aparecerán dioses especializados en la batalla, a quienes se tendrán que entregar ofrendas, estos incentivos, que tienen como finalidad atraerse a los dioses, darán lugar a rituales de guerra que llegarán a ser grandiosos

---

<sup>1</sup> Los cinco reinos más antiguos de Irlanda son hoy en día regiones de la República de Irlanda, son los siguientes: Ulster, Leinster, Munster, Connacht y Meta. Más que reinos, serían verdaderamente jefaturas, que basarían su poder en los lazos de parentesco entre los diferentes clanes. Los míticos Fir Bolg, parece ser que fueron tribus celtas originarias de la Bélgica, que invadieron Irlanda, Hubert; Henri, *Los celtas y la civilización céltica*. Madrid, 1988.

y caros. Con la nueva ideología, la guerra se hará más lucrativa y aparecerán los prisioneros de guerra que serán utilizados para la esclavitud, el sacrificio e incluso para el canibalismo ritual.

La guerra y la religión se mezclan, la participación constante del mundo de los espíritus transmite un sentido bélico como parte del mundo natural que rodea al ser humano. A la vez, la guerra es observada entre los hombres como un tipo de interrupción de la vida normal. Los guerreros deben ir vestidos y pintados para cambiar sus personalidades. Las ceremonias especiales, señalan su salida desde la vida normal, y otras, su regreso. Sobre todo, la batalla requiere una justificación de los esfuerzos constantes que son requeridos para asegurar el favor del mundo de los espíritus, implicando que la batalla y la matanza son requisitos necesarios para establecer el orden natural que imperaba antes del conflicto.

Los mitos específicos sobre los orígenes de la guerra son difíciles de encontrar. La mayoría de las mitologías parecen recalcar que el conflicto forma parte del cosmos, ya que al igual que los hombres, los dioses, también pelean entre ellos. En todas las mitologías, existe una tierra habitada por los dioses, estos seres divinos, pelean entre sí, el resultado es la creación del mundo, tal como lo describe el mito de la creación de Babilonia, donde los dioses luchan contra Ti Amat y a partir del cuerpo desmembrado de éste se crea el mundo.<sup>2</sup>

En las jefaturas, los rituales de guerra tienen una función teocrática, el jefe es el representante de los dioses, y toda la guerra tiene que ser explicada como un acto divino, los dioses pelearán junto al campeón para honor y gloria de éste. En los estados surgentes, la ideología guerrera no cambia mucho. Los rituales se van haciendo más complicados y más costosos, y los dioses y sus mitos van siendo definidos por un clero especializado que va surgiendo a la sombra de un nuevo edificio: el templo. Todos los aspectos de la guerra se interpretarán bajo los términos de un militarismo teocrático-real.

## **ELEMENTOS DE LA GUERRA EN LAS “CHIEFDOMS”**

En las estructuras pre-estatales como son las jefaturas, la guerra que practican se clasifica como primitiva. Anteriormente, hemos descrito los posibles motivos por los cuales las jefaturas pueden entrar en conflicto. En la guerra que se ejerce en las “Chiefdoms” existe una serie de elementos muy peculiares, que se pueden generalizar: La tierra, el botín, las mujeres, la venganza de sangre, la guerra por la gloria, la caza de cabezas e incluso la religión.

Analizaremos uno por uno dichos elementos, intentando encontrar estos elementos en diferentes culturas.

### *La tierra*

La mayor parte de las tribus primitivas basan sus medios de subsistencia en la caza, es muy difícil que las tribus puedan sobrevivir a base de la recolección de los productos de la tierra o de la pesca. Para vivir de la caza, es necesario habitar en tierras relativamente vastas, ya que la caza implica desplazamientos continuos a la búsqueda de nuevas tierras de caza o de pastoreo, donde los animales se trasladen buscando comida, siguiendo el ciclo natural de las estaciones climáticas. La invasión por parte de una tribu de cazadores en

<sup>2</sup> La lucha entre dioses en la mitología gaélica está presente, aunque el objetivo no es más que el apoderarse de las tierras de Irlanda. Los Tuatha de Dana, logran la victoria sobre los Fir Bolg por la ayuda que les prestan ciertos dioses, sobre todo el Dagna y Lugh.

tierras de otra ha sido una causa persistente de hostilidades, la trasgresión de fronteras entre tribus siempre se ha considerado como un acto bélico cuyo desenlace siempre se ha solucionado con un enfrentamiento armado. Generalmente entre tribus vecinas, los límites de las tierras de caza eran fijados con rigor, todo aquel que las violase, se exponía a de un riesgo muerte.

Entre los pueblos pastores, las guerras por la tierra eran todavía más frecuentes y sanguinarias. Las tribus pastoriles estaban más pobladas, y en constante movimiento. La lucha por la posesión de agua y por las tierras ricas en pastos, conducía al enfrentamiento armado a base de acciones de guerrilla incesantes, a la exterminación, la migración o disolución forzadas de alguna de las tribus enfrentadas. Las migraciones históricas, las invasiones bárbaras de Europa y de Asia, pertenecían a la misma categoría.

La lucha por las fronteras y la lucha por la adquisición de nuevos territorios, no se confirman solamente entre los cazadores y los pastores, sino que se encuentra también, aunque en menor grado, entre las poblaciones agrícolas. Las tribus cuya economía se basa en la agricultura, son relativamente sedentarias, pues estos grupos humanos deben, generalmente, permanecer en el mismo lugar para recoger lo que ellos han sembrado. Como estas tribus se mueven menos, evitan en cierta medida los interminables encuentros hostiles que caracterizan a las tribus nómadas.

Aún así, una mala cosecha, la falta de agua, incluso, condiciones climáticas adversas, podían hacer que estos agricultores entrasen en conflicto con sus vecinos con la intención de apropiarse de los frutos recogidos, generalmente estas razzias se efectuaban durante la estación de recolección. Entre los pueblos agrícolas, el derecho de propiedad ha estado siempre decidido por la fuerza y sólo conserva este derecho el grupo que sabe alzarse y utilizar la fuerza en su provecho: “a los vencedores pertenecen los despojos”. Así, los productos de la tierra, más que la tierra misma, invitan a la agresión y a la defensa, y se convierten en un motivo de guerra.

### *El botín*

Desde siempre los hombres han sido seducidos por la esperanza de obtener alguna cosa por nada. El expolio de otro grupo es el efecto de ser una realización de esta esperanza y se considera como una manera legítima de ganarse la vida.

El pillaje ha sido en todo tiempo y en todo lugar una consecuencia de la guerra. La conquista efectiva, en el sentido que a éste término se le da en la guerra civilizada, entre los pueblos primitivos es prácticamente desconocida, ya que estos pueblos debido a su modo de existencia, raramente desean un territorio para hacer un uso permanente, ya que carecen, también, de un poder político necesario para fortalecer esta posesión.

Las guerras por el botín o por el pillaje, se realizan particularmente en áreas donde los bienes acumulados son considerables y donde existan tribus nómadas. Estas guerras ofrecen al conquistador una ventaja palpable y real, allá donde la riqueza consiste en bienes muebles, el vencedor se enriquece por la explotación y la esclavitud de los vencidos. Las perspectivas del botín y las medidas contra el robo son las razones primordiales que determinan a los hombres a luchar.

La guerra, cuyo objetivo es el pillaje, es igualmente una característica de los pueblos civilizados, por esto, dichos pueblos, libraban continuas campañas de represalias. Entre los antiguos hebreos, este tipo de guerra era muy común, dejaban a sus vecinos en la

más completa desolación.<sup>3</sup> Hay que decir, que este tipo de guerra es la que mejor se adapta a las condiciones geográficas de Palestina.

Las tribus de pastores, tal como hemos visto, son particularmente dadas a este tipo de género de vida. Debido a su modo de subsistencia, se necesita una vida errante, lo que conlleva a unos conflictos sin fin con otras tribus. La necesidad de proteger sus bienes y de resistir a las agresiones provoca entre estas tribus una fuerte concentración de la población, y las constantes guerras, desarrollan también el poder de los jefes, la disciplina y la organización patriarcal. Es por eso que las tribus pastoriles, están mejor organizadas para la guerra. En su caso, el pillaje se centra en el ganado. Toda tribu que captura el ganado de otra se encuentra enriquecida, y por tanto mejor preparada para afrontar la lucha por la supervivencia.

La conservación del ganado entre los pueblos pastores es remarcable. En estas tribus, miran la crianza de los animales como la más noble de las ocupaciones; otorgan las atenciones más grandes a las reses, incluso sus distinciones sociales funcionan según el número de animales que poseen. Estos pueblos, son un claro ejemplo de carácter fundamental de los medios de subsistencia al mismo tiempo que una influencia preponderante ejercida por el género de vida de la tribu sobre los demás aspectos de su sistema de cultura.

Todos los pueblos pastores sueñan con robar el ganado de las otras tribus, para estos pueblos que viven del pillaje, una renuncia significaría el abandono de su principal búsqueda de comida; la paz, sería para estas tribus, un estado anormal.<sup>4</sup>

Muchas veces, los conflictos van dirigidos hacia otro grupo como es el de los agricultores, este conflicto entre pastores y pueblos agrícolas, se pierde en el tiempo. Los primeros son invariablemente más belicosos y devastadores que los segundos, ya que las ocupaciones sedentarias son más favorables a la paz. Este conflicto, suele terminar con que uno de los grupos, generalmente el más belicoso y por tanto el más fuerte, domine al otro, creando así con el grupo dominado una esclavitud de grupo.

El aprovechamiento de los enemigos como esclavos puede ser también el principio de una guerra. Generalmente los cautivos suelen ser mujeres, y como se verá más adelante, esto dará como resultado la práctica del raptó de mujeres. En todo caso, se interpreta la guerra como la intención de mejorar la situación económica de la tribu y de facilitar la lucha por su existencia, capturando a los enemigos y explotándolos, sea vendiéndolos, o exigiendo algún tipo de rescate para sacar cierto beneficio<sup>5</sup>.

Este botín humano, se convertirá en mano de obra que efectuará las tareas desagradables pero necesarias. Se les aplicará en trabajos agrícolas y de pesca, trabajos monótonos y pesados, que los hombres gustan imponer a otros. En un estado agrícola, la

---

<sup>3</sup> En Génesis, capítulos XVI, 11; XXXIV, 28,29; Números, XXXI, 9,11; 32-34,36,42-46; Deuteronomio, II, 35; III, 7; XXVIII, 51; Josué, VIII, 27; Samuel III, 22; VIII, 8, 1; Crónicas, V, 21; Crónicas, XIV, 14, 15; XX, 25; Isaías, XXI, 2; Miqueas, II, 4,8; Jeremías, IV, 20, V, 17; XXV, 37-38, L, 12, LI, 43; Jueces VI, 3-4, VI, 4-6; Samuel, XIII, 17-30; Reyes, XIII, 20.

<sup>4</sup> En la mitología céltica de Irlanda, encontramos claros ejemplos de razzias para robar ganado. Tenemos el caso de Balor, un bravo guerrero que roba una vaca capaz de dar leche para dar de beber a una tribu entera. Pero el caso más claro es la razzia por el Toro de Cualngé, que queda incluido en la saga de Cuchulain, que veremos más adelante. Los dos casos citados, se pueden integrar en el ciclo formativo del guerrero, tal como lo explica Lincoln en su obra [Lincoln, B. (1991) *Sacerdotes, guerreros y ganado*, Akal Univ., Madrid.

También entre los hebreos, encontramos claros ejemplos: Deuteronomio; XXVIII, 51; Números, XXII, 4; Jueces, VI, 3-6; Reyes, III, 18-19, 23; Jeremías, IV, 20, V, 17, XXV, 37-38, L, 12, LI, 43; Miqueas, II, 4-8.

<sup>5</sup> Génesis, XXXIV, 28-29, XIV, 5; II Crónicas, XXVIII, 8, 17; Números, XXI, 1, XXXI, 9, 11-12; Samuel, XXX, 2-3; Jeremías, XLI, 10, XLVIII, 15; Amos, 1, 6.

esclavitud se convierte en una institución. En estados de civilización inferior, no se hacen prisioneros de guerra, o si se hacen se les come, se les tortura o se les ofrece en sacrificio a los dioses. En estados más avanzados, el esclavo se le utiliza, y más tarde aparece un tráfico de seres humanos. Efectivamente, el mercado de esclavos es alimentado de forma regular por guerras emprendidas especialmente para este fin. La demanda de esclavos es un estimulante más para iniciar guerras de conquistas.

### *Las mujeres*

Desde tiempo inmemorial, los hombres se han batido por las mujeres. Las disputas donde están implicadas las mujeres predominan especialmente en las sociedades primitivas, donde el mayor problema es la captura por una tribu de mujeres que pertenecen a otros grupos humanos, esta es una practica que tiende a destruir la unidad de los grupos debilitándolos en caso de un encuentro hostil.

El robo de las mujeres de otros grupos ha sido uso corriente, y este acto, era considerado como muy meritorio. La tribu despojada, podía ejercer represalias, y los dos grupos estarían preparados para hacer la guerra. El rapto de mujeres no es una práctica individual, ya que tribus enteras pueden entrar en conflicto por esta causa. Las mujeres capturadas tienen varios destinos: el satisfacer las pasiones sexuales, como mano de obra, o como esclavas. Las mujeres, son un activo económico en razón del trabajo que pueden ejecutar y de los niños que pueden traer al mundo, las mujeres son consideradas como un bien, muchas veces comprado como tal, y el matrimonio está considerado como una propiedad. El aspecto económico del matrimonio es particularmente visible en división del trabajo por sexos, la mujer tiene muchos trabajos desagradables de ejecutar, este tipo tarea, la puede realizar más fácilmente una mujer capturada. Robar una mujer es mucho más fácil que comprar una. Cualquier tipo de agresión sexual hacia la mujer de una tribu, por parte de hombres pertenecientes a otro grupo tribal, se convierte en un ultraje a la propiedad privada.

Las guerras que tengan como motivo a las mujeres, sea por captura, por rapto o por adulterio, no son más que una forma particular de la guerra por la propiedad. Entre los pueblos más civilizados como griego y romanos, existen leyendas y mitos sobre guerras causadas por rapto de las mujeres, tanto la guerra de Troya, como el rapto de las sabinas, son claros ejemplos entre dichos pueblos. El matrimonio por captura y las guerras para la obtención de esclavas femeninas han caracterizado a las civilizaciones antiguas. Para los griegos homéricos, el botín humano era uno de los elementos de iniciación a la guerra más importante. El botín se componía sobre todo de mujeres y niños. Las cautivas femeninas estaban destinadas a los quehaceres típicos de mujer. Eran generalmente concubinas y estaban a la entera disposición de sus conquistadores que podían casarse con ellas sí así lo juzgaban oportuno. Entre los hebreos, las mujeres estaban consideradas como bienes mueble, y las podían vender a otros. Después de cumplir con ciertos ritos, la joven cautiva podía ser tomada como mujer.<sup>6</sup>

Los pueblos arios de la antigüedad se procuraban las esposas por captura. El dominio de la captura como modo de adquisición de mujeres en los primeros tiempos, se

---

<sup>6</sup> Génesis, XXXIV, 28-29; XIV, 16-21; Jeremías, XLI, 10, XLVIII, 48; Crónicas, XXVIII, 8, 17; Números XXI, 1, 19, XXXI, 9, 11, 12; 1 Samuel, XXX, 2-19; Amós I, 6; Deuteronomio, XXI, 10-14.

Entre los griegos la mujer tenía la misma función de un bien mueble. El ejemplo más claro es el de la bella Helena. Su padre, por influencia de Ulises, utiliza a Helena y a su matrimonio con Menéalo para realizar un pacto entre todos los reyes cuya finalidad era unificar a todos los reinos contra cualquier tipo de agresión exterior.

encuentra en otros pueblos.<sup>7</sup> En otras sociedades, el matrimonio por captura con rasgos violentos ha dejado paso a otro sistema marital mucho más pacífico, este sistema al que los antropólogos llaman matrimonio por captura simulada, el futuro marido finge toda la escena de la captura de la mujer, todos los detalles han sido preparados por las dos partes. Este tipo de matrimonio, ha sido desarrollado a partir de la práctica del rapto, constituyendo un verdadero esfuerzo para conseguir la paz.

Las mujeres pueden ser, como hemos visto, no solamente objetos pasivos de captura, o de rapto, sino también son elementos instigadores activos de conflicto. Las cualidades guerreras, son aprobadas y admiradas entre los hombres, las mujeres contribuyen a glorificar estas costumbres y a este género de cualidades, las mujeres prefieren a los hombres fuertes y valientes antes que los débiles, ciertamente, las mujeres estimulan el espíritu bélico.

La guerra ha ejercido una influencia significativa sobre el matrimonio y las relaciones entre sexos. La práctica de raptar a las esposas reforzó la posición del hombre y contribuyó a la disolución del matriarcado y remplazarlo por el patriarcado. El uso de la captura de esposas parece haber favorecido la exogamia, o el matrimonio fuera del grupo, y contribuyó a la supresión de la endogamia. Las ventajas sociales de la exogamia implicó una expansión social al igual que biológica ya que no sólo aportó sangre nueva, sino que también trajo nuevas costumbres al grupo y favoreció el cambio de ideas y métodos.

#### *La venganza de sangre*

En el interior del grupo, el asesinato es considerado como una ofensa criminal punible. Su prohibición, constituye el primero de los tabúes en los pueblos, el no matar en el interior del grupo es la condición más importante que cumplir dentro del mismo. Sin el castigo oportuno, la vida estaría desprovista de seguridad, la solidaridad del grupo estaría comprometida y el grupo sucumbiría en los conflictos con otros grupos. En consecuencia, el asesinato de un compañero de tribu, es una ofensa flagrante, cuyo castigo es proporcional al crimen detenido.

En las sociedades civilizadas, los asuntos referentes a crímenes, pertenecen al Estado, pero no en el caso de los grupos primitivos. Estos no poseen un sistema desarrollado de legislación, ni jueces ni tribunales para el castigo de los crímenes.

¿Cómo solucionan, pues, los casos criminales?. La respuesta es sencilla: se utiliza la práctica de la justicia personal o de la venganza privada. Todos los agravios que afectan al individuo son mirados como asuntos privados; a él o a sus parientes son los encargados de obtener reparación. Al igual que en las sociedades desarrolladas, el asesinato es un hecho secular y la represión corre a cuenta del Estado, entre los pueblos primitivos, está totalmente ligado a sus creencias religiosas. Para estas sociedades el castigo del asesinato es un deber religioso, el cual se puede remontar este principio a las nociones primitivas concernientes al alma y la vida del más allá.

---

<sup>7</sup> Como veremos más adelante, el matrimonio de Cuchulain y Emer, es un claro ejemplo de matrimonio por rapto. El novio, combatiría incluso con todos los familiares de la doncella. Pero de todas maneras, el matrimonio de Cuchula in con Emer, podía guardar un interés puramente político. Ya que entre las sociedades donde predominaban las elites guerreras era común celebrar los matrimonios para establecer alianzas entre los diferentes clanes o reinos.

Cuando un hombre muere, su alma continúa viviendo. El genero de vida en el mundo de los espíritus es comparable a la existencia terrestre, pero el hombre muerto tiene la ventaja del poder, y es así, muy difícil de dominar.

Se tiene miedo a los espectros y el miedo a las almas en pena forma la base misma de la religión primitiva. Es bajo este miedo, que son puestas en práctica las voces y ordenes de los muertos. Los espíritus tienen los derechos, los vivos los deberes. La sanción penal a la que se expone un mortal olvidando de ejecutar los deseos y ordenes de los espíritus es la de incurrir a su ira y de atraer hacia sí mismo todas las desgracias y calamidades incalculables.

Los muertos se llevan al otro mundo los sentimientos y deseos con los cuales ha disfrutado en el mundo de los vivos. Es pues cierto que el espíritu de un asesinado estará próximo a la cólera, pues él ha sufrido el más grande de los perjuicios. No descansará hasta que su asesinato haya sido vengado.

La obligación de venganza incube a los sobrevivientes de la misma sangre, en particular a los parientes más próximos.<sup>8</sup> Entre los primitivos, la parentela fundamental es la de la sangre. Todos los miembros del grupo están unidos por lazos de sangre; se creen que todos tienen la misma sangre en las venas. La consanguinidad es la base de la paz interior en el grupo. Las gentes extrañas al grupo son extrajeras o gentes de otro tipo de sangre, con quienes las relaciones pacíficas son imposibles.<sup>9</sup>

Si los sobrevivientes faltan a su deber, el espectro enfurecido los perseguirá toda su vida. El miedo a los espectros, asegura el cumplimiento de esta obligación. La venganza de sangre es desde luego, en el fondo, una manera de apaciguar al difunto. Es, en buena parte, el miedo al espectro encolerizado que inspira el terror al crimen en la sociedad primitiva y lo que porta constantemente a buscar venganza. Así, el deber de vengar la muerte de sus más próximos parientes es lo más sagrado y lo más santo que un salvaje pueda cumplir, y nunca lo olvidará.

Otros móviles intervienen para apoyar y reforzar esta obligación, se considera como un pundonor, los parientes del hombre asesinado creen que su honor ha sido manchado y que la mancha solamente será lavada con sangre. La opinión pública y el deseo de hacer buen papel entre los camaradas de la tribu imponen igualmente este deber. Las razones de vengar la sangre derramada se aplican con fuerza contra los miembros del grupo extranjero. La necesidad de estar uno al lado del otro en la lucha por la existencia y en la competencia vital actúa como un freno en el interior del grupo. Así, si a la venganza de sangre no se la restringe, ayudaría a la desintegración social y al peligro de extinción del grupo. Es por eso que siempre se ha buscado la manera de limitar y reglamentarla.

Sin embargo, el asesinato de un extraño no tiene porque llevar a una dislocación social, la muerte de un individuo foráneo no se toma como un asesinato, incluso puede pasar como un acto loable. También la venganza de sangre se puede ejercer contra miembros de un grupo externo y no está sujeta a restricciones sociales. La venganza de sangre, se convierte en un asunto de grupo cuando el asesino y su víctima son de grupos diferentes, ya que en la mentalidad primitiva se entiende que todos los miembros de un grupo son responsables de los actos de uno de ellos.

<sup>8</sup> Números, XXXV, 31; II Samuel, XIV, 7; Números, XXV, 22, 23, 27; Génesis, IV, 14, 15.

<sup>9</sup> Si tenemos en cuenta la mitología irlandesa, la invasión de los hijos de Mile, se podría considerar como una verdadera venganza de sangre, ya que su objetivo es vengar la muerte de Ith uno de los hijos del mítico Breogán. Para vengar la muerte de éste los hombres de Breogán llamaron a sus guerreros y estos a sus familias. Con ellos reunieron un poderoso ejército para invadir Irlanda.

Pero la venganza no la tiene por que sufrir el asesino, puede caer sobre cualquier compañero de éste. Ya que todo miembro de una tribu perteneciente a la del asesino puede ser usado como chivo expiatorio. Cuando la venganza se transforma en una cuestión de grupo, pierde concepto individual y pasa de ser un problema privado a una guerra pública.

La ley de la venganza de sangre es una búsqueda fecunda de enemistad y de guerra, exige, con toda la fuerza de la presión que puede ejercer el miedo a los espíritus, que la sangre sea vertida por la sangre, esta ley, es absolutamente rígida e inexorable, se distingue entre el asesinato premeditado, el homicidio accidental, y la muerte en caso de legítima defensa. La muerte se ha producido y sólo se paga con verter más sangre. Cuando el asesino o algún miembro de la tribu son muertos, la obligación de la venganza esta satisfecha, pero una nueva obligación surge por parte del otro grupo, y los vengadores de la primera muerte deben ahora mantenerse en guardia. Así se desata una cadena de represalias sin fin, una muerte exige otra, y la venganza de sangre se transforma en una guerra de sangre que puede durar años.<sup>10</sup>

La ofensa original no se olvida, pues los primitivos tienen buena memoria para con los perjuicios de los que han sido víctimas y los odios bélicos pueden así transmitirse de generación en generación. Si el pariente más cercano no practica la venganza, su hijo o heredero, tendrá que continuar la venganza por herencia, es una obligación, un deber sagrado, la cosa más importante que él deba cumplir mientras viva. Incluso un jefe, a su muerte, puede tener la ocasión de llamar a su pueblo para que practique la venganza y las ordenes de un muerto son tenidas como ordenes sagradas.

Entre los pueblos civilizados, encontramos claros ejemplos, entre los hebreos, la venganza era un deber para toda la familia de la víctima, y al principio, estaba dirigida contra la familia entera del asesino. Pero se distinguía el homicidio accidental del premeditado.

La venganza de sangre ha sido practicada por todos los pueblos indoeuropeos. Entre los griegos homéricos era una forma habitual de derecho penal, y el reglamento de las disputas era dejado en manos de las partes interesadas. Entre los griegos, los lazos consanguíneos eran estrechamente fuertes, y la venganza de sangre era un deber imperativo. Los casos de homicidio, se regían por vía de represalias directas, siguiendo el principio de sangre por sangre.

#### *La caza de cabezas*

La caza de cabezas, es como se indica, la práctica consistente en matar a los enemigos para tener su cabeza como trofeo. Se decapita a las víctimas y se lleva sus cabezas para conservarlas y emplearlas con fines diversos. Esta costumbre juega un papel importante en la existencia de ciertos pueblos primitivos.

La mentalidad que representa la caza de cabezas es una ideología religiosa. Dichas cabezas, una vez cortadas, son conservadas con cuidado. Se les saca el encéfalo por las fosas nasales, se les corta el cabello, el cual, va ornar los puños de las espadas y sus forros.

Si las mandíbulas se caen, se las consolida, si los dientes caen o son arrancados, se les suplanta con imitaciones de madera. Se insertan en las cuencas de los ojos vacías clavos de cabeza grande. Se les tapan las cavidades nasales con taponés de madera, se les corta la

---

<sup>10</sup> En la historia de Cuchulain, su muerte es un claro ejemplo de lo que hemos expuesto. Cuchulain es muerto por Lugaid, la esposa del primero, Emer, exige venganza, será el compañero de armas de Cuchulain, Conall, quien efectuará la venganza, matando a Lugaid, cortándole luego la cabeza.

lengua, etc. Una vez preparada la cabeza se la suspende generalmente en la galería exterior, a la vista de todo el mundo. Las cabezas parecen un manojo de frutas y es el adorno máspreciado de una casa, se trasmite de padres a hijos como una herencia de valor incalculable.<sup>11</sup>

Entre estos pueblos, el deseo de obtener las cabezas de los enemigos es la causa más común de guerra. Para ellos la guerra sólo tiene un premio: la adquisición de cabezas. La causa de la decapitación de las víctimas lo tendríamos que buscar entre las creencias religiosas.

Se cree universalmente entre los pueblos primitivos que el alma está situada en alguna parte del cuerpo humano, en el corazón, en el aliento, en la sangre o en algún elemento vital. Muy a menudo, los pueblos primitivos ubican el alma de una persona en la cabeza. En consecuencia, cuando un enemigo es decapitado, el poseedor de su cabeza, posee al mismo tiempo el alma. La cabeza es tratada como si estuviese viva, como si fuera para siempre el lugar donde está colocada el alma del individuo muerto. Las cabezas cortadas, juegan frecuentemente un rol importante en los ritos religiosos especiales, se pueden necesitar cabezas humanas para los funerales de algún pariente<sup>12</sup>.

Otro móvil religioso que conduce a la caza de cabezas, es la creencia que los muertos se convierten en los esclavos del vencedor en el mundo más allá. Por importantes que sean estos móviles, en la práctica de la caza de cabezas, también hay que tener en cuenta, el elemento humano como la vanidad. La posesión de una multitud de cabezas, distingue a su poseedor como un guerrero valeroso. También la caza de cabezas es un medio que sirve igualmente para insinuarse delante del sexo femenino. Las cabezas sirven igualmente de regalos para una boda.

### *La guerra por la gloria*

A los hombres les gusta la guerra. Se batan por amor a las armas o por la simple excitación al combate. La guerra es tratada a veces como una diversión que ofrece una escapatoria a la monotonía de una existencia tranquila. La guerra constituye también un proceso instantáneo para lograr distinciones, pues las virtudes militares son siempre honradas, las mujeres, tal como ya hemos visto, prefieren a los hombres que han dado pruebas de sus proezas; reciben a los guerreros a su retorno con himnos de alabanza, les agasajan y se reúnen alrededor de ellos para escuchar sus hazañas. Todo esto hace engrandecer la vanidad del hombre lo que da nuevos motivos para batirse.

Los pueblos civilizados no son tan diferentes de los pueblos primitivos. El amor a la aventura es un pretexto para reclutar a soldados profesionales. La prensa y otras agencias de publicidad juegan con esto a la hora de movilizar una nación para la guerra. Las paradas y los acontecimientos militares, los aires marciales, los honores concedidos a los soldados dan protagonismo a la guerra pero esconden sus horrores.

La ambición personal, generalmente entre los jefes, y la rivalidad entre los grupos, es un motivo que tiene su origen en la vanidad, y son la causa de la mayoría de encuentros

---

<sup>11</sup> De la importancia que daban los celtas a las cabezas, vale el ejemplo en la historia de Cuchulain. Cuando traen la cabeza de este guerrero a su viuda, Emer, ésta y su séquito curaron y lavaron las heridas a la cabeza, enterrándola luego en un agujero en el centro de la tierra para que la alimentase y para que estuviese cerca de los viejos dioses y de su padre el dios Lugh.

<sup>12</sup> Cuando Conall venga la muerte de Cuchulain y corta la cabeza al asesino de este se encuentra con otros guerreros de su mismo clan, les enseña la cabeza de Lugaid y luego dispusieron un gran banquete donde comieron carne y bebieron cerveza hasta emborracharse.

armados. También la vanidad se puede combinar los intereses personales, el motivo económico más importante es la expansión territorial, esta responde no a una necesidad vital, sino más bien a la vanidad nacional. La expansión territorial está provocada no solamente por motivos económicos, sino también por la idea de crear los atributos de un gran estado con una política colonial. El expansionismo y el imperialismo no son cuestiones políticas, nacen, no de una necesidad vital, pero sí de un egoísmo nacional. Se tiene costumbre de revestir a estas agresiones, de enmascararlas, como misiones civilizadas y se jactan, las potencias, de prodigar los beneficios de una cultura superior en un mundo teóricamente inferior y decadente.

La guerra ofrece una excepcional ocasión para que el hombre pueda distinguirse. Los hombres valientes reciben premios especiales y disfrutan de un prototipo social. Las sociedades primitivas ofrecen una prima al guerrero, ya que, en un estado de guerra continua, su función posee un valor de prestigio. Cuanto más numerosos son los guerreros y ricos sus hechos de armas, mayor es la seguridad del grupo.

Los guerreros, se van convirtiendo en una casta a parte que va creciendo en el interior del grupo, y, como casta aparte de su sociedad, deben tener unos atributos que les diferencien del resto de la gente.<sup>13</sup> Uno de estos atributos es el tatuaje. Esta palabra fue introducida por primera vez en Europa por el capitán Cook, quien describió la costumbre tahitiana de pinchar la piel con una pluma y dejar una marca. El tatuaje, es empleado por los pueblos primitivos con diversos fines, como marca distintiva de la tribu, para identificar a los miembros de una sociedad secreta, para identificar a las mujeres casadas, para distinguir a los hombres libres, para distinguir a los nobles de los plebeyos, por necesidades decorativas y religiosas, como distinción honorífica.

Los motivos de los tatuajes son variados, pueden representar efigies, escenas con siluetas de hombres combatiendo, algunas veces son simples líneas que se van acumulando a la medida que el guerrero va haciendo más hazañas. Como el tatuaje y ornamentos militares son marcas que definen la individualidad y son elementos que llaman a la vanidad. Por estas razones, los ornamentos con carácter militar refuerzan el espíritu bélico de los guerreros, se pueden utilizar para intimidar a los guerreros, pero siempre, su principal objetivo es el de honrar y de distinguir al guerrero. El honor del guerrero se mira también por las narraciones orales que se hacen de sus hazañas. El valor del guerrero viene determinado por el número de hazañas que realiza y, también de las historias que cuentan sobre él y de sus actos guerreros.<sup>14</sup>

Otro papel importante que juega la guerra es la búsqueda de trofeos. Un trofeo no es más que la prueba que trae un guerrero del campo de batalla, el testimonio de su valor y la señal de distinción que indica que es una persona importante. La toma de trofeo va unida a la mutilación del cadáver del enemigo. Una parte del cuerpo es portado por el vencedor, pueden ser las manos, los pies, la mandíbula, los cabellos, las orejas, la cabeza, los dientes,

---

<sup>13</sup> En Irlanda, los guerreros se reunían en cofradías guerreras, tenemos el ejemplo de la Rama Roja del Ulster, a la cual pertenecía Cuchulain, y eran los veladores del rey Conchobar del Ulster, el cual utilizaba el valor y las armas de sus guerreros para hacer valer sus pretensiones al trono en Emain Macha. Otra casta importante era la de los fenianos, guerreros que ofrecían sus servicios a los reyes de Irlanda.

<sup>14</sup> En la narración de la muerte de Cuchulain, el héroe irlandés lo dice bien claro a la hora de morir: Cuanto más vengáis, más gloriosa será mi muerte. Cuanto más feroces seáis, más recordado será mi valor. Vuestro odio os hace cobardes y alimenta mi gloria, que ha de ser cantada por todos los hijos de Irlanda.

el prepucio, etc. Como hemos visto, el trofeo más ordenado pero también el máspreciado es la cabeza<sup>15</sup>.

Según las concepciones primitivas que colocan el alma en alguna parte del cuerpo, los trofeos se convierten en símbolos religiosos. Si se cree que el alma reside en la cabeza, la captura de dicha parte del cuerpo humano, permite al vencedor poseer el alma de su enemigo. Tal como ya hemos visto, esta es la base fundamental en la que reposa la caza de cabezas. La adquisición de una parte del enemigo permite imponer a su espíritu una serie de indignidades en virtud del principio de magia. Se puede practicar también la mutilación de los muertos para crear miedo en el corazón de los enemigos, también se puede practicar la mutilación por instinto sanguinario o por brutalidad.

Los trofeos juegan un papel muy importante en la guerra de los pueblos primitivos, estos dan testimonio de las hazañas que se efectúan durante el combate, el efecto que se logra capturando el trofeo es cultivar el espíritu marcial y acrecentar las iniciaciones a la guerra. Un trofeo interesante es el cuero cabelludo, hay pueblos que creen que en esta zona reside el alma o la fuerza vital del individuo<sup>16</sup>. Los cueros cabelludos que un guerrero ha ganado en combate, son colocados en su tumba, y se supone por consecuencia que establecía el renombre del guerrero en el otro mundo.

Incluso los pueblos civilizados practican la caza del trofeo. Los ejemplos de David y Goliat, los relieves de Abú Simbel y Medinat Abú, sirven para dar testimonios. Los trofeos son transformados en una costumbre, y las mutilaciones indican la subordinación social, política y religiosa. La mutilación desaparece cuando se utilizarán a los prisioneros de guerra como esclavos.

### *La religión y la guerra*

En todas las épocas, la religión ha conducido al hombre a la guerra más que a la paz, y en las sociedades primitivas ejerce una influencia más fuerte en el primer caso que en el segundo. La religión del hombre primitivo le da buenas razones para matar a su enemigo. Los motivos religiosos de la guerra se convierten en preceptos divinos, estos deben ser seguidos o se pueden incurrir en la ira de los dioses. Entre los pueblos civilizados, las guerras más feroces y más persistentes, son aquellas cuyas causas son religiosas. Las guerras de religión entre los salvajes son también crueles y no existe en ellas la piedad.

En la mentalidad de los primitivos, el mundo está poblado de un sin número de fantasmas o espíritus, que constituyen, un mundo aparte. Muchos de estos espíritus son almas en pena pertenecientes a los muertos, pues los pueblos primitivos, creen universalmente que todo hombre tiene un alma, o un doble, que puede vivir fuera del cuerpo. El alma es exactamente la réplica del hombre, puede ser incorpórea y semejante a una sombra.

Cuando llega la muerte, el alma, creen que sale del cuerpo para no volver jamás. Continúa viviendo en el mundo de los espíritus situado en el más allá, y la razón de vivir es la misma que tenía cuando el difunto vivía. Tiene el mismo carácter, las mismas necesidades, los mismos deseos y se toma el mismo interés por los asuntos terrenales. Estos fantasmas y espíritus, son concebidos por los vivos como seres malignos y hostiles, siempre prestos a mortificar a los mortales. A causa de su invisibilidad y de los poderes que se les atribuyen, son más difíciles de dominar que los hombres o animales. Los

---

<sup>15</sup> Entre los hebreos tenemos claros ejemplos: I Samuel, XVII, 54; Jueces VII, 25, II Macabeos, XV, 30; II Samuel, IV, 12; Jueces I, 6, 7; I, Samuel, XVIII, 25, 27.

<sup>16</sup> El más claro de todos los ejemplos es el de Sansón.

primitivos sostienen una lucha por la existencia, están, por así decirlo, al borde mismo de la desaparición, y el menor incidente los puede precipitar al abismo. Un día en que los cazadores no consigan piezas, que el ganado caiga enfermo o sean robadas las reses por los ladrones, que los hombres sean vencidos en la guerra o que otra desgracia análoga caiga sobre el grupo, puede poner en peligro a toda la comunidad.

La mala suerte o el infortunio, cuenta mucho en la vida de los primitivos, la influencia de ésta en la vida de los hombres exige una explicación y esta se encuentra en el mundo imaginario de los fantasmas y espíritus. Estos son la causa de todos los eventos, tienen poder sobre los vivos y pueden traer suerte o desgracia. Al no tener nociones claras sobre la casualidad, las leyes y fuerza de la naturaleza, los pueblos primitivos achacan los fenómenos que no pueden explicar a la acción de los espíritus. En particular, atribuyen las desgracias de la vida a las fuerzas sobrenaturales, la mayor parte de estas de origen maligno. A fin de escapar de estos percances, los vivos deben apaciguar a los espíritus, y les ofrecen las cosas que ellos desean.

Los espíritus creen que los vivos mantienen las costumbres de los tiempos antiguos. Si sus descendientes cambian las formas de vida populares y las costumbres tradicionales, montan en cólera y manifiestan su descontento enviando todo tipo de calamidades. El miedo a los espíritus, es una sanción que concierne a las tradiciones, este miedo, asegura la continuidad de éstas. En esto residen las funciones esenciales de la religión en las sociedades primitivas. La religión emana de las costumbres, remarca los elementos más generales, los inculca al individuo como dogmas religiosos, y funda sobre ellos los preceptos. Así cuales sean las costumbres, la religión las refuerza, afirma cuales son las maneras convenientes y justas, dicta los castigos y recompensas para quienes desobedecen o acatan estos preceptos.

Esta función de la religión tiene sus efectos sobre la guerra. La religión intensifica siempre el etnocentrismo, acentúa las divergencias que existen entre las tradiciones del grupo y la de los otros grupos, la religión inculca a los fieles una actitud de superioridad y de hostilidad que favorece a los conflictos y a las guerras. Nutre a los individuos de sentimientos de enemistad y de odio, promueve los actos hostiles y promete una recompensa por cumplir con estos elementos. Todo guerrero que haya cumplido con los preceptos en la tierra seguirá siendo bien visto en el otro mundo, recibirá las mismas distinciones y disfrutará del mismo prestigio. Para disfrutar de una vida de placeres y una vida envidiable en el más allá, se tiene que ser bravo y belicoso en la tierra. Vemos aquí como la religión enardece la guerra y las virtudes militares.

En estrecha relación con la creencia de que existen guerreros en el más allá están las creencias que distinguen la suerte reservada a los conquistadores. Estos, a la hora de su muerte van hacia el sol, la luna o al cielo, mientras que los conquistados y los sumisos, descienden hacia un mundo infernal. Estas distinciones, conducen a los cultos diferentes, la de los gobernantes y la del pueblo, uno dará origen a los cultos de la luz, y el otro, al de las tinieblas, de donde saldrá la idea religiosa de la lucha entre el bien y el mal.

La religión contribuye todavía más a encender el ardor bélico entre los pueblos primitivos, asegurando que toda la gente que maten en este mundo, les servirá como esclavos en el otro mundo. Los salvajes conciben el otro mundo como una réplica de este. En el más allá todo es igual, o incluso un poco mejor que el mundo terrenal. Los cazadores de este mundo cazaran en el otro, los guerreros de aquí combatirán en el más allá, por eso deben ser enterrados con armas. Los jefes de este mundo serán jefes en el próximo, los esclavos serán esclavos, y los enemigos vencidos y muertos en la batalla en la tierra, estarán sujetos a los conquistadores en la vida futura.

Ya que los guerreros son el objeto de una alta estima por los vivos, y de distinciones especiales después de su muerte, es natural que reciban funerales apropiados un poco diferentes a los que obsequian al resto de la gente. Esto no tiene por que asombrarnos ya que los pueblos desarrollados magnifican a sus héroes militares levantando en su honor tumbas y mausoleos espléndidos.

A veces los guerreros y los jefes son honrados con un entierro especial por otra razón, porque estos hombres ilustres han sido muertos violentamente. Algunos pueblos primitivos creen que si el cuerpo de un hombre es herido o mutilado, su alma llegará en un estado semejante al otro mundo. Se cree que el alma al igual que el cuerpo, es alcanzada por una muerte violenta, y los vivos tienen miedo de que se nutra de deseos de venganza. Los lugares de sepultura de los jefes y guerreros de renombre, se convierten a menudo en lugares de adoración. Son sagrados por estos lugares contienen las almas de los muertos, y reverencian de manera especial a los muertos ilustres.

Los honores rendidos a los guerreros alcanzan su cumbre en la apoteosis, fase religiosa que se designa también con el nombre del culto a los héroes. Los grandes guerreros son los que más suerte tienen de quedar en la memoria de los hombres. Son los más respetados de entre los vivos, y después de su muerte, mirados con veneración. Muy a menudo, son los jefes y los hombres más importantes de la tribu, y como los espíritus de los finados guardan su rango social, en el mundo sobrenatural, son más considerados que aquellos de los hombres comunes. De ellos, la tradición conservará la memoria, que eclipsará a la de sus ancestros ordinarios, y, regirán el destino y la prosperidad del pueblo. Es así, que se van acercándose poco a poco a dioses.

Los guerreros y los jefes que han gozado de una apoteosis, se convierten habitualmente en dioses guerreros, aunque no se pueda pretender que todos los dioses de la guerra tengan ese origen. La cuestión que importa aquí no es la de su origen, pero sí la de su efecto, o más bien el efecto que podían tener la creencia en estos dioses, sobre la guerra misma. Los dioses de la guerra son a menudo los principales dioses, como es muy natural visto el carácter generalmente belicosos de los pueblos primitivos. Los dioses de un pueblo reflejan su carácter y los pueblos toman su inquietud de sus dioses guerreros. El principio primordial del culto es de asegurar la ayuda de las divinidades en todas las empresas importantes.

La guerra es uno de los eventos más críticos de la vida primitiva, un evento para el cual se necesita la intercesión divina, el dios que le interesa al hombre primitivo es el dios de la batalla, el dios de la guerra, y es esta divinidad, la que exalta por encima de las demás. Los dioses de la guerra, son descritos como seres bélicos, terribles y sanguinarios. Exigen víctimas humanas, las guerras se inician para contentarlos, la guerra los hace felices.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Entre los gaélicos, era una diosa la que ostentaba el patronazgo sobre la guerra, pero no por ostentar una condición femenina era menos sanguinaria. La diosa se llamaba Mórrígan, diosa de la batalla y mensajera de la muerte, también representaba la furia guerrera, se regocijaba cuantos más hombres morían en la batalla. Presidía siempre las batallas. Cuando el campo de batalla se llenaba de cuervos, que eran los mensajeros de la diosa, y la llanura donde se había combatido era roja de sangre y no verde se podía oír el grito de satisfacción de la diosa. La figura de Mórrígan es la de una diosa tripartita, sus otras dos partes eran Bodb y Ethne, tan sanguinarias como su hermana mayor, ya que eran las encargadas de encolerizar a los guerreros y que el énfasis de la batalla nunca decayese, para ello utilizaban la brujería.

De esta manera y de otras, la religión coloca a los hombres en guerra, honran en la otra vida a aquellos que han sido excelentes en la tierra gracias a sus proezas militares. Entre las civilizaciones desarrolladas existían también los dioses de la guerra. En las antiguas sociedades militares del Oriente Próximo, los dioses estaban representados como conquistadores. Es por su voluntad, por lo que los asirios entablaron las guerras, y es por su obediencia declarada hacia esos dioses que procedían a las masacres. El dios de los hebreos era un dios que tanto ordenaba una guerra civil como una guerra contra los extranjeros. Alentaba guerras de exterminio como la de Josué.

Entre los griegos del Edad Homérica, Atenea y Zeus, presidían las guerras organizadas y los ataques piráticos, las funciones guerreras de Ares y Marte, son notorias. Entre los escandinavos, el culto de Odín estaba ligado a los quehaceres militares, incluso Thor, fue adquiriendo rápidamente funciones guerreras.

El culto a los dioses de la guerra favorece a ésta, prometiendo a los guerreros la prosperidad en esta vida y una mejoría en la otra. El dios de la guerra causa la acción armada cuando lo cree necesario. Sus órdenes y deseos son comunicados a través de intermediarios, sacerdotes o profetas, que saben incitar al pueblo a la guerra, diciendo que los dioses exigen sacrificios o revancha. Otro caso de guerra es la violación de tabúes. Un tabú, puede ser considerado como una expresión negativa de las costumbres, como una prohibición que conlleva un castigo religioso.

Otra manera de entablar acciones bélicas es en la creencia en la magia y brujería. Las dos ideas se remontan a esa concepción de que los espíritus son las causas o agentes de todos los fenómenos. En el salvaje, las nociones de ley natural no las entiende, la mentalidad primitiva imputa a todo lo inexplicable al genio de los espíritus, que son habitualmente hostiles. Los espíritus son, generalmente, superiores al hombre y es necesario hacer todo lo posible para tenerlos contentos y propicios.

La magia y la brujería, se basan en la idea de que un hombre puede hacer daño a otro a través de un espíritu. La creencia en el poder de engendrar una enfermedad y la muerte por magia y brujería es una de las causas de guerra más frecuentes y más graves. Esta creencia está extremadamente esparcida entre los pueblos primitivos, que generalmente no conciben la muerte como un fenómeno natural, sino que la miran como un suceso ocasionado por un acto de magia, sortilegios u otros actos maléficos. Si se puede comprobar, cosa bastante difícil, que la magia es enviada por otro grupo, la guerra será un hecho consumado.

## **EL MITO DE CUCHULAIN**

Ya que hemos hablado de las características de las chiefdoms y de los diversos elementos que incorpora la guerra primitiva, intentaremos aplicar el esquema arriba narrado, en un relato mitológico irlandés. Dicha narración, nos acercará a las diferentes jefaturas que rigieron la isla de Irlanda durante gran parte de su protohistoria y podremos comparar los elementos ya explicados con los diferentes fundamentos que nos irán apareciendo cuando desarrollemos la descripción del mito.

El relato que utilizaremos para encontrar las posibles conexiones entre las características de la guerra entre las chiefdoms y la sociedad gaélica de Irlanda será la de Cuchulain, que hace referencia a las hazañas del héroe más grande dentro de la mitología de Irlanda. Este personaje, representa a un héroe arcaico de origen indoeuropeo, y con claras connotaciones solares, que podemos encontrar en diferentes sociedades, sus

características las podemos encontrar en el héroe nacional de los osetas, Batraz, e, incluso, muchos de sus defectos y virtudes, son parecidos al Heracles griego.

Cuchulain, representa el segundo estamento de la sociedad indoeuropea. La del guerrero. Según Dumezil, las sociedades indoeuropeas eran tripartitas, es decir, estaban divididas en tres estamentos sociales: Los sacerdotes, los guerreros y los productores.<sup>18</sup>

Sabemos, que todos los grandes héroes que forman parte de alguna saga o ciclo mitológico tienen entre sí unos rasgos comunes que los equiparan unos a otros. Así pues, cuando veamos y analicemos la figura de Cuchulain y a los demás héroes del ciclo mitológico de la Rama Roja, caeremos en la comparación y equipararemos a los héroes gaélicos con los Aquiles, Héctor y Diómedes, que forman parte del ciclo heroico griego. No es extraño que al relato irlandés se le haya denominado muchas veces como la “Iliada Irlandesa”.

Las novelas irlandesas sobre Cuchulain y la Rama Roja del Ulster rozan la centena, sin contar los múltiples relatos que han sido ligeramente retocados, al igual que los numerosos artículos sobre la mitología comparada.

La historia comienza con el nacimiento mágico del protagonista, nacimiento que es igual al de muchos otros héroes. Como otros personajes mitológicos, Cuchulain tiene ascendencia divina, su padre, el dios supremo de los celtas: Lugh. Su madre, una mortal, es hermana del rey Conchobar del Ulster, por lo tanto, el niño era también sobrino del monarca. Vemos aquí un rasgo importante de parentesco, el protagonista no es solamente sobrino del rey, lo que le da derecho a la sucesión, sino que además desciende de un dios. Como se ha visto más arriba, los reyes y personajes ilustres e importantes deben tener una ascendencia divina y mágica.<sup>19</sup>

El niño crece en la corte del rey, su tío, del Ulster, llamada Emain Macha, lleno de atenciones por parte de todos. Se le pone el nombre de Satanta,<sup>20</sup> y allí recibe la primera educación. Pero entre los hombres del rey se crea un malestar ya que cada uno quiere ser el

<sup>18</sup> En todas las obras del investigador francés hay una clara referencia a las tres funciones de la sociedad indoeuropea.

<sup>19</sup> La realeza en Irlanda era una institución respetada, este respeto, a veces era tanto sagrado como mágico. Cada una de las provincias insulares mantenía sus propios reyes sagrados, que eran elegidos en un ritual por el pueblo. El “ri” irlandés, tenía limitada su soberanía por la presencia del rey de reyes que tenía su sede en Tara. Como se ha dicho, la realeza era sagrada, por eso los monarcas debían mantener la pureza de linaje. Esto implicaba que el candidato a rey debería pertenecer a una familia noble, descendiente de dioses. Dentro de esta imposición, los “aireach” u hombres libres debían elegir a su rey. El carácter sagrado del rey era confirmado por el matrimonio del mismo con la diosa madre de Irlanda, rito similar al de otras culturas. De una u otra forma, siguiendo rituales muy variados, la diosa madre debía participar activamente en el delicado momento del acceso al trono. La forma más normal es que la diosa madre compartía lecho con el monarca bajo la apariencia momentánea de una vieja, que se transforma en una hermosa y deseable doncella. Este último dato, nos lleva a considerar que la subordinación del futuro rey a la vieja hechicera, y la conversión posterior de esta en una joven llena de vida, simbolizaban la caducidad de un reinado, ya consumido, por otro renovado, fértil y pujante. La tierra exigía la incondicional subordinación de los soberanos, a quienes se entregaba el reino de por vida pero, a cambio, debían garantizar la fertilidad y la prosperidad del mismo. Un trueque a todas luces equitativo y respetuoso para con las normas de preservación de la naturaleza. El transgredir dichas normas, traía aparejado el disgusto de la diosa y la ruptura del pacto sagrado, con los predecibles perjuicios para el rey y para su pueblo. El monarca debía procurar, antes que nada, el bienestar del pueblo, propiciar la abundancia de las cosechas y la fertilidad del ganado. De lo contrario, si la naturaleza se mostraba poco generosa y los elementos rebeldes, el rey era derrocado. Como colorario a su naturaleza divina y sagrada, debían ser perfectos. Ninguna deficiencia física, mental o espiritual, podían deformar su personalidad. Una actuación injusta o intemperante, al tomar una decisión relevante sin consultar previamente a los druidas, o el contravenir alguno de los tabúes que lo protegían, llevaba inevitablemente a su interdicción.

<sup>20</sup> Que es un nombre de una tribu gaélica que habitaba el suroeste de Irlanda según la descripción de Ptolomeo.

tutor de la criatura. El primero de los grandes hombres en hablar y pedir ser el ayo del niño es Sencha, hijo de Ailell, jefe de los jueces y poetas del Ulster: "... yo soy hábil, soy diestro en el debate, no soy olvidadizo, en presencia del rey hablo antes que ninguno, vigilo lo que él dice, doy sentencia en las disputas de los reyes, soy juez de los hombres del Ulster, nadie puede disputar mi derecho, si no es Conchubar".<sup>21</sup>

A este personaje le contesta Blai, el distribuidor: "Sí se me da a mí el niño para que lo eduque, no sufrirá falta de cuidados ni de inteligencia. Son mis mensajes los que ejecutan la voluntad de Conchubar, yo convoco a los luchadores de toda Irlanda, yo sé bien proveer todo lo necesario para una semana, y hasta para diez días, yo arreglo sus disputas y sus asuntos, yo mantengo su honor, yo tomo satisfacción de sus agravios". Leyendo el texto, estamos notando la presencia del representante de los productores, no se confunda a esta casta con la mano de obra que trabaja el campo, ya que esta estaría formada por esclavos, Patricio, el que más tarde sería el evangelizador de Irlanda, trabajó durante seis años como esclavo. Esta casta, a la que pertenece Blai, sería la formada por los dueños de campos y rebaños.<sup>22</sup>

Aparece un tercer personaje en discordia, su nombre es Fergus que lanza el siguiente argumento: "demasiado te estimas, seré yo quien eduque al niño, yo soy fuerte, tengo saber, soy el mensajero del rey, nadie puede medir conmigo en honor ni en riquezas, estoy curtido en guerras y batallas, soy buen artesano, soy digno de educar a un niño. Yo soy el protector de todos los desdichados, los fuertes me temen, soy el apoyo de los débiles".<sup>23</sup>

A estos tres personajes se les añade en la disputa por la educación del niño una cuarta persona, que sería el componente de otro estamento en la que se dividía la sociedad indoeuropea. El nuevo individuo se llama Amerguin y dice lo siguiente: "Escuchadme de una vez, ahora que ya estáis callados; yo puedo educar al niño como un rey. El pueblo ensalza mi honor, mi valentía, mi coraje, mi prudencia, ensalza mi buena fortuna, mi edad, mi hablar, mi nombre, mi valor y mi estirpe. Aún siendo guerrero, soy poeta, soy digno del

<sup>21</sup> Sencha, parece ser el representante del elemento druídico, hasta ahora y siguiendo las fuentes clásicas, se le había otorgado a estos personajes el papel del sacerdocio entre los celtas, pero hoy en día se les acerca, más bien, a otra casta similar que se desarrolló en la India, los Brahmanes. Los druidas formaban la clase culta o intelectual entre los celtas, es decir, los druidas formaban una casta que incluía todas las profesiones que exigían sabiduría, comprendían a filósofos, jueces, maestros, historiadores, poetas, músicos, médicos, astrónomos, profetas y asesores políticos, incluso podían ser reyes o jefes de guerra, como fue el caso de Diviaco, que pertenecía a la tribu de los Aeduos.

<sup>22</sup> Este tipo de personaje es común en muchas sociedades primitivas, por ejemplo entre los Baruya. En esta sociedad, recibe el nombre de Tannak, y son los encargados de recolectar los productos, mientras sus tribus están en guerra. Godelier; Maurice: *La producción de grandes hombres*. Madrid, 1986.

<sup>23</sup> Aquí vemos otra parte de la casta de los productores, el artesano, el conocedor del trabajo de la fragua. Acaso el mismo dios Lugh no se vanagloria de practicar el arte de la herrería. No es acaso a un herrero Goibain, cuyo nombre deriva de la palabra Goba-Gobam, herrero, que Lugh le pide ayuda para lograr la victoria sobre los Fomoré en la segunda batalla de Mag Tured. Este mismo personaje alcanza el rango de divinidad y al igual que su homólogo griego, Hefestos, es quien sirve la bebida a los dioses.. También nos llama la atención cuando nuestro protagonista dice "soy el protector de todos los desdichados, soy el apoyo de los débiles", se nos da a entender que este personaje conoce la ley irlandesa, según la cual, la provisión del mantenimiento de los enfermos, incluyendo el tratamiento curativo, ayuda económica y alimentación, estaba disponible para todo aquel que lo necesitara. ¿Acaso no estamos viendo aquí un personaje al que podemos equiparar a los "Big-Men", capaces de repartir su riqueza entre los necesitados?. D'arbois de Jubainville; H: *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Barcelona, 1986. Godelier; Maurice. *La producción de grandes hombres*.

favor del rey, yo venzo a todos los hombres que pelean desde sus carros; no debo gratitud a nadie si no es a Conchubar; yo no obedezco a nadie más que al rey.<sup>24</sup> La disputa la zanja Morann, el gran juez, quien decide que todos los protagonistas eduquen conjuntamente al niño.

Lo que a continuación sigue es un cúmulo de hazañas y de proezas por parte del protagonista desde su más interna infancia. Asistiremos a su iniciación como guerrero y a su primer combate iniciático, en el que será reconocido como guerrero de pleno derecho y admitido en una cofradía guerrera.<sup>25</sup>

Siendo aún niño, derrota a los demás hijos de los Ulatos, la tribu a la cual pertenece nuestro protagonista, en un combate, y promete que no los dejará en paz hasta que los vencidos prometan servirle. En este episodio, estamos asistiendo a la formación de una *Manerband*.<sup>26</sup>

Más adelante, el rey Conchubar acepta la invitación de Culain, un herrero de su reino, que lo quiere agasajar a él y a su séquito con una cena.<sup>27</sup> El rey invita a Setanta, a que le acompañe, pero el niño, se retrasa porque está jugando. Conchubar y sus seguidores llegan a casa del herrero, y este, pregunta al monarca si queda alguno de su grupo por entrar, el rey se olvida del niño y contesta que ya han entrado todos, olvidándose de su sobrino que está de camino. Entonces el herrero suelta a su fiero mastín para que vigile la casa. En esto que se presenta Setanta, y el mastín se abalanza sobre él. El pequeño héroe mata al perro con sus propias manos.<sup>28</sup>

Culain se queja ante el monarca, y el niño promete entrenar a otro mastín, mientras tanto, él ocupará durante un año el lugar del perro. Entonces, Cathbad el druida, cambia el nombre al niño, desde ese momento, se le llamará Cuchulain, que significa Mastín de Culain, dando así comienzo no solo el proceso de iniciación del muchacho, sino que

<sup>24</sup> Aparece el estamento de los guerreros. Los celtas, al igual que muchos pueblos que tuvieron un origen indoeuropeo crearon una casta de guerreros con sus propios rituales, eran profesionales que vendían sus servicios, esta casta guerrera tiene sus paralelos en la sociedad hindú con los kshatriga. Los celtas luchaban desnudos porque creían que así liberaban su karma de todo su potencial, aumentaba su destreza y, si resultaban muertos, aceleraban su encarnación en el otro mundo. En la mitología irlandesa, y en lo que se puede considerar su protohistoria, encontramos que esta casta militar con sus bandas de guerreros profesionales existía. Una de estas bandas que nos ha llegado hasta nosotros es el grupo de la Craobn Ruach, los guerreros de la Rama Roja del Ulster. También se conoce a los Fianna, el reino de Connacht dependía de su defensa de los Gamhanrhíde que era la elite de sus guerreros, en el reino de Munster existían dos grupos de estas elites guerreras, los Degad y los Cú Roi. Mientras que los reyes de Cashel tenían a los Nasic.

<sup>25</sup> Nos basaremos en el libro de Lady Gregory *Cuchulain de Muithemne*. Madrid, 1987.

<sup>26</sup> Todos los héroes siempre han reunido un grupo de guerreros fieles que siempre acompañan a este y que nunca lo abandonan, Heracles, según en que trabajos reúne a grupos de amigos, Jasón tiene a sus argonautas, Aquiles a sus mirmidones, Rómulo y Remo forman su banda. Sobre estos grupos de jóvenes que juran fidelidad a su jefe se volverá más tarde.

<sup>27</sup> Volvemos a ver la importancia del herrero en la sociedad gaélica, además, estamos en presencia de una demostración de poderío por parte de Culain, que está realizando, sin duda, el papel de un Big-Man. En la misma narración, el herrero hace una relación de rebaños y ganados que posee delante de su rey. El papel del herrero en la sociedad gaélica se podía equiparar con los Tbamages o fabricantes de sal de los Baruya. Godelier; Maurice: *La producción de grandes hombres*. Harris; Marvin: *Vacas, cerdos, guerras y brujas*. Madrid 1986. Harris; Marvin: *Caníbales y reyes*. Madrid, 1993

<sup>28</sup> Es habitual entre los héroes el matar con las manos desnudas a algún tipo de animal. Esto puede tener varias explicaciones, o bien demuestran su origen divino, o es alguna hazaña dentro de sus pruebas de iniciación. El caso más conocido es el de Heracles, quien siendo un bebe, estrangula a dos serpientes en la cuna. Acción que repetirá más tarde al estrangular al león de Nemea. Graves; Robert. *Los mitos griegos*. Madrid, 1996.

además, recibe el beneplácito del estamento druídico en su nueva condición. También se le da su animal totémico y su geis o prohibición sagrada.<sup>29</sup>

Más adelante, el joven decide tomar las armas, eligiendo las del rey, dos lanzas, espada y escudo, con este acto, el joven demuestra una vez más su condición a la herencia real y al mismo tiempo su remarca con más fuerza su condición divina. Pero al mismo tiempo, el druida Cathbad, le augura que tendrá fama y un gran nombre, pero su vida será breve, ya que morirá joven, a lo que nuestro protagonista responde: “poco me importa, aunque mi vida no durase más que un día y una noche, si mi nombre y la historia de sus hechos vivieran después de mí”. Después de conseguir un carro con sus caballos, se dirige en busca de su primer combate iniciático, la primera lucha que le permitirá verter la primera sangre para que pueda ser considerado como guerrero y un hombre adulto con todos sus derechos. Dicho combate lo realizará contra tres guerreros, los llamados hijos de Nechtan; Foie, Tuachel y Taimle llamado el “vencejo”, a quienes derrota en una serie de duelos individuales cortándoles la cabeza.<sup>30</sup>

Después de este combate, cuando nuestro héroe ya tiene que ser considerado como guerrero y hombre con todos los derechos, se apodera de él, lo que los gaélicos llamaban “furia negra”, y, entre los griegos era conocida como *hybris*. El uso desmesurado de esta, convierte al guerrero en enemigo de su propia gente, ya que puede cometer espantosas atrocidades poniendo en peligro la misma sociedad a la que pertenece el guerrero.<sup>31</sup> También se podría hablar de “menos”, término griego que se puede definir como una característica que otorgaba al guerrero una inspiración combativa y su uso indebido podía llevar a la bestialidad.<sup>32</sup>

<sup>29</sup> El geis era un encantamiento mágico que podía ser utilizado por todo el mundo, no era una cuestión religiosa. En Irlanda lo podían utilizar tanto los druidas como los poetas. Se podía utilizar también la sátira, que era un encantamiento mágico, pronunciado por algún personaje de la clase sacerdotal. El geis servía de interdicto como de obligación. En el primero de los casos podía consistir en no comer carne de un determinado animal, no ir a un determinado lugar, etc. Cualquiera que transgrediese un geis era rechazado socialmente y era expulsado del grupo al cual pertenecía. También podía llevar a una muerte penosa. El poder del geis estaba por encima de la jurisdicción humana y divina rechazando todas las leyes previas. También existía el *glam dicín*, que consistía en una maldición que podía ser pronunciada por infringir las leyes divinas o humanas, por traición o por asesinato. Su proclamación era muy temida, pues las víctimas cargaban con un sentimiento de culpa, enfermedad y muerte. La persona sujeta a un *glam dicín* era un muerto viviente, ya que era rechazado en todos los niveles de la sociedad celta. El geis de Cuchulain, será la de no comer carne de su animal protector, ósea la carne de perro. También es importante el cambio de nombre, era muy corriente cuando el aspirante a guerrero había pasado las pruebas de iniciación se le cambiase el nombre como testimonio de su nueva vida.

<sup>30</sup> Lady Gregory: *Cuchulain*. Vemos reflejado varias características de la guerra primitiva, el primero de todos el combate individual, que es un elemento característico de las sociedades en las que existe una casta guerrera. Esta casta se siente completamente diferente a las demás, y el concepto de honor que tienen sólo admite el batirse con otros individuos que sean iguales a ellos. Los duelos individuales, se solían efectuar antes de la batalla, y sus participantes, antes de entrar en lucha, recitaban sus hazañas y las de sus antepasados. Otra característica que vemos es la caza de trofeos, las cabezas, tal como hemos dicho, eran entre los celtas los galardones más preciados, para el joven Cuchulain, representan la prueba de que ha efectuado su primer combate. Quemar las posesiones de los vencidos, es el fin que busca todo tipo de *razzia*, que como ya hemos dicho, es una de las formas primitivas de guerra.

<sup>31</sup> A parte de Cuchulain, héroes de ámbito indoeuropeo reúnen esta característica. Así por ejemplo Heracles, en un exceso de *hybris* mata a sus hijos, en otro mata a los heraldos de los minios, y en un tercer ataque mata a Ifito. Graves; Robert: *Los mitos griegos* Madrid, 1996. También entre los Osetas, Batraz, hace una matanza entre los suyos, debido a un ataque de cólera. Dumezil; Georges: *Escitas y Osetas*. Fondo de Cultura Económica, México, 1980.

<sup>32</sup> Si un guerrero le dominaba la bestialidad podía efectuar actos verdaderamente vergonzosos, como por ejemplo la mutilación del cuerpo del vencido. El caso más claro es el de Aquiles cuando efectúa las mutilaciones del cuerpo de Héctor.

Pero dejemos que sea el mismo relato el que nos explique lo que pasó con Cuchulain una vez que regresa de su primer combate.

“Fue Levarcham, hija de Aedh, la conservadora y mensajera del rey, que por entonces estaba allí, y otras veces estaba en los montes, la que primero lo vio venir. –“viene hacia acá un luchador de carro, Conchubar –dijo-, y viene con ira. Trae con él en el carro las cabezas sangrantes de sus enemigos, y trae atados ciervos, y aves blancas le acompañan. Por el juramento de los míos, que si viene contra nosotros sin que su ira se calme, los mejores hombres del Ulster caerán por su mano”. –“yo conozco a ese luchador –dijo Conchubar-. Es el muchacho, hijo de Dechtire, que hoy mismo salió a las fronteras. Sin duda se ha enrojecido la mano, y si no se enfría su cólera los jóvenes de Emain peligrarán frente a él”.

“Entonces consultaron todos entre sí, y acordaron enviar a ciento cincuenta de las mujeres de Emain desnudas a recibirle. Cuando el muchacho vio venir a las mujeres, sintió vergüenza, y apoyando la cabeza en los almohadones del carro, escondió la cara. El rey mandó traer rápidamente tres grandes toneles de madera de roble llenos de agua fría. Entre todos los hombres de Emain Macha le metieron en la primera cuba y reventaron las tablas y los hierros de la cuba de tanto poder que allí había. Le metieron luego en la segunda cuba y el agua hirvió tanto que había hombres que no podían soportar aquel calor. Le metieron luego en la tercera y allí el chico perdió la cólera y se calmó. Le llevaron sus ropas de fiesta, y agua para lavarse; y se le hizo un gran recibimiento.”<sup>33</sup>

De la lectura de este párrafo, podemos sacar varias conclusiones, la primera es el papel que tienen las mujeres a la hora de calmar al héroe. Esto se explicaría, con la prohibición que tienen varios pueblos la cual consiste en que los jóvenes que están en un proceso de iniciación tendrían vetado todo tipo de contacto con las mujeres. En otras sociedades, este tabú podía haber sido modificado, y en vez de existir la interdicción sobre el sexo débil se habría creado lo que los historiadores llamamos el travestismo ritual. Es muy posible, que antes de que un muchacho comenzase su ciclo de iniciación, estuviese obligado a vestir ropas sino femeninas, muy parecidas a las prendas que usaban las jóvenes, y, una vez finalizado el proceso iniciático, los jóvenes guerreros se desprendiesen de estas ropas como signo de haber entrado en una nueva fase de la vida. Este proceso, explicaría, por ejemplo, el fenómeno del travestismo entre los griegos.<sup>34</sup>

La prohibición, vendría dada por temor a que los guerreros perdiesen el coraje y su ardor combativo. Es posible que tanto el tabú hacia las mujeres y el travestismo, tuviesen como objetivos el apaciguar la *hybris*, o por lo menos, no desarrollarla hasta que el iniciado no hubiera acabado todo su proceso de aprendizaje. El travestismo ritual, se aplicaría a las sociedades y cofradías guerreras de claro origen indoeuropeo. Una vez acabado el proceso de iniciación y el candidato a guerrero hubiera recuperado su verdadera personalidad, su condición de hombre, entraría a formar parte del grupo de guerreros.

La otra característica es que el episodio de las cubas de agua, no deja de ser un

<sup>33</sup> Lady Gregory, *Cuchulain*.

<sup>34</sup> En otros héroes mitológicos que practicaron este ritual, tenemos a Heracles y al mismo Aquiles. De Heracles es conocido el episodio con la reina de Lidia Onfale. El caso de Aquiles también es conocido, ya que la madre de éste, para esconderlo de la guerra de Troya, lo escondió en la corte del rey de Esciros, vestido de doncella entre las hijas del rey. Graves; Robert, *Los mitos griegos*.

ritual de purificación, cuyo objetivo sería el rehabilitar a los guerreros cuando estos volvían a integrarse a su sociedad después de efectuar algún combate.<sup>35</sup>

El travestismo ritual, al igual que el tabú hacia las mujeres, nos da paso para hablar de éstas y la importancia en el mito, y sobre todo para demostrar que el llamado sexo débil, entre las sociedades primitivas, es una causa de creación de conflictos.

A diferencia a las mujeres griega y romana, la mujer en el mundo celta, tenía una gran libertad en su sociedad. Algunos investigadores, creen que esto es debido a que el patriarcado no estaba, todavía, fuertemente consolidado en las sociedades celtas. Esta hipótesis, podía explicar la existencia de las grandes divinidades de carácter femenino mucho más importantes que las deidades masculinas. En las creencias religiosas, las diosas regían la tierra, los animales y los misterios, en tanto que las deidades masculinas eran de carácter tribal y participaban en actividades mucho más humanas.

Las mujeres celtas, desempeñaban funciones druídicas y chamanísticas, eran profetas, sanadoras y hechiceras. En la Irlanda pagana, las mujeres eran “filia” e incluso durante las primeras épocas del cristianismo en la misma Irlanda, se les admitía en las escuelas bárdicas.<sup>36</sup>

Los celtas adoraban la elocuencia tanto como el coraje físico. El lenguaje, incluso aquel que se limitaba a jugar con las palabras, era místico y venerable, un ritual. Los celtas también adoraban las adivinanzas y las usaban como juegos y juramentos de amor, tal como lo podemos leer en la narración de Cuchulain cuando éste va a cortejar a su amada Emer.<sup>37</sup> Las mujeres de los celtas eran asiduas a las adivinanzas y a encarnizar batallas de palabras lanzando terribles discursos acusativos acompañados de todo tipo de gestos.<sup>38</sup>

Las mujeres celtas iban a la guerra y solían adiestrar a los jóvenes guerreros. Durante la batalla, las mujeres precedían a los hombres en el campo de batalla: furias desnudas que gritaban, aullaban, hacían sonar sus carracas de guerra, y, cuando sus hombres caían, la mujer celta solía ocupar su lugar para combatir en la batalla. Lo reconoce la misma reina Maeve: “... y en proezas de guerras, armas y combates era yo la mejor”.<sup>39</sup> Cuando dicha reina al frente de su ejército entra en las tierras del Ulster para saquearlas, sus mujeres guerreras, van lanzando gritos de guerra, con antorchas en las manos, y todas ellas pintadas.

La mujer tiene un papel esencial en la educación de los muchachos. Parece ser que entre los celtas irlandeses la mujer tenía a cargo la formación de los guerreros. Pero como hemos dicho esto no sería durante el periodo de formación, sino una vez finalizado este,

<sup>35</sup> El ejemplo más destacado es sin duda el duelo entre los Horacios y los Curacios. En el cual al finalizar el combate y después de matar a su hermana, el último de los Horacios es purificado por su padre de todas las muertes cometidas.

<sup>36</sup> Como ya hemos dicho, los druidas se podían identificar como la clase intelectual de los celtas, entre los galos continentales existían los druidas, vates y bardos, mientras que entre los gaélicos de Irlanda encontramos la misma división, son los Drui, Bard y Fili. A parte de estas divisiones, también encontramos a los gutuater quienes interpretaban los signos divinos, el gwer, era un bardo, generalmente al servicio del monarca, era cantor, músico e incluso poeta, también existía el scelaige que era un narrador, y que muchas veces se confundía con el anterior. Existía también el ollam, que era docto y se dedicaba a la enseñanza y a la conservación de los antiguos saberes, al genealogista llamado Sencha, que tenía la función de recordar a los personajes y a sus hazañas, el brithem o jurista, cuyas funciones eran las de conocer las leyes. Es muy posible que a las mujeres se le pudiera admitir en la mayoría de las categorías.

<sup>37</sup> Lady Gregory: *Cuchulain* pp 47-74.

<sup>38</sup> *Ibíd.*, pp. 75-89.

<sup>39</sup> *Ibíd.*, pp. 215 y SS,

podíamos hablar de un perfeccionamiento en el arte de la guerra. En la narración de Cuchulain, encontramos a Scáthach, una campeona guerrera que habita en Escocia, instructora en la guerra, la magia, y en la sexualidad, su nombre significa a la vez “la que da miedo” y “la que protege”. En el mismo relato, encontramos a Aiofe, otra famosa mujer guerrera y hermana de la anterior. Son dos mujeres quienes cuidan a otro de los grandes héroes irlandeses: a Finn mac Cumall. Las dos brujas Bodbmall y la Gris de Luachair prometen a la madre de éste criarlo bien en las artes mágicas de la guerra para que pudiera valerse. Cuando años más tarde, la madre vuelve a encontrarse con su hijo, les hace prometer a las brujas que aparte de madres sean también instructoras en las artes guerreras y mágicas y les enseñéis los secretos que le hagan fuerte e invulnerable a los enemigos. Y cuando el muchacho deja a sus nodrizas y comienza sus aventuras iba cantando las canciones mágicas que aquellas mujeres guerreras le habían enseñado y que le hacían más fuerte y ligero.<sup>40</sup>

También los mitos nos hablan de Criedne, una jefa guerrera de una banda de los fianna<sup>41</sup>, que asoló el reino de su padre durante siete años, y coleccionó muchas cabezas como trofeo. Pero históricamente, también, las mujeres conducían ejércitos de hombres armados, nos dice Tácito: “no es la primera vez que los britanos han sido conducidos a la batalla por una mujer”.<sup>42</sup> Tenemos figuras históricas como Boudica que encabezó una revuelta en el 61 d. C. Contra los romanos o Chiamora una heroína de nacimiento y educación.<sup>43</sup> Las mujeres en el mundo celta tuvieron un papel importantísimo y eso fue debido a su preparación como a su educación.

Pero aún así, hay episodios dentro de la mitología céltica en que la mujer no deja de ser más que un bien mueble, por ejemplo, el geis de los reyes del Ulster de acostarse con la novia la primera noche después de la boda, era considerado un privilegio divino, y si no lo cumplía incumplía el geis por lo que podía traer mala suerte a su persona como a su reino. Estamos aquí delante del derecho de pernada, que no tenía en cuenta a la mujer para nada.

No sería lógico el hablar de matrimonio entre los celtas insulares, y es otra vez el mito de Cuchulain quien nos da un buen ejemplo. El matrimonio de este personaje es muy especial, y, como hemos visto más arriba traerá muchos derramamientos de sangre. Toda la tribu de los Ulates, a la cual pertenece nuestro personaje, está de acuerdo en buscar una mujer al héroe, pero no podía ser cualquiera, sino que tenía que cumplir ciertos requisitos y sobre todo, y lo más importante que le gustase al futuro marido. Cuchulain había puesto sus ojos en la joven Emer, hija de Forgall, por que la doncella “... poseía los seis dones: el don de la hermosura, el don de voz, el don de buen hablar, el don de las labores de aguja, el don de discreción y el don de la castidad”.<sup>44</sup>

<sup>40</sup> Para las aventuras de Finn ver Prada; J.M. De la: *Mitos y leyendas celtas*. Barcelona, 1996. Squire; Charles: *Mitología de las Islas Británicas*.

<sup>41</sup> Los fianna eran bandas de guerreros errantes, marginados sociales que se unían por distintas razones, entre ellas la de vengar alguna injusticia de la que habían sido objeto. Algunos lo eran temporalmente y, cuando habían saldado sus cuentas pendientes volvían a sus tribus y eran aceptados por estas. Pero otros preferían vivir permanentemente como proscritos, cazando, pescando, luchando. Actuaban como mercenarios al servicio de los clanes. Su manera de hacer la guerra era considerada honorable y legítima. En la mitología celta hay varios ejemplos de banfennid, forajidos del sexo femenino.

<sup>42</sup> Tácito. *Anales*.

<sup>43</sup> Sobre Chiamora Plutarco: *De mulierum virtutibus*, 22, p. 258; Polibio, XXI, 38; Tito Livio, XXXVIII, 24.

<sup>44</sup> Lady Gregory: *Cuchulain*

Es lógico que al reunir todos estos requisitos Emer despertase la pasión del joven guerrero, pero el padre de la doncella, no estaba dispuesto a dar la mano de su hija a un héroe tan poderoso como Cuchulain. Envía al pretendiente a Escocia para que aprenda las artes guerreras de la mano de Scáthach, con la intención de que si no lo mataba la mujer guerrera, la distancia enfriaría los ánimos del joven guerrero. Pero el padre se equivoca, ya que nuestro héroe vuelve de Escocia con la intención de pedir la mano de Emer, el padre reacciona y junto a sus hijos varones fortifican su casa, Cuchulain, junto a su banda de jóvenes guerreros asedian el lugar: "... Cuchulain hizo aparejar su carro falcado, y de nuevo partió hacia el castillo de Forgall. Cuando llegó, dio su salto de héroe sobre los tres muros, de modo que se halló dentro del patio, y allí dio tres acometidas, de modo que de cada ataque cayeron ocho hombres, pero uno escapó de cada grupo de nueve; eran los tres hermanos de Emer: Seibur, Ibur y Catt. Y Forgall saltó el muro del patio para escapar de Cuchulain, pero falló y de la caída se mató".<sup>45</sup>

¿No estamos delante de un matrimonio por raptó? ¿Acaso no es la mujer una causa de guerra? Como dice Sencha en el relato de Cuchulain: "Por culpa de las mujeres se rompen los escudos de los hombres, y salen a luchar los héroes y pelean armados entre sí, es la necesidad de las mujeres la que lleva a los hombres a hacer esas cosas, a dañar lo que ya no podrán volver a unir, a batir lo que ya no podrán a alzar...".<sup>46</sup>

Estamos delante de una acusación de que las mujeres eran parte culpable, o así lo consideraban, de la guerra entre las sociedades precristianas de Irlanda.

Este aspecto de la condición femenina queda subrayado en los ritos matrimoniales que los primeros antropólogos denominaban "matrimonio de captura", tal como hemos hablado más arriba, en el que le novio y sus amigos raptan a la novia de su casa mientras ella y su familia se resisten. Esta costumbre está difundida hasta el punto que no conoce límites geográficos.

En otra versión del mito, el padre de Emer no es muerto, y su reacción ante el secuestro de su hija es enviar a sus guerreros, pero Cuchulain, poseído por la cólera los mata a todos. Como se ha visto más arriba, el ataque o secuestro de una mujer, se puede considerar como un ataque directo a la tribu o al clan al que pertenece dicha mujer, o a los intereses del marido, padre o tutor, por lo que generalmente se convierte en un agravio al grupo, por lo que se movilizará la totalidad del clan para vengar esa ofensa. Lo mismo pasa en este episodio, que en ayuda de Forgall llega su hermana Scenmend quien acaudilla a sus guerreros, pero será muerta junto a sus hombres tras trabar combate con el héroe.<sup>47</sup>

Cuando Cuchulain regresa a Emain Macha, la capital del reino de Conchubar, el rey otorga al joven guerrero propiedades, riquezas y títulos.<sup>48</sup>

La verdad es que en otros mitos irlandeses el matrimonio por raptó era lo más normal en la sociedad gaélica, otro claro ejemplo está en el mito de Finn, su madre, Muirné, hermosísima mujer e hija del noble Tagd, que además era druida, es raptada por Cumall, jefe de una partida de fenianos, ante la negativa del padre a la boda, el comentario de la narración es que "Cumall raptó a la mujer, como era costumbre".<sup>49</sup>

<sup>45</sup> Ibíd.

<sup>46</sup> Lady Gregory: *Cuchulain*, capítulo III.

<sup>47</sup> Otro ejemplo de mujer guerrera.

<sup>48</sup> Estos títulos son: la jefatura de los jóvenes del Ulster, de los guerreros, de los poetas, los trompeteros, los músicos, los tres flautistas, los tres bufones que decían palabras acerbas, los tres repartidores de fama. Estamos viendo aquí la creación de un verdadero "Big-Man".

<sup>49</sup> Sobre el mito de Finn y sus fianna ver Sainero, Ramón: *Sagas celtas primitivas*, Ed. Akal, 1993.

Después de otras hazañas menores, las aventuras del héroe se extienden a lo largo de setenta y seis temas con sus variantes, entramos en la verdadera Aristeia del héroe, narrada en la Razzia de los bueyes de Cualage. La razzia como hemos visto es uno de los modelos de la guerra primitiva, la razzia se define como una invasión de una cierta duración limitada que un grupo armado puede realizar en territorio extraño con la idea de llevarse un botín. Naturalmente, el botín está claro, el objetivo es el magnífico toro que pertenece al rey del Ulster, Conchubar, y que la reina Maeve de Connanght desea. Maeve, representa a la soberanía y su nombre significa “embriaguez”. Es obvio que estamos asistiendo a un enfrentamiento de clanes pastores por la posesión de la riqueza que viene representado por las reses, pero, también, podemos encontrar otras temas, aparte de este primer tema, es decir el robo de ganado, en segundo lugar, tenemos una lucha entre el sistema matriarcal y el patriarcal, el primero representado por Maeve, quien como hemos dicho es una reina que representa la soberanía, pero al mismo tiempo está relacionada con la misma Irlanda, la cual pertenece a todos los hombres, es la reencarnación en la tierra de la Diosa Madre que debía participar en el momento del acceso al trono del rey, la reina Maeve no deja de ser una diosa madre iniciadora de reyes, que al representar a la misma Irlanda debía detentar la soberanía absoluta frente al mismo soberano. El segundo es el patriarcal representado por Cuchulain y su defensa del reino del Ulster, gobernado por un hombre, y que representa la soberanía del varón. Y por último vemos el mito primordial, que no es otro que el mito proto-indoeuropeo, el mito de un toro divino y a su antiguo culto, un mito característico de pastores y que enlazaría con el mito de la primera correría en busca del ganado.<sup>50</sup>

También en este ciclo mitológico tiene cabida la magia, las huestes de la reina Maeve, atacan el Ulster cuando los guerreros de este reino no pueden utilizar sus armas por motivo de una maldición. La historia es la siguiente: una hada llamada Macha, más que una hada es una de las tres diosas que forman parte de la Mórrigu, se casa con un campesino llamado Crunnchu y la aporta abundancia y riqueza. Pero como consecuencia de una apuesta imprudente de Crunnchu, ella se ve obligada, aún estando embarazada, a correr más rápido que los caballos del rey del Ulster. Sale airosa de la prueba, pero durante la carrera da a luz a unos gemelos, pero lanza una maldición a los Ulates ya que no han sido capaces de ayudarla, cuando el Ulster esté en peligro, los guerreros no podrán empuñar las armas ya que sufrirán los dolores del parto. Los hombres del Ulster durante cinco noches y cuatro días, habrán de experimentar los dolores del alumbramiento.<sup>51</sup>

Cuchulain al ser hijo de Lugh no le afecta la maldición ya que no es humano, y por eso hace frente él sólo al ejército invasor. Su hazaña, es una constante lucha contra los campeones del ejército enemigo, en una serie de duelos individuales que al igual que los héroes de la Iliada lo único que hacen son acrecentar la fama del héroe. Cuchulain sólo combate con la misma gente que tiene su categoría, nuestro héroe, al igual que todos los héroes del ciclo del Ulster pertenecen a una elite guerrera, que es al mismo tiempo, la encarnación humana de la guerra. Sin la guerra esta elite no existiría, la contienda bélica les proporciona aventuras, botines, prueba su hombría y la posibilidad de encontrar una muerte gloriosa, para este grupo de guerreros, la muerte en combate significa la fama eterna. Cuchulain y Aquiles no les diferencia nada.

<sup>50</sup> Sobre este tema Lincoln, Bruce: *Sacerdotes, Guerreros y Ganado*. Ed. Akal, 1991.

<sup>51</sup> Sainero, Ramón: *Sagas celtas primitivas*.

En cada combate, el héroe es asistido por su padre Lugh e incluso por la Mórrigu, la diosa de la guerra, que más tarde se enfrentará contra él por haber repudiado su amor, y como buen héroe tiene sus armas que son mágicas, su escudo recibe el nombre de “Dubhan”, “el Negro”, mientras que su espada es la “Cruaidin Cailidcheann”, que significa “la dura” y su lanza era la famosa “Gae Bulg”.<sup>52</sup> Cuchulain no hace uso solamente de su fuerza, sino que utiliza toda la sabiduría que le han enseñado sus ilustres maestros. Acredita sus enseñanzas mágicas mediante sus inesperadas transformaciones, modifica según su voluntad la apariencia, debido a la furia negra, graba en los bosques una serie de caracteres mágicos que impedían la progresión de sus adversarios.

Cuchulain se transforma cuando la ira se apodera de él, esta furia, como se ha dicho, si está descontrolada puede ser peligrosa incluso para su propio pueblo. Cuchulain, al igual que todos los guerreros que hacen una práctica incorrecta de la fuerza, es un ser totalmente individualista y como tal su única obsesión es el combate en solitario, el combate singular y a cuerpo a cuerpo, su excesiva “menos” esto es, una inspiración combativa era lo que le hacía transformar en una verdadera máquina de matar. Ante tal visión, el guerrero transformado, los enemigos quedarían petrificados por el terror.

Cuando la transformación se inicia, el guerrero se convierte en un animal salvaje, el guerrero se convertía en un ser temible en tanto en cuanto se comportaba como un animal de presa, dejaba su parte humana y se convertía en un verdadero animal con ansias de sangre. Este cambio en el guerrero tiene su explicación. Todo se basa en una reacción automática cuando el guerrero percibe la amenaza. Su cerebro escoge una de las dos opciones o escapar o luchar, que es lo que diferencia al ser humano de los demás mamíferos. Ante la visión del peligro, el ritmo cardíaco y el ritmo respiratorio se aceleran, la sangre se retira de la superficie del cuerpo y de las vísceras para concentrarse en la musculatura, a estos cambios le siguen otros visibles o no, las pupilas se dilatan, los bronquios se expanden, el hígado libera glucosa para que la utilicen los músculos y se acelera la producción de plaquetas en previsión de posibles heridas. La verdad es que es toda una transformación.

Durante los combates que siguen, Cuchulain es ayudado por su padre el dios Lugh, quien le cura las heridas recibidas. Cuando el héroe está siendo curado, son sus amigos, la tropa juvenil de Emain Macha, que por ser todavía muchachos no les afecta la maldición, luchan por el héroe, haciendo una gran carnicería entre los hombres de Irlanda, hasta que al final todos mueren. Estamos ante una de las características de las sociedades guerreras, el dejarse matar por su jefe.<sup>53</sup>

Van pasando los días, y Cuchulain va destrozando al ejército invasor. Incluso la reina Maeve, pide a nuestro héroe que renuncie al juramento de fidelidad a Conchubar, pero éste se niega. A continuación vienen los tres duelos épicos de la aristeia del joven guerrero, primero contra su padre adoptivo Fergus. Este nombre proviene de la voz gaélica “ferg”, que significa “cólera”, aunque también hay la versión que dicho hombre puede derivar de “fer-gus”, cuyo significado sería el de “hombre escogido”, por amor, los dos

<sup>52</sup> Las armas mágicas son comunes a todos los héroes y a sus ciclos mitológicos. Todas sus armas, tiene un origen divino, que solo ellos las pueden manejar. En el mito de Cuchulain, podemos encontrar escudos que gimen cuando su dueño está en peligro, lanzas creadas por dioses, o espadas que cuando son desenvainadas cantan sus grandes hazañas.

<sup>53</sup> Es sin duda un claro ejemplo de una clientela de tipo militar, el devoto en el caso que su jefe muriese no tenía que sobrevivir a este. Entre los galos existían los soldurios, que actuaban de la misma manera que los devotos entre los celtíberos de Iberia.

guerreros se respetan, e interpretan un duelo que no es sangriento, ya que han llegado a un acuerdo antes. Efectivamente, Fergus le pide a Cuchulain que se retire ese día, si él accede, Fergus se retirará cuando Cuchulain se lo pida.<sup>54</sup> El héroe así lo hace, y por un día, Cuchulain emprende la huida.

Al día siguiente, la reina envía al druida Calatín con sus veintisiete hijos y su nieto, aparte de druida, Calatín es un guerrero y él, como sus hijos son los equivalentes célticos de la Hidra de Lerna, pero Fergus envía un guerrero de los suyos llamado Fiandra, quien ayudará a Cuchulain, y juntos matarán a los veintinueve hombres. Aunque el druida y su tropa mueran a manos de Cuchulain, todavía quedarán las seis hijas, que convertidas en brujas cumplirán la venganza al hacer caer a Cuchulain en unas trampas mágicas que le conducirán a la muerte.

Al tercer día, llega el duelo más importante, cuando Cuchulain se enfrenta a Ferdiad, ambos son amigos, los dos fueron adiestrados por la mujer guerrera Scáthach en escocia. Tres días dura el combate, y durante este tiempo, los amigos comparten comida y fuego, los dos recuerdan viejos tiempos. ¿Acaso no es un síntoma de camaradería entre guerreros? El comportamiento entre estos guerreros, nos hace pensar que ellos se sentían una elite diferente al resto de los mortales, daba igual que fueran enemigos, lo que les equiparaba era su amor a las armas y a la guerra, se sentían superiores al resto de los combatientes. Entre los héroes del ciclo troyano pasa lo mismo, son iguales, por eso el intercambio de presentes, entre Cuchulain y Ferdiad, no existen los intercambios de presentes, sino que los dos se exaltan, uno exalta las virtudes del contrario y viceversa. Al final, Cuchulain da muerte a su amigo. En la figura de Ferdiad vemos que se experimenta el mismo proceso que Héctor cuando se dirige a luchar contra Aquilea, los dos, Héctor y Ferdiad, saben que van a una muerte segura, pero no huyen, ya que todo el mundo espera que hagan lo que el destino les ha predestinado, su muerte es heroica, en verdad, es lo que los dos personajes estaban buscando, pero no es una muerte en manos de cualquiera, eso les hubiera traído el deshonor y la burla entre los suyos, sino que mueren a manos del mejor de los héroes.

Cuando Cuchulain ve a su amigo muerto lanza un lamento, a la vez que la furia le desaparece: “antes que llegase Ferdiad, todo era como un deporte o un juego”, eso es la clave para comprender a la elite guerrera, para ellos la contienda no deja de ser eso, un deporte o un juego, donde esta clase de hombres a parte de ejercitarse, necesitan efectuar hazañas para comentarlas en los festines y banquetes durante los períodos de paz.<sup>55</sup>

La razzia en el Ulster, termina cuando el rey Conchubar, junto al resto de los Ulates pueden coger las armas una vez que los efectos de la maldición de Macha han desaparecido, expulsando del Ulster a los ejércitos de Irlanda.

<sup>54</sup> Estamos delante de un sistema de relación social que los investigadores han llamado potlatch. Es un sistema de donación. Generalmente se hace entre dos individuos de la misma categoría. El don puede ser tanto material como moral o ético. En Irlanda lo practicaban muy a menudo, siendo un elemento muy importante para ganar clientela. El intercambio entre iguales debe ser proporcionado a la condición de quienes participan, e, si se puede, incluso superarla algo, quien no mantiene sus compromisos queda mal y pierde su rango social. Es posible que la petición de Fergus a Cuchulain se hace porque entre los dos exista algún tipo de clientela. Más tarde, cuando Cuchulain destroza al ejército de la reina Maeve, este le pide a Fergus que se retire, para no herirle, cosa que cumple sin rechistar. El episodio del herrero de Culain, es otro caso de potlatch. Estos festines, tenían el objetivo de demostrar la ostentación y al mismo tiempo crear competencia entre los diferentes individuos que formaban parte del clan o tribu. Hubert; Henri, *Los celtas y la civilización celtica*.

<sup>55</sup> Es lo que muchos investigadores han llamado el sentimiento lúdico de la guerra.

Para finalizar, el último de los actos del héroe gaélico es su muerte. La reina Maeve no habría perdonado la humillación que sufrió tras la derrota de su ejército a manos de un solo hombre, reúne a todos los familiares de las víctimas de Cuchulain, que no son pocas, más las hijas de Calatín, que son las encargadas de enviar magia contra el guerrero. A parte de esto, el héroe rompe su geis, ya que está actuando bajo la influencia de los hechizos, y como carne de perro, al final, debilitado por la ruptura del tabú, cae en una emboscada, muere de pie como todo el mundo espera del gran héroe de Irlanda. Su muerte, será más tarde vengada por Conall el Victorioso, quien como hemos dicho es un compañero de armas de Cuchulain, temible guerrero que aun siendo contrahecho, esta malformación simbólica y sagrada, le acerca al Hefestos griego, es capaz de realizar grandes hazañas, matará a los guerreros que han dado muerte a Cuchulain.

## CONCLUSIÓN

A través del estudio y del análisis del mito de Cuchulain, hemos podido desarrollar el esquema de la guerra primitiva encontrando en el relato mitológico algunos de los elementos esenciales que hemos analizado en la primera parte del artículo. Hemos encontrado el uso de la magia para debilitar al enemigo, también se encuentra la venganza de sangre, son los familiares de los personajes muertos por Cuchulain quien hace uso de este derecho, aunque hemos visto también que la venganza de sangre es la excusa que utilizan los hijos de Milé para conquistar Irlanda. Como hemos analizado en la primera parte del trabajo, la venganza de sangre no se parará por la muerte del héroe, sino que sigue adelante, ya que la cofradía guerrea a la que pertenece Cuchulain hace suya la causa y los asesinatos continúan hasta que cae el asesino del guerrero.

Hemos hablado también de la mujer y su importancia en la guerra primitiva, tanto como elemento atenuante, con la práctica del matrimonio por raptó, como elemento partícipe de la guerra.. Otra característica es la caza de cabezas, como se ha dicho, entre los celtas era costumbre llevar a casa, como trofeos, las cabezas de los enemigos muertos en batalla, los celtas continentales, ósea, los galos, embalsamaban las cabezas de los enemigos particularmente ilustres y se negaban a venderlas. En la antigua Londres, existía una Puerta de Belenos, donde presumiblemente las cabezas de los muertos de los asentamientos celtas originarios eran llevadas a través de esta puerta al río Támesis, el río oscuro o lento, donde eran utilizadas como ofrendas votivas o simplemente colocadas para que Bilé las trasportase al Otro Mundo. Hay que recordar que los celtas creían que el alma reposaba en la cabeza, no en la región del corazón donde el mundo cristiano occidental lo coloca hoy en día. Por eso la cabeza era tan venerada y apreciada en la antigua sociedad celta. Cuando Bran el Bendito fue mortalmente herido, suplicó a sus camaradas que cogiesen su cabeza y la llevasen a la Isla de los Poderosos (Britania) para enterrarla. Llevó muchos años llegar hasta allí, y la cabeza de Bran comía, bebía y les daba instrucciones durante el viaje. La cabeza fue enterrada, cerca de Londres, mirando en dirección a sus enemigos para, de acuerdo con la costumbre celta, poder proteger la tierra contra las invasiones.

Incluso el gran druida Cathbad guardaba dentro de arcones de cedro las cabezas de sabios y valerosos ancianos para conversar con ellas y refrescar así los conocimientos que con la edad iba perdiendo.

También hemos visto la guerra por el botín, personificada por la razzia del toro de Cualage, al igual que la guerra por el honor y la gloria, personificada en los diferentes héroes y cofradías guerreras, que lo único que buscaban eran la vanidad de sus guerreros.

Hemos podido ver, que al final, tal como hemos analizado a través del mito, la guerra y las causas que la originan están bien asimiladas en la sociedad gaélica de Irlanda, y si pudiéramos efectuar el mismo análisis en otros mitos de diferentes regiones el resultado sería el mismo, estamos seguros.