

Sonidos de los Tána. El robo de ganado en la Irlanda celta (alrededor de los siglos VI al VIII).

Bravo, Máximo Iván.

Cita:

Bravo, Máximo Iván (2017). *Sonidos de los Tána. El robo de ganado en la Irlanda celta (alrededor de los siglos VI al VIII)*. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-019/17>

Mesa 4. Los tiempos medievales (re)visitados

Sonidos de los Tána.

El robo de ganado en la Irlanda celta (alrededor de los siglos VI al VIII)

Máximo Iván Bravo (UNMdP)

Para publicar en actas

Introducción: La Irlanda Medieval. Siglos VI-VIII. Entre el paganismo celta y el cristianismo.

El sonido de espadas chocando, de lanzas rompiendo contra escudos, de carruajes de guerra siendo tirados por caballos relinchantes de un lado a otro. Gritos de guerra cargados de odio, pasión y miedo por el escenario que se despliega frente a los presentes. El graznido de un cuervo, o tal vez una diosa, heraldo de la muerte. El mugir del ganado siendo asaltado, robado. Las canciones de los bardos, alabanzas tanto a los vencedores como a los caídos. Las entonaciones de las artes curativas de los druidas. La proclamación de *geasa* siendo lanzados de manera campante, ya sea como imposiciones, restricciones o maldiciones. Y la dulce voz de una reina cargada con promesas, amenazas, pasiones, juramentos. La voz de una reina que por medio de promesas cargadas de sensualidad, de gloria y fortuna; que por medio de amenazas y conspiraciones, ha traído la guerra a Irlanda y ha jurado la muerte de un héroe.

Este es uno de los paisajes sonoros que se pueden vislumbrar de los manuscritos en los cuales los monjes cristianos, a partir del siglo VI d. C., preservaron las tradiciones, leyendas, historia y folklore de la Irlanda celta. Pero antes de comenzar a pintar con más detalles este escenario es importante que nos detengamos a observar ciertas particularidades de la sociedad irlandesa medieval que se refleja en las fuentes y nos facilitará la comprensión del presente estudio.

La isla de Irlanda es considerada el último bastión de los celtas debido a que, a diferencia de los pueblos en el continente o en la isla de Gran Bretaña, nunca fue conquistada por el imperio romano o sufrió la presión de las migraciones germánicas. Esta situación le permitió a la sociedad gaélica irlandesa (*Irish Gael*) sobrevivir prácticamente libre de la influencia cultural de los reinos e imperios continentales hasta la llegada de las primeras misiones evangelizadoras alrededor del siglo V d. C.

La sociedad que estos monjes cristianos se encontraron era altamente belicosa, sensual y con una rica tradición oral. Los gaélicos, como los celtas continentales, estaban organizados en clanes patriarcales (*Túatha*) dirigidos por un líder, jefe de familia, que adoptaba el título de rey (*Rí*). Sus medios de subsistencia consistían preeminentemente en una ganadería acompañada, en segundo grado, de una agricultura mixta. Lo que se refleja en el rol que las fuentes le adjudican a las cabezas de ganado a la hora de hacer gala de la fortuna, lujos o influencia de determinado noble. Estaban organizados en una nobleza guerrera, que mantenía una guarnición bélica consigo, de acuerdo a sus posibilidades; y un pueblo libre encargado de cuidar el ganado, los cultivos y las diversas ramas artesanales, entre las cuales, la herrería ocupaba un papel especial, cuasi sacro¹. Estos *Túatha* funcionaban de manera independiente entre ellos, pero un rey con una mayor capacidad de recursos bélicos a su disposición podía imponer su autoridad sobre otro, y éste a su vez podía hacerlo con alguien más débil. Esta situación creó la red de lazos que generó los títulos de Alto Rey (*High King*) y Bajo Rey (*Low King*)². Mientras que el interior de cada clan seguía operando según los designios de su propio monarca, un Alto Rey podía exigir tributos o llamar por asistencia bélica a cada uno de los demás reyes subordinados a su persona, si así lo necesitaba. De la misma manera, estos reyes podían llamar a asistencia a otros subordinados a ellos o el Alto Rey podía ser convocado por una autoridad aún mayor, como el Rey de alguna de las *Cinco Provincias* o el *Alto Rey de Irlanda*.

Aunque los historiadores cuestionan la realidad del período en que operaron como tal, las fuentes en general señalan las existencias de cinco provincias en las que se dividía la isla: Leinster, Munster, Connacht, Ulster y Meath. Las cuales a su vez eran regidas por el máximo monarca de la isla: el Alto Rey de Irlanda, título otorgado a quien lograra hacerse con la posesión del sitio de Tara, el lugar más sagrado en toda Irlanda de acuerdo a las creencias de sus pobladores. Pero no debemos confundir el hecho de tener la posesión de este lugar con la habilidad para de hecho someter a los demás reyes o la capacidad para defender la tenencia contra los demás postulantes al cargo. Además la preeminencia del título no cobraría importancia hasta las invasiones vikingas a fines del siglo VIII y principios del IX.

Finalmente, con respecto a los relatos que contienen tanto la historia como las costumbres y creencias del pueblo gaélico, estos fueron puestos por escrito por los monjes

¹ Rosaspini Reynolds, Roberto. *Los celtas: magia, mitos y tradición*. 12ª edición. (Buenos Aires: Ediciones Continente, 2010.)

² Davies, Wendy. "The Celtic Kingdoms". En *The New Cambridge Medieval History. Volumen 1 c.500-c.700*, editado por Paul Fouracre, 232-262. (Reino Unido: Cambridge University Press, 2008.)

cristianos a partir del siglo VI, en una serie de manuscritos compilados durante toda la Edad Media. Esto se debió a que los celtas, en general, no poseían la costumbre de escribir ni dejaron fuentes de este tipo a la posteridad. Su cultura se asentaba fuertemente en una tradición oral, transmitida a través de los bardos, vates y druidas. Y el único alfabeto y escrituras conocidas que poseían, el Ogham, parecen haber sido de uso exclusivo de estas órdenes sacerdotales. Por lo que, en el caso irlandés, fueron estos monjes los que tomaron la tarea de asentar por escrito las vastas y variadas historias que conformaban la cultura del pueblo que intentaban cristianizar.

Es por este motivo que, previo a adentrarnos en un análisis de los manuscritos compilados, debemos tener en claro, como bien lo señala Eleanor Hull³, que sus contenidos han sido modificados por los mismos escritores, que a lo largo de toda la Edad Media han editado las historias por ellos preservadas. Los monjes han quitado los elementos *paganos* de esta cultura que no se reconciliaban con sus creencias cristianas y a su vez han resignificado los aspectos compatibles. Hull señala dos causas de modificación (la influencia del encuentro con una cultura extranjera y la influencia de la redacción cristiana) que provocan, a grandes rasgos, cuatro tipos de cambios que pudieron darse lugar en las historias: En primer lugar, cambios debido a una interpolación deliberada. En segundo, cambios debido a una supresión deliberada. Tercero, alteraciones producto de la ignorancia o desinterés de los copistas. Y por último, aquellos cambios que surgen de la asimilación de ideas foráneas o del deseo de glorificar a los héroes a través de la comparación con los héroes y campeones clásicos de otros pueblos.

Habiendo, entonces, repasado estas características a tener presentes. Que hacen si bien sólo una parte de las particularidades de la sociedad celta irlandesa medieval que se encontraron los primeros evangelizadores a lo largo del siglo V y principios del VI, hasta fines del siglo VIII con la llegada de las primeras incursiones vikingas. Pasemos ahora a elaborar un paisaje sonoro de la práctica del robo del ganado y las guerras que se pelearon por él.

Tána. Los sonidos de las guerras por el ganado.

³ Hull, Eleanor, traductor. *The Cuchullin Saga in Irish Literature*. (Londres: Edinburgh University Press, 1898), Introduction, pp. XVII.

Los *Tána* son una serie de historias referentes al acto de cuatrерismo o robo de ganado, los cuales por su temática y personajes son comúnmente agrupados dentro del llamado Ciclo de Ulster, uno de los cuatro ciclos en que, en un principio, se agrupó a las fuentes literarias medievales de Irlanda en el siglo XIX. Su importancia radica en la obra más copiosa y voluminosa de este grupo, el *Táin Bó Cúailnge*. Considerada hoy en día como una obra nacional, sus temáticas y personajes han sido fuente de identificación del pueblo irlandés a lo largo de su historia, como por ejemplo, los Caballeros de la Rama Roja para la actual Irlanda del Norte. Con el susodicho nombre apareciendo desde en movimientos políticos hasta agrupaciones deportivas, así como monumentos a los héroes de las historias y la importancia que se le adjudica a sus supuestos lugares de descanso, identificados tanto en los propios manuscritos como en una obra llamada *Dinnshenchas* (Historia de los Lugares), que compila el origen del nombre de varios sitios a lo largo de la isla así como el de su importancia histórica y/o sacra.

El *Táin Bó Cúailnge* relata cómo la reina Medb de Connacht le declaró la guerra a la provincia del Ulster en orden de conseguir el toro Donn Cúailnge para que sus riquezas estuvieran a la par con las de su marido, el rey Ailill. Éste únicamente la superaba por la posesión de un toro semental, Finnbhennach, sin par en toda la isla, salvo por Donn Cúailnge. Aquí ya podemos entrever un poco la importancia que las cabezas de ganado adquirirían en la hora de estimar la fortuna y posesiones de un noble en la sociedad celta irlandesa.

Por su parte, los demás *Tána* son agrupados, en general, como obras preámbulo a esta debido a que narran sucesos acontecidos cuando Medb y Ailill reunían sus fuerzas, es decir llamaban a los reyes bajo su dependencia, para el embate contra el Ulster. A saber, de estas obras, las seleccionadas para el presente trabajo son: *El Táin Bó Fraích*, *Táin Bó Dartaid*, *Táin Bó Regamon*, *Táin Bó Flidais*, *Táin Bó Regamna* y *Táin Bó Aingen*.

El *Táin Bó Fraích*, se divide en dos partes: primero se describe un cortejo de parte del protagonista para con una de las hijas de Medb, que cimienta una alianza entre ambas partes. Y segundo, el robo del ganado por parte de los lombardos y su recuperación. El héroe, Fraích, es el hijo de un mortal y de un hada, y al inicio del poema se nos relata cómo recibió “...doce cabezas de ganado féérico de orejas blancas...”⁴ de parte de su madre en dote. A continuación llegan a oídos de la princesa Findabar las historias de la gloria de Fraích, de su porte y belleza y de los 50 príncipes a su cargo. Y es a oídos de Fraích que llega la noticia de

⁴ Leahy, A. H, traductor. *Heroic Romances of Ireland, vol. II*. (Londres: Ballantyne Press, 1906), pp. 7 verso 13. Traducción al español propia.

que Findabar declaró que se desposaría con él por amor. Esto lo lleva a buscar el consejo de todos en su corte, a quienes consulta “...con todos habló...⁵”, y quienes le recomiendan que solicite el auxilio del pueblo feérico, la gente de su madre, para que lo provean de suntuosas galas y obsequios y ayuda para ganarse la mano de la doncella. A lo que acceden, y es entonces que el narrador se explaya en el impacto visual de tanta fastuosidad, pero el impacto sonoro no es olvidado pues también hay:

“Con un sonido tintineante a los pasos de los caballos, una campana con una lengua dorada [...] Siete trompetistas [...] en trompetas de plata y oro soplaban, y dulce era el sonido de las trompetas. [...] Tres arpistas se movían al lado de los bufones, y cada uno era un hombre regio.”⁶

Pero el impacto sensorial descrito en el poema no se limita únicamente a la imaginación del lector, ya que también tenemos la reacción de las personas en la corte de Medb y Ailill, y de los propios reyes incluidos, quienes reciben las noticias, y al joven y su comitiva, en su presencia. Lo que podemos denostar en esta sección del poema, y otra vez en los demás *Tána*, es la importancia del discurso, de la voz de los personajes. Lo que dicen, declaran o hasta susurran, sus palabras entonadas ocupan un peso importante en la hora de narrar las historias. Las cuales, podemos observar, aún al haber sido puestas por escrito, no perdieron esa fuerte predominancia en la oralidad que tanto caracterizaba al pueblo irlandés de la Edad Media.

En la celebración consiguiente por el arribo de la comitiva, mientras Medb y Fraích se enfrascan en un juego de ajedrez, Ailill propone que los arpistas se pongan a entonar, y el efecto que causan provoca que las figuras descritas por ellos cobren vida, que al entonar tristes historias mueran doce de los hombres de Ailill de la pena. Puesto que estos arpistas eran *sídhe*, cedidos por la reina de las hadas, y tía del héroe, para que lo ayudaran a cumplir su propósito. El poema se extiende una buena parte a describir desde sus arpas hasta las proezas sonoras de sus cantares, y el silencio que queda en la sala cuando la música termina, por el efecto que provocó.

El juego de ajedrez y el festín continúan por tres días y noches cada uno, al cabo de los cuales los enamorados finalmente se encuentran y se susurran promesas de amor y

⁵ *Ibíd.*, pp. 9 verso 25. Traducción al español propia.

⁶ *Ibíd.*, pp.11-13 versos 44-64. Traducción al español propia.

matrimonio. Para que al día siguiente, Fraích vaya a pedir oficialmente la mano de Findabar, lo que conlleva la discusión de la dote que debe entregarle a los reyes, entre la que se exigen las doce cabezas de ganado del principio de la historia así como hombres y arpistas para la inminente excursión por Donn Cúailnge. Pero a su vez, encontramos nuevos susurros, esta vez conspirativos, entre Medb y Ailill, puesto que la mano de Findabar es pretendida por muchos de sus aliados, y si las noticias de que fue entregada a un solo hombre empezaran a circular, les traería problemas a sus puertas. Pero las intrigas e intentos de estos fracasan, y al final los enamorados se casan y se cierra el pacto de asistencia bélica mencionado.

Finalmente, en la segunda parte del poema, se nos relata cómo el ganado de Fraích es robado mientras este estaba fuera de sus tierras y él debe tomar una desviación mientras cumple su pacto con los reyes de Connacht, para recuperarlo.

El *Táin Bó Dartaid* nos deja entrever negociaciones entre dos reyes: Eocho Bec, quien posee bajo su cargo cuarenta hijos de los reyes de Munster y cuarenta vacas lecheras para su sustento y crianza hasta la adultez, más siete veces veinte vacas lecheras para su propio sustento personal. Por las cuales Ailill negocia, ofreciendo una vaca por cada granjero bajo la protección de Eocho Bec, más asistencia en caso de que un rey más poderoso llegara a amenazarlo. El trato es finalmente negociado, pero en la siguiente excursión que realiza el primer rey fallece junto con los cuarenta jóvenes, dejando el ganado en posesión de su hija Dartaid. Y es sobre ella que Ailill y otros reyes fijan la vista para su próxima incursión, deseosos de hacerse con el ganado. Lo que resulta en la muerte en batalla de Dartaid y varios de los hijos de los reyes de Connacht, si bien al final Ailill sí consiguió hacerse con el botín.

El *Táin Bó Regamon* narra cómo, en vistas de la necesidad de alimentar a los hombres de Irlanda en la inminente excursión contra Ulster, Medb, Ailill y Fergus Mac Róich se reúnen para deliberar cómo obtener el rebaño de Regamon. Y la solución a la que llegan consiste en enviar a los siete hijos de Medb y Ailill a desposar a las siete hijas de Regamon, para obtener las cabezas de ganado en dote. Sin embargo, los jóvenes huyen con las doncellas y el botín (ayudados por ellas), lo que provoca la persecución del padre. Pero el conflicto se resuelve cuando ambas fuerzas se encuentran y negocian un acuerdo, en favor de los intereses que los susodichos tenían en un principio.

En el *Táin Bó Flidais* nos encontramos propiamente con la figura de Fergus Mac Róich, un antiguo rey del Ulster, exiliado de su tierra, y amante principal de la reina Medb. En esta historia, el paisaje sonoro que se nos presenta se abre con los mensajes que cada semana se enviaban Flidais y Fergus. Ella, la esposa de Ailill Finn, se había enamorado de Fergus y sus proezas a través de estas conversaciones e idea una alianza con él para convertirse en su

esposa, prometiendo además suplir cada siete días al ejército de Connacht con la leche de sus vacas. Con el beneplácito de Medb y Ailill mac Máta, Fergus parte hacia el castillo de Ailill Finn con la intención de robarse a su esposa y el ganado de esta, y escapar durante la noche antes de que él se dé cuenta. Sin embargo, su plan es prontamente descubierto, y el rey reta al exiliado a un duelo. Consecuente, el mismo escala en un conflicto bélico abierto y en un asedio. Al final, Ailill Finn perece en batalla y su hogar es saqueado, mientras Flidais negocia con los reyes de Connacht las condiciones de los vencedores, las cuales se alinean con el plan original. Aquí, particularmente, encontramos no sólo los diálogos de los personajes (cuyas voces siguen teniendo una predominancia importante en la narrativa) sino que nos introducimos en los clamores de la guerra, puestos que los sonidos que delinean el paisaje bélico son particularmente exaltados en esta historia: los gritos de guerra, cargados de ira y pasión, los consejos y acusaciones entre los dos bandos y entre los miembros de uno mismo, los sonidos del saqueo: bienes siendo robados, gente asesinada, el furor de los guerreros. Este es un paisaje que no se nos vuelve a presentar con tal intensidad y detalle hasta la misma historia de la cual esta sirve de mero preámbulo.

Por su parte, en el *Táin Bó Regamna* aparecen los dos personajes principales faltantes que van a desfilar más adelante: Por un lado, el héroe propiamente dicho del *Táin Bó Cúailnge* y del Ulster, el guerrero Cú Chulainn, y por otro, la diosa de la guerra, *la Gran Reina*, Morrigan.

*“En Dun Imrid yacía Cú Chulainn, y dormía, cuando un llanto resonó;
Y en miedo él escuchó de las tierras del norte vino sonando ese terrible grito...”⁷”*

Así inicia la obra, Cú Chulainn, exaltado, sale de su hogar y en su carruaje chirriante va en busca del lugar de origen del ruido: el carruaje de una mujer de cabellos y vestimenta roja tirando de una vaca. El héroe increpa a la dama y a su cochero sobre sus identidades, a lo que le responden cada uno por el otro con nombres falsos, demasiado largos y enrevesados como para pronunciar, en sorpresa de hasta el mismo Cú Chulainn, quien los amenaza con sus armas si no revelan sus verdaderas identidades y dejan el ganado robado, puesto que el ganado del Ulster está bajo su cuidado y protección. Pero la mujer, impasible ante las amenazas, le aconseja dejarla en paz puesto que ella domina hechizos satíricos y reclamaba la

⁷ *Ibíd.*, pp. 131 versos 1-2. Traducción al español propia.

vaca en pago por el excelente poema que había compuesto. A esto, el héroe le dice que le recite el poema a lo que:

*“Entre los postes de su carruaje: la mujer su canción cantó;
Y la canción era una canción de insulto. Otra vez, al carro saltó,
Pero nada encontró ante él: Tan pronto como se había acercado al carro,
La mujer, el caballo, el carruaje, la vaca, y el hombre desaparecieron.”⁸*

Pero más tarde, ambos personajes se vuelven a encontrar, y esta vez Cú Chulainn reconoce a la mujer como Morrigan, la *Gran Reina de la Batalla* y heraldo de la muerte. Y ambos entonan un diálogo, con algunos versos en canto, en el que declaran y/o profetizan su actuar en el próximo robo de ganado que tendrá lugar, siendo este el *Táin Bó Cúailnge*.

Aunque, antes de pasar a esta obra, aún debemos mencionar el *Táin Bó Aingne*. Esta historia, también conocida como *Las aventuras de Nera*, narra las diversas peripecias que durante varios años, en las fiestas de Halloween, vive el mismo Nera cortejando a una sídhe llamada Be Aingeni, con la cual finalmente tiene un hijo, al que nombran Aingene. Sin embargo, la particularidad de esta historia para nuestro estudio, se centra en una parte del relato, en la cual los sucesos ocurren paralelamente al ya mencionado *Táin Bó Regamna*. En otras palabras, la vaca que Morrigan se encontraba acarreado cuando es interpelada por Cú Chulainn, es la misma que es entregada a Aingene por su madre en dote por su nacimiento. A su vez, se nos revelan las intenciones de la diosa más allá de su encuentro con el guerrero de Ulster. Puesto que ella llevó al animal a ser preñada por Donn Cúailnge. Y mientras ni Nera ni su gente descubren jamás cómo la vaca desapareció ni reapareció misteriosamente, su mujer sí reconoce qué le ocurrió:

“¡Ahora una maravilla! ¿De dónde proviene esta vaca?” “En verdad, ella viene de Cualgne, después de haber sido alzada por el Donn de Cualgne”, dijo la mujer [Ben Aingeni]”⁹

⁸ *Ibíd.*, pp. 135 versos 49-52. Traducción al español propia.

⁹ The Celtic Literature Collective: Irish Texts. http://www.maryjones.us/ctexts/index_irish.html Traducción al español propia.

Pero esto no es todo, puesto que el becerro que dicha vaca tiene, juega un papel importante: se enfrenta en contra de Finnbhennach y pierde profiriendo un bramido ante su derrota. A lo cual Medb, quien presenci6 el encuentro, le pregunta a su pastor, Buaigle, “¿Qué bram6 el becerro?”¹⁰. Y 6ste le responde:

*“En verdad, dijo [...] que si su padre llegara a enfrentarse con 6l, o sea, el Donn de Cualgne, no ser6a visto en Ai, y ser6a abatido [el Finnbhennach] por toda la llanura de Ai en cada lado.”*¹¹.

Un prospecto de espect6culo que llama la atenci6n de la reina, lo suficiente como para que proclame un juramento:

*“Juro por los dioses por los que mi gente jura, que no descansar6, ni dormir6 en el suelo o lecho flocado, ni beber6 mazada o cuidar6 mi costado, ni beber6 cerveza roja o blanca, ni probar6 bocado, hasta que vea a esos dos toros peleando frente a mi rostro.”*¹²

Lo que sella finalmente el flujo de los acontecimientos: Medb est6 decidida a conseguir el Donn Cúailnge, sin importar el precio o el sacrificio. Ya tiene preparado su ej6rcito, conformado de todos los reyes de Irlanda sometidos por obligaci6n a su voluntad. Ya tiene a sus generales para guiarlo, su esposo, el rey Ailill mac M6ata, y su amante, el exiliado Fergus Mac R6ich. Y frente a su objetivo, en su camino, se encuentra el mejor guerrero de todo el Ulster, Cú Chulainn. Todo bajo la estricta vig6a de la diosa guerrera Morrigan. As6 comienza el relato de la mayor expedici6n cuatrera que se vio alguna vez en Irlanda, y marcar6a y/o representar6a la cultura de todo su pueblo a posterioridad, el *Táin B6 Cúailnge*.

El *Táin B6 Cúailnge* abre su narraci6n con el encuentro, a poco de empezar la marcha del ej6rcito, entre Medb y una poetisa de nombre Feidelm, quien acaba de regresar de Alb6n donde aprendi6 el arte de la adivinaci6n. A lo que la reina le consulta qu6 porvenir ve para su empresa y los hombres que la acompaúan. Pero la 6nica respuesta que siempre obtiene es:

¹⁰ Ib6d. Traducci6n al espaol propia.

¹¹ Ib6d. Traducci6n al espaol propia.

¹² Ib6d. Traducci6n al espaol y resaltado propios.

“*Lo veo sangriento. Lo veo rojo.*¹³” Respuestas a las cuales Medb desestima, ya que su ejército es vasto, compuesto de 18 divisiones y estas de los guerreros y reyes más bravos y encumbrados de todas las cinco Provincias de Irlanda.

La narración prosigue, entonces, con la descripción de la marcha, de sus incursiones y saqueos a lo largo de las tierras entre Connacht y Cualgne, de cómo plantaban campamento y de las actividades que realizaban en el mismo. Entre estas, cabemos a destacar por su sonoridad, la entonación de poemas y cantos, así como la música con harpas que la gente se ponía a tocar para celebrar sus glorias y victorias obtenidas.

La obra le atribuye las mismas, no sólo al encumbramiento de los nombres de los guerreros que componen el ejército de Connacht, sino también a una debilidad de los guerreros del Ulster: *Ces Noínden*. Una maldición lanzada contra todos los hombres mayores de edad de la provincia que los afligirá con los dolores del parto durante meses, lo suficientemente fuertes como para que no puedan levantar las armas e ir a defender sus tierras, a sus mujeres y a su ganado. Dejando únicamente a los niños, los ancianos y a las mujeres a cargo de la resistencia contra los invasores. Y es dentro de este grupo que se encuentra el joven guerrero de diecisiete años, Cú Chulainn.

Él mismo, entonces, como ha jurado proteger la frontera y el ganado del Ulster, tal como vimos en el *Regamna*, inicia una guerra de guerrillas contra las fuerzas de Medb. Mientras que su padre mortal, Sualtaim, va a anunciar entre gritos y llantos la invasión a los hombres de Ulster, en la fortaleza de Emain Macha, donde se encuentra el rey Conchobar mac Nessa y sus huestes. Lo que conlleva una interesante escena sobre la sonoridad que nos demuestra la existencia de tabúes sonoros: Por tradición, en Emain Macha, nadie tenía permitido hablar antes que el rey, quien a su vez no hablaba antes de los druidas. Pero Sualtaim, llevando las urgentes noticias, rompe este tabú, anunciando a los gritos las vejaciones que el ejército invasor estaba cometiendo sobre el pueblo. Las cuales, los hombres convalecientes de la corte, ya conocían. Lo que lleva al desconsuelo y castigo de Sualtaim, cuya cabeza es cortada con un escudo y exhibida. Más esto no permite que el anciano encuentre el descanso, puesto que su cabeza decapitada continua llorando por el pueblo del Ulster.

Por su parte, Cú Chulainn se encuentra hostigando al ejército con tácticas de guerrilla: imponiendo *geasa* para interrumpir su marcha, matando a los guerreros que se adelantaban y

¹³ The Celtic Literature Collective: Irish Texts. http://www.maryjones.us/ctexts/index_irish.html *Táin Bó Cúailnge Recension*, pp. 126. Traducción al español propia.

separaban demasiado del cuerpo de avanzada principal, o con incursiones nocturnas contra los campamentos. En este punto, la narración de los acontecimientos, siempre en su mayor parte siendo llevada por los diálogos entre Medb, Ailill y Fergus, se interrumpe para contarnos acerca de la juventud de Cú Chulainn y los logros y proezas que consiguió a temprana edad. Es interesante destacar cómo esta narración también entra dentro del diálogo entre los personajes, puesto que es contada de boca de Fergus mac Róich, al mejor estilo de Scheherezada de *Las mil y una noches*, con interrupciones de Medb y Ailill a lo largo de la historia, que aprovechan para cuestionar o expresar su asombro acerca de las maravillas que el tercero les relataba.

Con la moral del ejército cayendo gracias a los esfuerzos del héroe, las fuerzas de Connacht se deciden a negociar un pacto con Cú Chulainn, por medio de la intermediación de Fergus, que recordemos era un exiliado del Ulster, y además un padre de crianza del joven. Éste acepta bajo las condiciones de que cada día se le envíe un guerrero a pelear en un duelo de uno contra uno. Durante la duración de dicho duelo, el ejército podría avanzar de un fuerte de la región a otro, pero debería establecer campamento una vez terminado. Y durante la noche, estaban bajo la obligación de enviar comida para alimentar a Cú Chulainn y a su cochero, su único acompañante durante estos tres meses de invierno en que, según nos cuenta el poema, Cú Chulainn le estuvo haciendo la guerra al ejército de la reina.

Esto nos lleva a otra escena que queremos dibujar: la de las dulces palabras susurradas bajo la intoxicación del vino. Si bien el pacto logró que las fuerzas invasoras no fueran diezmadas en las mismas cantidades que antes, prontamente los guerreros de Irlanda perdieron los deseos de pelear contra Cú Chulainn. En un principio fue porque no veían gloria en matar a un muchacho imberbe, luego fue porque no querían morir en sus manos. Por lo que Medb y Ailill tuvieron que recurrir a la proposición de recompensas: Cada día llamarían a un guerrero que creían tendría una oportunidad contra Cú Chulainn (o del que se querían deshacer porque lo consideraban peligroso para sus intereses) y lo invitarían a su tienda. En la misma lo llenarían de lisonjas, de vino, de promesas de oro, tierra, ganado y de la mano de la recientemente enviudada Findabar. Debemos aclarar en este punto, que el héroe epónimo de nuestro primer Táin, Fraích, estuvo entre los primeros en caer ante el ataque del guerrero del Ulster. Pero retomando, esta misma escena se repite varias veces a lo largo de la obra, y en cada ocasión a Findabar se le ordenaba profesar su amor por el guerrero de turno, como si fuera el amor de su vida, al tiempo que debía llenar su copa con el vino suficiente. Y esta acción tendrá su papel en el destino de la doncella. Ya que en cuanto lleguen a sus oídos las

noticias, tras una sangrienta masacre, que por su culpa han muerto un total de setecientos hombres, todos pretendientes suyos, ella morirá de la vergüenza.

A lo largo del conflicto, van a desfilar bufones, poetas, bardos, satíricos, quienes junto a los personajes principales, van a componer y recitar poemas, cantar canciones, ya sea de pena, de negociaciones, de profecías. El *Táin Bó Cúailnge* se encuentra lleno de estas interpolaciones, escenas en las cuales de pronto un personaje deja lo que está haciendo para ponerse a recitar, o dos personajes que están teniendo un diálogo de pronto deciden convertirlo en una entonación, respondiéndose entre ambos. Entre esas escenas se encuentra la declaración de amor de Morrigan por Cú Chulainn, y su rechazo. Seguida de un intercambio entre ambos, en que la diosa enuncia cada uno de los obstáculos que le impondrá a Cú Chulainn por haberla rechazado, y éste de cómo la va a contrarrestar y herir en el proceso, puesto que, no olvidemos, Morrigan era una diosa guerrera. Pero no es la única deidad que intervendrá en la obra, el padre divino del héroe, Lugh Lámfada, se le aparecerá y entonará una canción de cuna para ayudarlo a dormir y así poder sanar sus heridas durante tres días y noches.

Debemos hacer una inferencia, en este punto, no sobre los sonidos sino sobre los silencios. En particular el impuesto a las deidades celtas por los monjes cristianos a la hora de poner por escrito estos *Tána*. Recordemos la frase sobre la que Medb jura que resaltamos antes. Esta fórmula vuelve a repetirse varias veces en el *Cúailnge*, ya sea cambiando el dioses por *dios*, o por *el dios de mi pueblo*. Lo que debemos notar es que, dichos dioses no poseen nombre, o mejor dicho, sus nombres son silenciados, borrados, no dichos. Mientras que los personajes no son convertidos en devotos cristianos, sus deidades de culto originales pierden su identidad y/o sus atribuciones. Morrigan es más referida como un heraldo de la muerte, que en forma de cuervo va graznando, llorando, sobre el campo de batalla en sombrío anuncio. La naturaleza divina de Lugh es cambiada a la de un preternatural *sídhe*. De esta manera, podemos identificar, con este silencio impuesto a una cultura que tanto se caracterizaba por su oralidad, el cambio, la supresión impuesta por el cristianismo y sus escribas.

Finalmente, otro aspecto importante a mencionar es el rol que juegan los cocheros. Puestos que es en sus bocas que es colocada la descripción de las apariencias físicas y vestimentas de los guerreros que se acercan en sus carruajes de guerra a combatir. Lo que permite al noble al que sirven, identificar quién se aproxima. Lo que no es cuestión menor, ya que hay secciones enteras de la obra dedicada simplemente a este diálogo entre dos personajes. Como por ejemplo, los más significativos son, por el final del *Táin*, cuando los guerreros del Ulster se han recuperado de su padecimiento, y Conchobar mac Nessa, su rey, profiere un

grito de guerra llamando a todos sus hombres al ataque. Toda la siguiente sección está dedicada al cochero de Medb quien describe a quién ve venir en la distancia, interrumpido su discurso por la inquisición de los monarcas de Connacht preguntándole al guerrero exiliado del norte que identifique al líder de cada hueste.

La obra concluye, de este modo, con el choque de ambos ejércitos. Los gritos de guerra y padecimiento, y los choques de armas y carruajes llenan el espacio. Al final, Cú Chulainn logra capturar a Medb y obtener su rendición con la condición de que devuelva el ganado robado, y en especial el Donn Cúailnge. La reina accede, ya que su vida fue perdonada, y marcha hacia la llanura de Ai donde ve a ambos toros enfrentándose en combate mortal, cumpliendo de esa manera su juramento. Con sus últimas fuerzas y habiendo acabado con su contrincante, el toro por el que tanta sangre se derramó, regresará a su hogar a morir.

Conclusiones. La Irlanda que los monjes escucharon y nos transmitieron.

Este paisaje sonoro, que intentamos delinear en lo mejor de nuestras capacidades a lo largo de este trabajo, es el que se puede vislumbrar a partir de las fuentes que nos han llegado y agrupamos dentro del grupo de los *Tána*. Su importancia radica, justamente, no sólo en la importancia cultural que el *Táin Bó Cúailnge* ha tenido para la construcción de la identidad del pueblo irlandés, sino también en cómo conforman una expresión de las costumbres del pueblo celta que habitó durante la Edad Media la isla de Irlanda.

Las escenas presentadas, de cuatrismo, conflictos bélicos, conspiraciones entre los nobles, cortejos y negociaciones, las composiciones de bardos, poetas y arpistas; todas son costumbres que los primeros evangelizadores que llegaron a la isla alrededor del siglo V se encontraron, y a partir del siglo VI, decidieron empezar a dejarlas por escrito. Conforman costumbres que estos misioneros vieron eran imposibles de erradicar, y en su lugar decidieron apropiarse y resignificarlas en la medida de lo posible, para llevar a cabo su obra cristianizadora. Y fue a través de este poner por escrito una cultura basada fuertemente en la oralidad, que llevaron a cabo su tarea. No es difícil imaginar cómo los primeros monjes deben de haber escuchado en alguna celebración estas mismas historias de la boca de los bardos o cómo debieron haber visto y/o participado de un robo de ganado organizado por algún rey o reina. Y la razón es porque la perduración de estas tradiciones supera incluso el siglo VIII, con la llegada de las invasiones vikingas, que nos impusimos como límite. La libre sexualidad de los celtas, la belicosidad de las mujeres, la importancia de las cabezas de ganado para la supervivencia de los *Túatha*, los sistemas de honor y medición de la fortuna e influencia, la

creencia en los tabúes, prohibiciones y obligaciones de los *geasa*, el entretenimiento de contar historias de héroes del pasado. Todos estos elementos que permeaban y definían una cultura que no se ajustaba al canon ascético cristiano, al ser imposible de eliminar debía de ser reencausada. Y con la proliferación en el siglo VI de monasterios y ordenamiento en las misiones de miembros de la comunidad local, esta acción se volvió aún más sencilla y vital. En otras palabras, no eliminar una cultura vivida en la cotidianeidad, sino la posibilidad de lograr resignificarla dentro de una nueva creencia.

Y además, una cultura cuyas expresiones, podemos ver, siguen vivas hasta en nuestros días. Como las estatuas *El falleciente Cú Chulainn* de Oliver Sheppard que se encuentra hoy en la Oficina General de Correo de Dublín, o la de *Cú Chulainn y Fer Díad* en el sitio donde, según se nos relata en el *Cuailnge*, ocurrió su batalla, el pueblo de Ardee en County Louth; o la escultura *Por el amor de Emer* de Martin Heron en Armagh. O también, representaciones como la efigie de Medb, que figuró durante los noventa en la libra irlandesa. Sin olvidar, los sitios arqueológicos cuyos nombres están tan asociados a las historias que analizamos. Empezando por Emain Macha, a la tumba de Medb en *Cnoc na Ré* y, sin olvidar, la larga lista de fuertes proporcionados por la obra, los cuales en su mayoría es posible identificar con ruinas, excavaciones o pueblos actuales.

Es por este mismo motivo que nos impusimos esta tarea, la de rescatar de los relatos que nos han llegado, los sonidos y silencios de los manuscritos. El de ver los elementos que estos escribas decidieron rescatar, el de intentar elucidar los que quisieron acallar. Y con ello pintar un paisaje, lo mejor posible, de un aspecto que debe haber conformado la cotidianeidad, el vivir del pueblo celta irlandés. En este caso alrededor de un tema como el robo de ganado, que vimos se repetía en tantas y variadas historias, al punto que es posible agruparlas a todas juntas dentro de un grupo, el de los *Tána*.

Fuentes:

- CELT: Corpus of Electronic Texts. The on-line resource for Irish history, literature and politics. <https://www.ucc.ie/celt/index.html> (consultado el 20-05-2017).
- The Celtic Literature Collective: Irish Texts. http://www.maryjones.us/ctexts/index_irish.html (consultado el 20-05-2017).
- Faraday, L. Winifred, traductor. *The Cattle-Raid of Cualnge (Tain Bo Cuailnge)*. Ontario: Cambridge, 2002.
- Hull, Eleanor, traductor. *Cuchulain. The Hound of Ulster*. Nueva York.
- Hull, Eleanor, traductor. *The Cuchullin Saga in Irish Literature*. Londres: Edinburgh University Press, 1898.
- Leahy, A. H, traductor. *Heroic Romances of Ireland, vol. II*. Londres: Ballantyne Press, 1906.
- Pytrell, Ariel. *Antiguos mitos y leyendas de los celtas*. Buenos Aires: Pluma y Papel, 2007.
- Rosaspini Reynolds, Roberto. *Mitos y leyendas celtas*. 3ª edición. Buenos Aires: Ediciones Continente, 2005.
- Strachan, John y J. G. O'Keeffe, traductores. *The Táin Bó Cúailnge*. Dublín: Royal Irish Academy, 1912.

Bibliografía:

- Bardon, Jonathan. *A History of Ireland in 250 episodes*. Dublín: Gill & Macmillan, 2012.
- Bartlett, Thomas. *Ireland. A History*. Reino Unido: Cambridge University Press, 2010.
- Coronado Schwindt, Gisela. "El paisaje sonoro de las ciudades castellanas con vista al Atlántico (siglos XIV-XVI)". En *EuropAmérica: circulación y transferencias culturales*, dirigido por Nilda Guglielmi y Gerardo Fabián Rodríguez, 35-55. Buenos Aires: Grupo EuropAmérica, Gerardo Fabián Rodríguez, 2016.
- Coronado Schwindt, Gisela. "La sonoridad de la vida cotidiana de las ciudades castellanas en tiempos de los Reyes Católicos". *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades* N° 9, Año 5 (2016): 323-333.
- Curto, Roberto, compilador. *Leyendas celtas irlandesas*. Buenos Aires: Longseller, 2009.
- Davies, Wendy. "The Celtic Kingdoms". En *The New Cambridge Medieval History. Volumen 1 c.500-c.700*, editado por Paul Fouracre, 232-262. Reino Unido: Cambridge University Press, 2008.
- Enríquez, Mariana. *Mitología celta*. Buenos Aires: Gradifco, 2007.
- Heron, James. *The Celtic Church in Ireland*. Londres: Ballantyne Press, 1898.

- Howes, David. "El creciente campo de los Estudios Sensoriales". *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad* N° 15, Año 6 (2014): 10-26.
- Hull, Eleanor. *A Text Book of Irish Literature. Parte I*. Dublín: M. H. Gill & son, 1906.
- Hull, Eleanor. *The Cuchullin Saga in Irish Literature*. Londres: Edinburgh University Press, 1898.
- Hull, Eleanor. *Pagan Ireland*. AlbaCraft Publishing, 2012.
- Kruta, Venceslas. *Los celtas*. Madrid: Editorial Edaf, 1977.
- Le Breton, David. *El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2007.
- McCarthy, Justin. *Ireland and her Story*. Londres: Billing and sons, 1903.
- O'Beirne Ranelagh, John. *Historia de Irlanda*. 3ª edición. España: Ediciones Akal, 2014.
- Rodríguez, Gerardo Fabián. "El universo sonoro y auditivo en la comedia de nuestra señora de Guadalupe y sus milagros de Fray Diego de Ocaña". En *EuropAmérica: circulación y transferencias culturales*, dirigido por Nilda Guglielmi y Gerardo Fabián Rodríguez, 80-94. Buenos Aires: Grupo EuropAmérica, Gerardo Fabián Rodríguez, 2016.
- Rodríguez, Gerardo Fabián y Gisela Coronado Schwindt, compiladores. *Paisajes sensoriales, sonidos y silencios de la Edad Media*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2016.
- Rosaspini Reynolds, Roberto. *Los celtas: magia, mitos y tradición*. 12ª edición. Buenos Aires: Ediciones Continente, 2010.
- Stancliffe, Clare. "Religion and society in Ireland". En *The New Cambridge Medieval History. Volumen 1 c.500-c.700*, editado por Paul Fouracre, 397-425. Reino Unido: Cambridge University Press, 2008.