

INTERACCIÓN DE LA LITERATURA POPULAR IRLANDESA Y GALLEGA

Manuel COUSILLAS RODRÍGUEZ

I.E.S. *Salvador Madariaga*. A Coruña

RESUMEN

Interacción de la literatura popular irlandesa y gallega pretende ofrecer una reflexión positiva hacia el nexo de unión entre dos comunidades atlánticas como son la comunidad irlandesa y la gallega, a través del folclore y su expresión en la literatura popular.

Así, pues, abrimos la veda con la importancia que sugieren títulos milenarios como la tradición de Amergin –descendiente de Breogán y al que la leyenda transformó en un poeta mago dotado de poderes sobrenaturales- y el Lebhor Gabala Erenn. Obra fundamentalmente relacionada con los viajes marítimos, pone de manifiesto la relación existente entre ambos folclores de un copioso corpus literatura y oral basado en leyendas de traslación de santos a través de los mares. Siendo uno de los máximos exponentes de estas leyendas, la llegada del Apóstol Santiago dentro de un sepulcro de piedra a las costas gallegas, y que conforma quizás, el culmen de este subgénero literario oscuro y fructífero para ambas comunidades.

Palabras clave: Breogán, Amergin, comunidades atlánticas, celtismo.

ARTÍCULO

El folclore irlandés y gallego constituyen un universo literario muy importante en la tradición oral de estos dos pueblos. Su poder de

seducción atrapó a generaciones a través de su atmósfera mágica, sobreviviendo al paso de los siglos.

Será, pues, en el reino de la literatura popular donde el relato alcance nivel poético, convirtiendo la palabra en figura simbólica y transformando en habla un cúmulo de símbolos.

Pretendo en este trabajo abordar algunos ecos legendarios sobre las creencias y leyendas que, afortunadamente, aún se mantienen vivos en la sabiduría popular de estas mágicas tierras, donde ambas literaturas ensoñadoras se difuminan en las nieblas de la tradición céltica, entre enigmáticas narraciones que nos encaminan al espacio de la transmisión oral.

El entorno irlandés y gallego se nos presenta a través de numerosos mitos, leyendas y cuentos. Posiblemente sea en el *espacio* donde encontramos muchos rasgos comunes que son determinantes en el folclore de estos dos países, ofreciéndonos la posibilidad de espacializar el mito, la leyenda y el cuento; insertándonos en el lugar y sumergiéndonos en la ficcionalidad. Espacio folclórico donde los acontecimientos reales y fantásticos tiene el mismo peso, ya que no es fácil discernir lo natural de lo misterioso, transformándose de este modo el paraje de encuadre físico en marco literario.

Esta interacción de realidad y fantasía forma parte de la vida cotidiana, conviviendo en armonía. Este entorno fantástico y maravilloso es concebido, generalmente, como una realidad anímica que adopta *semas* humanizantes. Es decir, a la naturaleza se le juzga como un ser viviente. Se le considera un *microcosmos* lleno de vida, lo que Martínez Bonati (1992: 37) denomina *mímesis*. Por ello, la literatura popular irlandesa y gallega conceptúan a la naturaleza como una especie de talismán con propiedades adivinatorias, curativas y poderes cosmotelúricos, a la vez que le inspira símbolos y sensaciones de admiración, respeto y miedo.

Ciertamente ambos pueblos celtas veneraban a la naturaleza y esta veneración les lleva a creer en la *metempsicosis* que se percibe en sus relatos. Observamos a través de la literatura popular como los celtas paganos percibían el numen –la presencia de los espíritus- en

muchos aspectos del cosmos, ya que creían en el poder sobrenatural de éste.

Así pues, cuenta la tradición que Amergin –descendiente de Breogán y al que la leyenda transformó en un poeta mago dotado de poderes sobrenaturales- cantó un poema pantaísta con el fin de asegurar la victoria de los hijos de Milé sobre los Tuatha De Danann.

Amergin dice:

Yo soy el viento que sopla sobre el mar;
Yo soy la ola del océano;
Yo soy el murmullo de las olas;
Yo soy el buey de los siete combates;
Yo soy el buitre sobre la roca;
Yo soy una lágrima del sol;
Yo soy la más bella de las plantas;
Yo soy jabalí por la bravura;
Yo soy salmón en el agua;
Yo soy lago en la llanura.

Dos pueblos acostumbrados a los fantasmas, a las visiones, a los augurios, donde todo es posible, debido a la herencia céltica que los hace proclives a lo fantástico, percibiendo el misterio del cosmos a través de imágenes misteriosas que les revela la esencia de la vida. De ahí que la literatura popular irlandesa y gallega convivan con brujas, hechiceros, duendes, sirenas, serpientes, espectros, demonios, etc. Asimismo cabe citar el culto a los árboles, ríos, lagos y montañas; leyendas de tesoros ocultos y parecidas supersticiones marineras.

También ambas literaturas contienen una secular creencia, de origen céltico, sobre la navegación hacia ignotas islas, lugares afortunados y enigmáticos que se consideran mágicos. Travesía que se supone como la búsqueda de un paraíso terrenal, ubicado en remotas islas, donde se trastoca la percepción del tiempo y desaparece cualquier necesidad física y que la tradición irlandesa denomina *imram* al viaje de las islas de los Bienaventurados. Navegación que entrañaba grandes peligros a través de tenebrosos mares. Tuvieron especial fama los viajes de san Brandán, monje irlandés, fundador del

monasterio de Clonfert, del que fue abad. Héroe mitológico y considerado como un navegante intrépido. Cuenta la tradición que bogó hacia occidente hasta el país del Más Allá y que fue el que llevó el cristianismo a la Gran Bretaña. Posiblemente la leyenda se adueñó de este personaje, de sus aventuras: el mito de Brán, héroe irlandés e hijo de Febal, fue incorporado a la vida del santo cristiano, y esto dio como resultado un fantástico relato de la *Navegación de san Brandán en busca del paraíso*, texto muy célebre en todo el medievo.

Su relación con Galicia se debe a la creencia popular que otorga a san Brandán origen galaico al ser descendiente de los hijos de Breogán que conquistaron Irlanda.

Con relación a este episodio Manuel Alberro (2004:7) nos dice:

En el *Leabhar Gabála* o *Libro de las Invasiones* se describen los mitológicos celtas goidélicos o milesianos que moraban en la antigua Brigantia en el NO de Galicia y sus alrededores, y que desde allí se dirigieron por mar a Irlanda.

Cuenta la tradición que impera en las islas lejanas y misteriosas de los Bienaventurados de Tethra, jefe de los Tomoré y dios irlandés de la muerte, de la noche y de la tormenta –vencido en la batalla de Mag Tured por los Tuatha De Danann, dioses de la vida, del día y del sol- y que se convierte en rey de los muertos en esta ignota región. Allí donde el sol se oculta durante la mayor parte del año y las almas de los muertos encuentran, junto a un nuevo cuerpo, una segunda patria, en una demarcación maravillosa cuyas alegrías y seducciones sobrepasan con mucho a las de este mundo.

Relacionado con los viajes por mar el folclore irlandés y gallego es copioso en leyendas de traslación de santos a través de los mares. Recordemos, según algunos, la del Apóstol Santiago dentro de un sepulcro de piedra que flotaba sobre las aguas, es parecida a todo un ciclo legendario celta de santos irlandeses que arribaron a sus costas en bacías de piedra.

Con referencia a los santos es digna de mención la analogía entre san Patricio en Irlanda y san Adrián en Galicia, con relación a la leyenda de las serpientes.

La serpiente era un ser sagrado entre los celtas. Simbolizaba ante todo el conocimiento oculto, es decir, los grandes secretos del mundo. Se le confunde en ocasiones con el dragón, sobre todo en Irlanda, donde las serpientes son desconocidas. Cuenta la tradición que san Patricio, en un encantamiento, expulsó a las serpientes de toda la isla. También san Adrián en el lugar de Gondomil (Corme –A Coruña), cuando predicaba por esta zona el cristianismo las sepultó bajo la piedra serpenta o *Pedra da serpe*. Inquietante relieve pétreo que evoca la ofilatría celta y que da lugar a diversos mitos. Hecho que debemos subrayar porque, al igual que en Irlanda no existen ofidios en esta zona, indica que ambos relatos hunden sus raíces en la noche de los tiempos.

Carré Aldao (1930:202) sobre el episodio de la piedra serpenta dice:

Respeto el altar natural de Pedra da Serpenta de Gondomil, de tres metros de alto, cuenta la tradición que el país estaba tan lleno de serpientes, que no podían habitarlo las gentes. Entonces san Adrián, que andaba predicando por el territorio, hirió fuertemente en el suelo con el pie y todas las serpientes se hundieron en la tierra, desapareciendo así la terrible plaga, quedando encantadas y bajo la piedra las serpientes, apareciendo en ella como señal una grabada. Fácil es entrever en esta leyenda un recuerdo de la antigua religión de los Kymris, destruida por la luz del Evangelio, y creemos también que el llamar en tiempos prehistóricos a esta parte *Ophiusa* fue, no por los ofidios que en ella hubiese, sino por el culto que se les rendía. Parece haber alguna relación entre el milagro de san Adrián y el simbólico dragón de san Jorge, pues muchos creen que ése es el signo grabado en la piedra, bajo la que suponen tesoros ocultos. Corona el altar druídico el signo de redención cristiana.

En la literatura popular es conocida la copla que define así a las sirenas:

La sirena de la mar,
que canta en el mar salado,
de medio arriba es mujer,
de medio abajo es pescado.

En principio se la representaba como aves con rostro de mujer, como las parcas, y no fue hasta la Edad Media que empezaron a ser representadas como mujeres con la parte inferior de su cuerpo en forma de cola de pescado. Cuenta la tradición que no tienen alma y que sólo la consiguen cuando se casan con un mortal.

La sirena se avistaba, en ocasiones, en medio de la mar, nadando entre las olas o caminando sobre ellas, persiguiendo a las embarcaciones. Su canto seduce a los navegantes que la escuchaban, se sentían hechizados con su voz y se iban aproximando hacia la costa, impulsados por una extraña fuerza sobrenatural y con su embrujado canto desnortaban a los navegantes, provocando naufragios. Una copla popular así lo atestigua:

Oín cantar a sirena
alá no medio do mar:
cantos barcos se perderon
ó son daquel cantar.

Su presencia también augura la tempestad, simbolizando los peligros de la mar.

Álvaro Cunqueiro (1997:83) comenta que el peine con el que ondulan sus cabellos lo emplean también para producir una música mágica, como hacen las hadas:

A máis da roca e do fuso de ouro, as fadas teñen sempre un
peine do mesmo, co que acostuman a peitearse, e tamén coma o
peite das sireas do mar, ó pasar polo cabelo fai música, i
escóitase á mañanciña o doce son, un xílgaro trinador.

En la costa occidental de Irlanda, los pescadores explican una rara conjunción de viento y marea que tiene lugar en una determinada bahía de la forma siguiente: el origen de la *ola vengadora* se atribuye a una sirena ofendida y así nos lo narra la leyenda:

Una vez un pescador, de nombre Pierce, mató a una sirena a pesar de lo mucho que le rogó que tuviera piedad con ella. Cuando el pescador volvió a salir a la bahía se levantó un fuerte oleaje, y Pierce, que se sentía culpable, huyó aterrorizado. Sin embargo las olas vengadoras le dieron alcance y pereció en el naufragio. Cuentan que desde entonces, cada vez que un descendiente de aquel pescador aparece en la bahía se vuelven a levantar las olas vengadoras.

También ciertas leyendas de sirenas en ambas literaturas tiene relación con el mundo de las islas de los Bienaventurados, con san Brandán y Maelduin. Asimismo con ciudades sumergidas, incluso con lagunas y ensenadas marinas. En Irlanda es famosa la leyenda del lago Inchiquin (Munster).

Sin duda los bardos fueron uno de los máximos protagonistas de la cultura celta, aunque la mayoría de sus relatos se perdieron debido a que no las escribían porque las confiaban a la memoria popular.

Sainero Sánchez (1998:98) dice que el bardo era:

Poeta con poderes mágicos encargado de educar a las clases superiores de Irlanda. Su sabiduría era tal que podía curar enfermedades y realizar actos sobrenaturales.

Solían narrar mitos y leyendas de su pueblo durante los festejos y celebraciones de la hazañas de sus héroes. Ciertamente, es la tradición irlandesa la que nos ha legado numerosos relatos mitológicos, recogiendo las proezas de sus héroes guerreros. Las guerras tribales, el valor y el esfuerzo personal son sus temas predilectos. El más famoso de estos mitos es el ciclo del Ulster, que nos da además una extraordinaria información sobre sus dioses.

Mencionaré sólo a Lug, cuyo nombre significa *El Resplandeciente*. Nombre que proviene de una palabra indoeuropea que significa *luminoso*. Lug es una de las divinidades más importantes de la mitología irlandesa y que tiene una cierta similitud con Odín, venerado, según cuentan, en la antigüedad en la comarca de

Bergantiños (A Coruña). Odín, dios del día, era una divinidad, generalmente benéfica, que fomentaba la fertilidad y la abundancia; también era habilidoso y guerrero. Recorría el firmamento en su carro y, sacudiendo la resplandeciente melena de su blanco caballo, enviaba luz a la tierra.

Cousillas Rodríguez (1998:64) relata que:

Su altar estaba situado en la aldea de Roncado (Corme/A Coruña). Una leyenda sitúa en este lugar un templo al sol, famoso hasta la llegada de san Adrián, a cuya cristiana voz cayó la estatua de Odín, partiéndose en nueve trozos.

En cuanto a los bardos, mencionaré la leyenda de *La Buserana*, acerca de los frustrados y trágicos amores del bardo Buserán y de la hermosa Flolinda. Entrañable relato que acaece en las laderas del enclave mágico del monte Cachelmo (Costa da Morte), envuelta en un brumoso misterio y revestida de una naturaleza fantástica y que tiene cierta semejanza con la narración de Oscar Wilde (1998:95) *El pescador y su alma*.

La literatura popular irlandesa nos cuenta que el condado de Armagh es una inquietante demarcación del norte de Irlanda y se conoce como uno de los enclaves mágicos del mundo y donde los relatos sobre los duendes son copiosos. Cuenta la tradición de esta zona, asimismo la gallega, que los duendes son seres codiciosos, caprichosos, con tendencia a la melancolía y de voluntad férrea.

Me referiré ahora en particular a los duendes marinos que, en ambas literaturas, viven generalmente entre las rocas de los acantilados o en míticas cavernas a la orilla del mar a la espera paciente de los posibles naufragios, pues su actividad es apoderarse del botín de las embarcaciones naufragadas y la de pescar almas.

Su color preferido es el rojo. En sus escasas salidas, generalmente, se cubren de una larga túnica carmesí o llevan un gorro encarnado, que bajo ningún concepto lo olvidan o lo prestan. Cuenta la tradición irlandesa y gallega que en algunos pueblos se cree que el gorro rojo de los duendes posee propiedades mágicas, es un talismán

para ellos. En antiguas mitologías se asociaba la captura del gorro del duende con la búsqueda de tesoros ocultos y quien lo poseía tenía el don de localizar estas riquezas escondidas. Ya Patronio en el *Satiricón* nos cuenta las propiedades del gorro rojo de una clase de duendes llamados íncubos.

En cuanto a su comportamiento, la literatura popular de estos dos países nos habla, generalmente, de dos clases de duendes: una amable y gentil, lúdica y habitualmente inofensiva y otra diabólica, caracterizada por su culto a Satán.

Los primeros, cuando se hacen amigos de un humano, por alguna razón, lo aprecian, le otorgan regalos e incluso poderes para obtener una buena pesca; si por el contrario, se enemistan con ellos, son rencorosos y vengativos.

En la playa del Osmo en Corme (A Coruña), hay una mítica caverna que, por un tortuoso y oscuro camino subterráneo, dicen que conduce a un lugar encantado. En este lugar cuentan que había una espaciosa y hermosa sala donde moraban unos duendes marinos y en la que guardaban muchos tesoros, substraídos de los numerosos naufragios acaecidos en la Costa da Morte.

Para terminar, a la vista de lo expuesto, da la impresión de que la naturaleza en la tradición irlandesa y gallega alimenta la imaginación y estimula la fantasía, donde la palabra y la memoria combinaron durante siglos una extraordinaria armazón custodiadora y transmisora de cultura popular; estableciendo, pues, el folclore relaciones diacrónicas y dialógicas que configuran una polifonía cultural y que conlleva ese potencial pragmático de seducir con el relato al receptor, ese don de comunicación y de relación con el emisor.

Relatos seductores que adentran a los oyentes en las entrañas del tiempo, conduciéndolos por fantásticos mundos encantados pero a la vez familiares, donde lo prodigioso forma parte de sus creencias. Este rasgo familiar del entorno es el que logra dar, entre otros indicios, una cierta verosimilitud a estas ensoñadoras narraciones populares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBERRO, M. (2004). *Diccionario mitológico y folclórico céltico*. Betanzos/A Coruña: Lugami.
- CARRÉ ALDAO, E. (1930). *Geografía general del reino de Galicia*. Barcelona: Alberto Martín.
- COUSILLAS RODRÍGUEZ, M. (1998). *Literatura popular en la Costa de la Muerte (Enfoque semiótico)*. A Coruña: Ventoprint.
- MARTINEZ BONATI, F. (1992). *La ficción narrativa*. Murcia: Universidad de Murcia.
- CUNQUEIRO, A. (1997). *Tesouros novos e vellos*. Vigo: Galaxia.
- SAINERO, R. (1998). *La huella celta en España e Irlanda*. Madrid: Akal.
- WILDE, O. (1998). *Cuentos completos*. Madrid: Boreal.