



Grado en Historia del Arte

2021/2022

*Cuentos
de hadas
de ayer y
de hoy*

*La influencia de la
mitología celta en el cine
de Cartoon Saloon*

Diana Celeste Garcia Izquierdo
Dirigido por Domingo Sola Antequera

Índice

1. Introducción.....	2
1.1. Justificación del tema abordado	3
1.2. Objetivos	4
1.3. Proceso de trabajo	5
2. La mitología celta en el cine de Cartoon Saloon.....	6
2.1. La historia de Cartoon Saloon.....	6
2.2. El secreto del libro de Kells	10
2.3. La canción del mar	19
2.4. Wolfwalkers	26
3. Conclusión.....	35
4. Fuentes.....	38
4.1. Filmografía.....	38
4.2. Bibliografía	38

1. Introducción

La historia de la civilización y la cultura celta en Europa es el relato de una ferviente llama y su pronta extinción, hasta quedar tan solo las ascuas de lo que fue en su día uno de los pueblos más extensos y prolíficos del viejo continente. Los celtas en su apogeo gozaron de una gran presencia a lo largo del norte de Europa, desde Escandinavia hasta la Península Ibérica, creando también establecimientos a lo largo de Europa central, en enclaves geográficos que hoy en día asociamos a pueblos más modernos como los romanos o los germánicos. Hoy en día relacionamos principalmente a los celtas con territorios de Gran Bretaña e Irlanda, quizá las regiones donde el legado de los celtas se mantuvo desafiante durante más tiempo, antes de ser inevitablemente calcinado por culturas posteriores a través de migraciones, invasiones y conquistas por parte del norte, del este y del sur. Los actuales países de Escocia, Gales e Irlanda son los que más presumen de su herencia celta, aquella que sobrevivió a los múltiples intentos de borrado por parte de evangelizadores e historiadores posteriores al pueblo de los druidas.

En este trabajo nos centraremos casi exclusivamente en la representación de los mitos celtas irlandeses, pues hablaremos de cómo los emplea y recontextualiza un estudio de cine irlandés. Sin embargo, no debemos cometer el error de pensar que los mitos que procederemos a detallar y analizar son exclusivos o incluso provenientes originalmente de Irlanda. Después de todo, la mitología celta es vasta y sincrética, con escasas fuentes directas y en muchas ocasiones marcada por la ambigüedad, la contradicción y capas sobre capas de significados o interpretaciones diferentes. Tratar de analizar la mitología celta supone afrontar del desafío de enfrentarse a una mitología legada por una cultura mayoritariamente ágrafa y cuyo testimonio ha sido deliberadamente erradicado a través de siglos de lucha contra el paganismo. En este trabajo trataremos de analizar los mitos de la forma más amplia posible, y siempre relacionándolos directamente con la temática y los mensajes representados en las películas que los adaptan.

Nuestras fuentes vernáculas directas son los cuatro ciclos mitológicos escritos en gaélico irlandés, de los cuales provienen la mayor parte de leyendas de los celtas irlandeses. Dichos ciclos son:

- El ciclo mitológico o ciclo de las invasiones: Está dividido en tres partes y narra las historias de las invasiones fantásticas de Irlanda, entre ellas la de los Tuatha Dé Dannan y su posterior destierro.

- El ciclo Ultoniano o Conorian: Debe su nombre a la ciudad de Úlster, y de él proceden la mayor parte de historias de heroísmo.
- El ciclo de Ossian: Ciclo de poesías épocas atribuidas al poeta Ossian, una figura similar a la de Homero.
- Diversos mitos y leyendas misceláneos que no encajan en los otros ciclos.

Estos cuatro ciclos constituyen la mayor parte de las pocas fuentes directas provenientes de los celtas (Rolleston 1995, 80-123), mientras que el resto de las fuentes provienen mayoritariamente de monjes e historiadores cristianos que traducen (y en muchas ocasiones reinterpretan) a los celtas siglos después de su desaparición. La filmografía de Cartoon Saloon representa en su mayor parte mitos provenientes o bien de la cultura popular o de los ciclos de las invasiones o el Ultoniano.

Cartoon Saloon, el humilde estudio de animación independiente que contra todo pronóstico lograría alcanzar el vuelo, escoge estos mitos por un motivo. Cada leyenda de la civilización celta que plasma o reinterpreta en sus películas dice algo sobre la historia de Irlanda o la temática que a Tomm Moore (director de la trilogía del folklore celta) tanto le gusta abordar, alegatos sobre la paz y la convivencia entre pueblos distintos. Nuestra intención en este trabajo es tratar de difuminar la línea entre la mitología y la historia, tratando de explorar qué dicen los cuentos de hadas sobre nosotros y por qué perduran en el tiempo a pesar de mantenerse siempre al borde de la extinción.

1.1. Justificación del tema abordado

Si bien nuestra intención desde un primer momento fue abordar una temática que abordara la relación entre la mitología y el cine, la decisión de atajar concretamente la representación de la mitología celta en el cine de Cartoon Saloon obedece a varios factores. Cartoon Saloon es, dentro de quizá todos los estudios del mundo (o al menos estudios de animación), el que posee una relación más íntima con la herencia mitológica de los cineastas que llevan a cabo las obras. Se trata de un pequeño estudio que cuenta las historias de su tierra, dándole una vuelta de tuerca a las historias de su infancia para presentárselas con orgullo al resto del mundo, recontextualizadas para contar las historias que quieren contar, pero siempre haciendo honor al espíritu místico, esotérico y mágico de la tradición mitológica de Irlanda. Son las historias de un pueblo constantemente enfrentado entre sí y perennemente maltratado por sus vecinos, un pueblo que se niega a mantenerse doblegado pese a vivir siempre bajo una nueva amenaza.

¿No son acaso estas historias dignas de gozar del mismo tratamiento que gozan las mitologías de otros pueblos? Nuestra intención con este trabajo es analizar qué hace diferente a la mitología celta, cuáles son sus tropos y herencias, y cómo Cartoon Saloon hace uso de las historias de antaño para elaborar las historias de hoy.

1.2. Objetivos

Los objetivos que nos hemos marcado a la hora de realizar este trabajo comprenden mayoritariamente el realizar un estudio sobre la mitología celta (concretamente la representada mayoritariamente en la isla de Irlanda) y su representación en la filmografía del estudio independiente de animación Cartoon Saloon, cuya trilogía espiritual que comprende las películas *El secreto del libro de Kells*, *La canción del mar* y *Wolfwalkers* bebe profundamente de dicha mitología, ofreciendo una interpretación única sobre las criaturas del folklore celta, los lugares fantásticos descritos en el mismo, diversos mitos de narración oral y su relación con la historia real de Irlanda como isla y como país.

Cada película de Cartoon Saloon representa al menos un mito proveniente de la tradición celta de los druidas, las hadas y los dioses de Irlanda. En este trabajo realizaremos un análisis de cada uno de estos mitos, rastreando sus fuentes donde sea posible y estudiando su representación en cada una de las películas. Detallaremos qué mitos se actualizan y por qué, pues nuestra intención es principalmente analizar no solo el mito en sí, sino la forma en la que los cineastas de Cartoon Saloon los emplean para reforzar la historias que quieren contar. Los mitos en estas películas no son solo mitos. Representan una cultura entera, una civilización perdida que lucha por sobrevivir en un mundo que cambia constantemente después de haberles dejado atrás. Se trata de un alegato muy potente sobre la colonización, la guerra y el revisionismo histórico, temáticas que están presentes en las tres películas de la trilogía del folklore celta de Tomm Moore, director de los tres filmes junto a Nora Twomey (*El secreto del libro de Kells*) y Ross Stewart (*Wolfwalkers*). Nuestra intención, principalmente, es escuchar aquello que los herederos de un mundo perdido tienen que decirnos e interpretar qué papel juega la mitología en una serie de películas que, antes que nada, muestran la tragedia del pueblo irlandés.

1.3. Proceso de trabajo

Llevar a cabo este trabajo ha supuesto realizar un estudio intenso sobre la mitología celta en Irlanda, tanto de las pocas fuentes directas que poseemos como las recopilaciones realizadas en siglos posteriores por monjes cristianos y otros historiadores. Con el objetivo de llevar a cabo un análisis completo pese a la falta de fuentes y bibliografía, hemos consultado todos los tomos que nos han sido posibles, principalmente volúmenes escritos por autores irlandeses o británicos. Hemos investigado sobre la tradición druídica, los mitos y los cuentos de hadas, tratando de sortear las dificultades que plantea el estudio de una mitología tan ambigua como es la basada en la religión celta, proveniente de un pueblo ágrafo y silenciado por las generaciones posteriores.

Sin embargo, el grueso del trabajo ha sido la comparación entre los mitos originales y su representación en las películas de la trilogía del folklore celta de Cartoon Saloon. Después de todo, existen diferencias notables entre las criaturas imaginadas por los celtas y su reinterpretación en los tres filmes, que reimaginan estas figuras para reforzar los mensajes que quieren mandar a través de sus películas. Hemos llevado a cabo un sumario de cada uno de los filmes, centrándonos en los eventos cruciales de cada película y haciendo nota de cada referencia a un elemento de la mitología o la cultura celta, con su correspondiente referencia a las fuentes originales.

Por último, y en lo que a la tesis de nuestro trabajo se refiere, hemos tratado de establecer una línea temática entre cada película y los mitos con los que se desempeña, pues cada guion emplea sus elementos mitológicos y fantásticos para reforzar su mensaje sobre el pasado en general y el pueblo celta específicamente. Nuestra intención es no solo relacionar cada mito con la historia de Irlanda, tal y como hacen las películas en sí, sino analizar cómo la presencia de los mitos en la filmografía de Cartoon Saloon es utilizada como herramienta narrativa para hacer hincapié en la temática general del estudio. Concretamente, la relación entre civilizaciones diferentes, el revisionismo histórico y la supervivencia de la cultura. Para ello hemos llevado a cabo un análisis de los tropos de cada película en relación con la historia de Irlanda y de los celtas, desembocando en una conclusión sobre cómo la visión pesimista de Cartoon Saloon sobre la historia perdida se reconcilia con la idea de que la cultura sobrevive pese a los intentos de borrarla.

2. La mitología celta en el cine de Cartoon Saloon

2.1. La historia de Cartoon Saloon

A lo largo de la historia del cine, la mitología ha sido siempre una de las grandes fuentes de inspiración de cineastas de toda índole a lo largo y ancho del mundo. Ya desde un primer momento en el desarrollo de esta forma de arte, los relatos homéricos y la mitología grecolatina sirvieron de punto de partida para películas como *Helena* (1924), inspiradas por las historias clásicas cuyos hitos ya habían inspirado a artistas del Clasicismo y a incontables narradores de historias desde su divulgación. Con el tiempo, como cabría esperar, el abanico de posibilidades se amplió a medida que el cine avanzaba como forma de arte y miraba a nuevos focos de inspiración para realizar nuevos metrajes. A lo largo de muchas décadas, el cine se ha inspirado en mitos germanos, nórdicos, chinos, japoneses, artúricos... Una de las grandes olvidadas dentro de las muchas culturas cuya tradición se ha mantenido a un lado es, por supuesto, la celta.

La respuesta a dicha situación de relativo olvido y marginación no es difícil de alcanzar. La cultura celta se trata, después de todo, de una civilización que ha sido maltratada por el curso de la historia. Hablamos de una cultura pisoteada por aquellas que se impusieron a su dominancia en enclaves a lo largo de toda Europa central y del oeste, cuyos registros fueron diseminados y destruidos y cuya influencia fue en gran medida erradicada o reapropiada por civilizaciones coetáneas y posteriores.

No es de extrañar, por tanto, que sean los propios descendientes más directos de los celtas quienes echan la vista atrás a la hora de inspirarse en su propia historia y reflejar el folklore y la mitología de sus ancestros en su cine nacional. Cartoon Saloon nació con esa idea, la de rescatar las ideas y conceptos heredados de una cultura subyugada e ignorada, haciendo honor a la mitología de un pueblo en buena parte borrado de la historia de Europa y de la humanidad. Como escribe el periodista Carlos Aguilar en el *New York Times*:

When Tomm Moore and 11 friends in the small city of Kilkenny, Ireland, set out to make an animated movie in 1999 based on Celtic mythology, they could hardly imagine their labor of love would become a studio that would revolutionize the animation industry in Ireland, revitalize interest in folklore at home and connect with a global audience.

Nor could they envision that their studio, Cartoon Saloon, would go on to earn an Oscar nomination with every feature release, an impressive accomplishment for a relatively young outfit¹ (Aguilar 2020).

La historia de Cartoon Saloon casi peca de tópica. Se trata, después de todo, de un pequeño estudio de amigos con una pasión común y una cierta locura conjunta, la necesaria para emprenderse en una empresa tan arriesgada como es el fundar un estudio de animación independiente. No es ningún secreto que la industria del cine de animación está dominada por los gigantes estudios estadounidenses y, en menor medida, los estudios japoneses con cada vez mayor influencia fuera de sus fronteras. ¿Qué clase de posibilidad podría esperar tener un grupo de jóvenes animadores irlandeses empezando desde cero? Y pese a ello, con cada nuevo filme lanzado al mercado Cartoon Saloon no deja de aumentar tanto su prestigio internacional como su viabilidad comercial.

El primer largometraje del estudio, *El secreto del libro de Kells*, fue publicado en 2009 y coproducido por el estudio francés Les Armateurs (Tomm Moore 2009). La dirección corrió a cargo de Tom Moore y Nora Twomey, los dos directores por excelencia de Cartoon Saloon.² Ya desde esta película, Cartoon Saloon mostró su interés por explorar el estilo y la temática que terminaría definiendo su producción. La película explora tanto la realidad histórica de Irlanda como la mitología celta, entrelazando ambas de manera que se vuelven inseparables. El estilo visual de la película de animación tradicional fue basado fuertemente en el arte medieval y en las propias ilustraciones del Libro de Kells³ que inspiraron la película en primer lugar. La película gozó de un éxito importante, teniendo en cuenta el humilde contexto de un estudio irlandés de animación independiente, jugando en gran desventaja frente a los titanes de la industria de la animación. *El Secreto del libro de Kells* obtuvo incluso una nominación al Óscar por

¹ “Cuando Tomm Moore y once amigos en la pequeña ciudad de Kilkenny, Irlanda, se propusieron realizar una película de animación en 1999 basada en la mitología celta, no podrían haber imaginado que su labor de amor se convertiría en un estudio que revolucionaría la industria de la animación en Irlanda, revitalizaría el interés por el folclore nacional y conectaría con una audiencia internacional. Tampoco podrían haber previsto que su estudio, Cartoon Saloon, obtendría una nominación al Óscar con cada largometraje, un logro impresionante para un candidato relativamente joven”.

² Hasta la fecha, los cuatro largometrajes producidos por Cartoon Saloon han sido dirigidos por alguna combinación de estos dos directores. La quinta película, cuyo estreno está previsto para finales de 2022, también ha sido dirigida por Nora Twomey.

³ El Libro de Kells es una de las obras más reconocidas del arte medieval. Se trata de un manuscrito iluminado que contiene los cuatro Evangelios del Nuevo Testamento y que data del siglo IX.

mejor película de animación, imponiéndose a filmes publicados por estudios como Dreamworks, Sony Pictures Animation y el Estudio Ghibli. Obtuvo también una nominación a mejor película en los Premios Annie⁴, entre otras nominaciones y premios. Con el éxito de *El secreto del libro de Kells* a sus espaldas, el futuro de Cartoon Saloon parecía asegurado. Gracias a la victoria comercial y crítica de su primer largometraje, el estudio podría comenzar a trabajar en un proyecto aún más ambicioso.

Si bien *El secreto del libro de Kells* dio pie al inicio de la racha de éxitos de Cartoon Saloon, no sería injusto decir que *La canción del mar* catapultó en 2014 al estudio a la fama y comenzó a asentar el seguimiento y el prestigio internacional del cual *Cartoon Saloon* goza hoy en día. Dentro de la trilogía del folclore celta de Tomm Moore, *La Canción del mar* difiere de *El Secreto del libro de Kells* y *Wolfwalkers* en varios aspectos, pese a compartir la misma inspiración y formar parte de la misma trilogía espiritual. *La Canción del mar* tiene lugar en la Irlanda de la actualidad, y en lugar de centrarse en uno o dos mitos o hitos específicos de la mitología y la historia celta, emplea una serie de recolecciones de mitos y criaturas fantásticas del folclore celta que detallaremos en su respectivo capítulo de este trabajo.

La Canción del mar gozó de gran reconocimiento internacional, y su eco se propagó durante un año particularmente prolífico para el cine de animación.⁵ Continuó la hasta ahora invicta racha de Cartoon Saloon a la hora de presentarse en los Óscar y los Annie, además de hacerse con otras veinticuatro nominaciones y once galardones, entre ellos el de mejor película de animación europea en los Premios del Cine Europeo y el de mejor película irlandesa en el festival Galway Film Fleadh.

La trayectoria ascendente del estudio continuaría con su tercer largometraje, *El pan de la guerra*. Fue la primera producción dirigida en solitario por Nora Twomey, codirectora de *El secreto del libro de Kells*. Basada en la novela de Deborah Ellis, *El pan de la guerra* es con diferencia la película más única y diferenciada de los hasta ahora cuatro largometrajes del estudio. La película no tiene lugar en Irlanda ni guarda ningún tipo de relación con la mitología irlandesa. En su lugar, narra la historia de una joven afgana intentando sobrevivir bajo el régimen talibán antes de la invasión estadounidense de su país. Si bien *El Pan de la guerra* es una película loable por sus propios méritos, no

⁴ En ambas ocasiones, la película *Up!* De Disney Pixar se hizo con el galardón.

⁵ 2014 y 2015 dio luz a películas como *El cuento de la princesa Kaguya*, *El libro de la vida*, *La LEGO película* o *Cómo entrenar a tu dragón 2*.

está relacionada con el cometido que pretende llevar a cabo este trabajo. Por consiguiente, no entraremos a analizarla en profundidad, a diferencia del resto de películas del estudio, que componen la trilogía del folklore celta a cuyo estudio nos dedicaremos en los siguientes apartados.

Dicha trilogía concluiría en 2020 con el lanzamiento de *Wolfwalkers*, la hasta ahora más reciente película de Cartoon Saloon y la conclusión de la trilogía de la mitología celta de Tomm Moore, en esta ocasión codirigida por el debutante Ross Stewart. De manera superficial, *Wolfwalkers* supone un regreso a las bases del estudio asentadas con *El secreto del libro de Kells*. El filme está ambientado en la Irlanda de antaño (en este caso el siglo XVII en lugar del IX), una Irlanda donde el misticismo de las criaturas celtas está presente de manera constante en la trama. Una vez más, la película entrelaza la mitología con la historia irlandesas hasta convertirlas en inseparables, narrando un relato que, a su manera, se convierte en su propia leyenda. *El secreto del libro de Kells* da un giro mitológico a la elaboración de uno de los manuscritos iluminados más importantes de la Alta Edad Media. *Wolfwalkers*, por su parte, plantea una relación antagonista en entre el espíritu natural de la isla y el papel colonizador inglés representado por el Lord Protector Richard Cromwell, conquistador y tirano de Irlanda.

Estas cuatro películas han dotado a Cartoon Saloon, un modesto estudio europeo fuera de las grandes producciones americanas, de un prestigio y éxito igualado por pocos. El cine de animación es caro, complejo, lento y difícil de vender a numerosos sectores demográficos plagados de prejuicios. Es un tipo de cine al cual dedicarse podría contar como poco menos que una locura, especialmente sin el patrocinio de Hollywood detrás. Y, sin embargo, un pequeño grupo de artistas irlandeses con una visión común han logrado ya dejar su huella en esta forma de arte. Con todo, Cartoon Saloon no ha hecho más que comenzar su periplo por la historia del cine. Su quinta película⁶ será distribuida pronto, ¿y quién sabe qué nos deparará el estudio en el futuro? Por el momento, en este trabajo pretendemos estudiar y analizar cómo el tratamiento de la mitología celta ha llevado a Cartoon Saloon a encontrarse en una posición única dentro de la industria del cine de animación en el mundo.

⁶ *El dragón de mi padre*, dirigida por Nora Twomey y basada en el libro de Ruth Stiles Gannett, será publicada a finales de 2022.

2.2. El secreto del libro de Kells



Figura 1: Fotograma de “El secreto del libro de Kells” con Ben y Aisling, personajes principales de la película

El secreto del libro de Kells tiene lugar en la Irlanda del siglo IX. Concretamente, en la ciudad del mismo nombre, donde se terminó el libro que inspiró a la obra. La película es, cronológicamente, la primera con diferencia en la trilogía, teniendo lugar cientos de años antes que *Wolfwalkers*, cuyos eventos acontecen en el siglo XVII en la misma isla. Ya desde un primer momento, la cultura celta se muestra en el cine de Tomm Moore como una civilización decadente y desplazada, cuya mitología se encuentra moribunda, reemplazada por nuevas culturas asentándose y dominando la isla.

La historia y mitología de Irlanda narra una sucesión de invasiones sufridas por la isla a lo largo de los siglos, tanto fantásticas como verídicas, recopiladas en el *Leabhar na Gabhala*, el Libro de las Conquistas. Las invasiones de carácter mitológico incluyen los Fómoraig (demonios marinos), los Fir Bolg (dioses violentos), y por supuesto los Tuatha Dé Dannan, el pueblo de la diosa Dana, los dioses bondadosos de los cuales descenden grandes semidioses y los *Shide*⁷, las hadas. (Hubert 1988, 159-160). Si bien es probable que estos acontecimientos mitológicos se basen en hechos históricos, evidentemente se trata de relatos fantásticos. La isla sufriría también invasiones muy reales antes por parte de romanos, goidelos, pictos, bretones y vikingos (Hubert 1988, 163-176) en la época previa al desarrollo de la película, además de la evangelización

⁷ Pronunciado “shii”.

pacífica pero total de la isla por parte del obispo San Patricio (Hubert 1988, 401). Más allá de los movimientos migratorios habituales en cualquier civilización antigua, la cultura irlandesa a lo largo de los siglos es maleable y cambiante, acogiendo nuevos grupos étnicos y siendo víctima de varias etapas de colonización e invasión, algo que refleja la película en la resignación y nostalgia que sienten los personajes respecto a su cultura y a la fugacidad de esta.

El filme comienza con la narración del hada Aisling, la gran representante de la mitología celta en la historia de la película. Aisling nos habla de cómo ha cambiado su isla, cómo se encuentra en un mundo nuevo donde su raza y su forma de ser no es bienvenida. Su monólogo inicial reza:

I have lived through many ages. Through the eyes of the salmon, deer, and wolf. I have seen the Northmen invading Ireland, destroying all in search of gold. I have seen suffering in the darkness. Yet, I have seen beauty thrive in the most fragile of places. I have seen the book. The book that turned darkness into light⁸ (Tomm Moore 2009).

La Irlanda de Aisling ya no es la Irlanda que ella recuerda de siglos previos. Kells, el emplazamiento junto a su bosque, se ha convertido en un enclave del cristianismo, al igual que tantas otras ciudades a lo largo de Irlanda.⁹ A lo largo de toda la isla, el temor a los vikingos nortños y a sus incursiones crece con cada nuevo ataque de los cuales se hacen eco las poblaciones irlandesas. El principal conflicto de la película se desarrolla entre estas dos facciones, irlandeses cristianos e invasores nortños. Aisling, al igual que el resto de las criaturas feéricas, no cuenta en la ecuación. Es un ser místico de un mundo olvidado por la humanidad, que solamente jugaría un papel de observadora sobre la guerra entre cristianos y vikingos, ambos iguales de invasores para ella, si no fuera por la amistad entablada con Brendan, el protagonista de la película.

Brendan es un joven novicio en Kells, huérfano de padre y madre, acogido por su tío el abad Cellach. Cellach, un antiguo iluminador, ha dedicado su vida a la protección de Kells, y todos los días desde el amanecer hasta la puesta del sol supervisa la

⁸ “He vivido muchas épocas. A través de los ojos del salmón, ciervo y lobo. He visto a los nortños invadir Irlanda, destruyéndolo todo en busca de oro. He visto sufrimiento en la oscuridad. Y, aun así, he visto belleza brotar en los lugares más frágiles. He visto el libro. El libro que convertirá la oscuridad en luz.”

⁹ La película tiene lugar unos cuatrocientos años después de la evangelización de Irlanda por parte de San Patricio.

construcción de un enorme muro alrededor de la ciudad para protegerla de los ataques nortños que el abad considera inminentes. Brendan nunca ha conocido nada más que el interior de los muros de Kells, y durante el inicio de la película parece satisfecho con la vida que lleva al cargo de su tío. Estas circunstancias cambian cuando los otros monjes le cuentan la historia del hermano Aidan y el Libro de Iona.

La historia que los hermanos narran sobre el Libro de Iona, como cabría esperar, entrelaza la realidad con la leyenda. De hecho, incluso los propios hermanos no están de acuerdo sobre qué versión es cierta. En la película se atribuye la autoría original a San Columba, una de las figuras más importantes del cristianismo en Irlanda. En realidad, se desconoce quién (o seguramente quiénes) es responsable de la autoría del libro, pero se teoriza que podría haberse realizado como homenaje al aniversario de los doscientos años de la muerte de San Columba (Fox s.f.) En la película, San Columba realiza buena parte de la obra en la Isla de Iona¹⁰, en la actual Escocia, dejando el libro incompleto al morir y siendo pasado de mano en mano entre maestros iluminadores. El último de estos y actual poseedor es el hermano Aidan. El libro se describe como una pieza del Paraíso en la Tierra, capaz de cegar a los pecadores que alcen la vista sobre él (Tomm Moore 2009). Estas meras descripciones son capaces de hacer volar la imaginación del joven Brendan, quien esa noche tiene una visión al dormir.

Brendan sueña con la destrucción del monasterio de Iona por parte de los invasores nortños. Al consultarlo con su tío, Cellach le asegura que no se trata de una visión, sino de la realidad, y que el mismo destino le aguarda a Kells si no se completa el muro lo antes posible. Ese mismo día, el hermano Aidan llega a Kells con el Libro de Iona y su gato Pangur Bán¹¹, habiendo sido el único monje que logró escapar de la incursión vikinga en la isla.¹² Brendan y Aidan rápidamente entablan una relación de aprendiz y mentor, con Aidan secretamente confiando en que Brendan sea quien algún día pueda completar el libro. Como prueba, Aidan le pide a Brendan que se adentre en el bosque para hacerse con el pigmento necesario para producir tinta color esmeralda. Es bajo estas circunstancias cuando Brendan conoce a Aisling.

¹⁰ Se desconoce si el verdadero Libro de Kells se realizó completamente en Iona, o si fue completado en Kells después de haber sido trasladado para protegerlo de las invasiones vikingas (Fox s.f.). La película plantea el segundo escenario.

¹¹ El nombre "Pangur Bán" proviene de un poema anónimo también de la Irlanda de alrededor del siglo IX, compuesto por un monje como homenaje a su gato (Murphy 1956).

¹² La isla de Iona fue sujeta a una serie de incursiones vikingas a principios del siglo IX, lo cual conllevó la destrucción de uno de los centros culturales más importantes de Irlanda. (Sainero 1999, 54).

El joven monje se adentra en el bosque colindante a Kells, y rápidamente se ve abrumado por los peligros que la naturaleza arremete contra él. Brendan no conoce nada más que la civilización, siendo incapaz de desenvolverse en el mundo salvaje por su cuenta. Al verse amenazado por una manada de lobos, Aisling interviene por fin y le salva la vida al muchacho. En un primer momento, Aisling se muestra reacia a la hora de interactuar con Brendan, exigiendo que salga de su bosque. Sin embargo, al comprobar que el joven no es una amenaza y ver que es huérfano como ella, el hada se ofrece a ayudarlo a conseguir los ingredientes que precisa. En el camino de regreso, Brendan intenta introducirse en la morada de Crom Cruach, dios oscuro pagano al cual incluso Aisling teme. Al terminar la velada, Aisling invita a Brendan y a Pangur a volver cuando lo deseen.

De vuelta en Kells, una vez proporcionado el pigmento, Brendan y el hermano Aidan comienzan a trabajar en el libro. Aidan revela que se ha vuelto demasiado mayor para terminar la obra, su visión falla y sus manos tiemblan. Brendan, sin embargo, posee las cualidades necesarias para terminar las páginas restantes, entre ellas la página del Crismón (figura 2).¹³ Sin embargo, carecen del último ingrediente necesario, el ojo de Columba, también conocido como el ojo de Crom Cruach, al cual San Columba se lo arrebató. Sabedor de que sin él sería imposible terminar el libro, Brendan se adentra de nuevo en el bosque de Aisling, donde juntos se dirigen a la morada de Crom Cruach. Adentrándose sin miedo en la misma, Brendan consigue enfrentarse al dios oscuro, arrebatándole su ojo restante y engañándole para lograr que se devore a sí mismo.

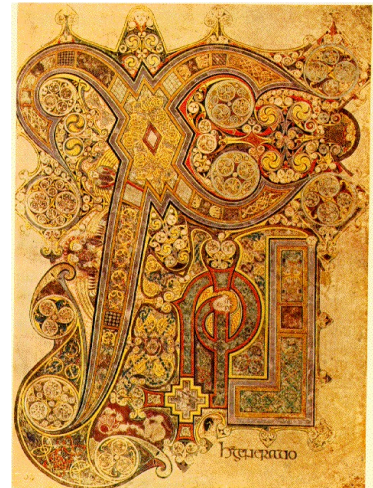


Figura 2: Página del Crismón en el Libro de Kells (folio 34)



Figura 3: Aisling usa su magia en Pangur Bán

Al regresar a Kells, el abad Cellach apresa a Brendan en su habitación, prohibiéndole que trabaje en el libro. Aisling, utilizando su magia, logra liberar a Brendan convirtiendo momentáneamente a Pangur Bán en un espectro fantasmal que roba la llave al abad (figura 3). En

¹³ En la película, la página del Crismón, que representa el monograma de Cristo, se describe como la página más importante y espectacular del libro.

secreto, y generando la expectación y admiración del resto de monjes, Brendan comienza a trabajar en iluminar las páginas restantes del libro. Su trabajo se ve eventualmente interrumpido por la invasión vikinga a Kells. Tal y como Aidan llevaba advirtiéndolo a Cellach durante toda la película, el muro no es suficiente para detener a los nortños. Los invasores se infiltran en la ciudad derribando la puerta y arrasan con todo a su paso, quemando y asesinando todo lo que encuentran que no puedan saquear. Brendan y Aidan intentan escapar con el libro, pero son interceptados por los nortños. Aisling interviene, enviando a la misma manada de lobos que había amenazado a Brendan para rescatarlo. Los vikingos escapan con la cubierta de oro del libro, dejando el verdadero tesoro detrás, las páginas que los monjes consiguen recuperar.

Durante el epílogo de la película, Brendan crece y trabaja con el libro hasta convertirse en un maestro iluminador. Cuando Aidan fallece tras haberse terminado el libro, Brendan emprende el camino de regreso a Kells. Por el camino se encuentra una vez más con Aisling, después de décadas sin haber sabido nada de ella. Sin embargo, el hada se niega a trabar contacto una vez más con él, quizá porque es ahora un adulto, quizá porque ahora representa a la cultura que ha desplazado a la suya. Al regresar a la ciudad, Brendan encuentra al abad Cellach en su lecho de muerte, aun arrepintiéndose de los errores que llevaron a la destrucción de la ciudad y la supuesta muerte de su sobrino. Brendan llega a tiempo para perdonar a su tío y mostrarle por fin el libro completo, al cual ha renombrado como el Libro de Kells. La película termina con los espectadores por fin siendo testigos de la espectacularidad del libro junto a Cellach, quien por fin comprende la importancia del mayor tesoro cultural de Irlanda.

El secreto de libro de Kells no duda a la hora de presentar el mundo y folklore de los celtas como una cultura herida de muerte ya en el siglo IX, relegada al mundo de la naturaleza y abandonada por la humanidad, refugiada en sus ciudades de piedra. En la película, las dos grandes referencias a la mitología celta y pagana se reflejan en las figuras de Aisling y Crom Cruach, el hada y el dios oscuro.

¿Qué es un hada? Es una pregunta muy difícil de contestar. Incluso si hipotéticamente pudiéramos trasladarnos a un contexto espaciotemporal concreto en la Europa antigua, seguramente cada persona a la cual le formuláramos esa pregunta nos daría una respuesta diferente. Las hadas son seres altos y esbeltos. Las hadas son duendecillos traviosos. Las hadas secuestran a los niños y roban sus nombres a la gente

de bien. Las hadas ayudan a los viajeros perdidos a encontrar el camino de regreso a casa. No es lo mismo un hada germánica que un hada eslava o un hada nórdica. No es lo mismo un pixie que un tángano, un kobold o un wichtlein o un puck. Existen las hadas con nombres reconocibles y mitos asociados como Ossian, Morgana o Leanan. Pero también existen incontables hadas sin nombre que los europeos creían que intervenían en el día a día de sus vidas constantemente. Poco tienen que ver estas figuras con el resto de las nombradas. Y, sin embargo, todos estos seres son hadas. ¿O tal vez no? Hadas, fae, *Shide*, seres feéricos...este tipo de criaturas mitológicas está bañado por completo en la niebla de la ambigüedad, generando gran confusión a la hora de llevar a cabo un estudio de su mitología, muy lejos de las reglas bien definidas y las fuentes directas de otras criaturas mitológicas. El término “hada” (o “fae”) proviene del latín “fatum”, “destino”. En el castellano, los “hados” son la fuerza del destino que orchestra la vida de los humanos y el devenir del mundo. En la mayor parte de los mitos, las hadas son seres malévolos, o por lo menos traviesos. En el cine de Cartoon Saloon, no obstante, las hadas suelen ser benévolas, como en el caso de Aisling.



Figura 4: Fotograma de la película que representa a Aisling, Tuatha Dé Dannan

Aisling es una Tuatha Dé Dannan, el orden de hada más importante en la mitología irlandesa. De hecho, el término “hada” quizá se quede corto a la hora de referirse a los Tuatha Dé, que son nombrados como dioses en la literatura celta. “Tuatha Dé Dannan” significa “el pueblo de la diosa Dana”, la diosa madre, diosa de la magia (Sainero 1999, 65) y madre de todos los dioses irlandeses (Rolleston 1995, 106). Los Tuatha Dé son

conquistadores benévolos de Irlanda, protagonistas de la mayor parte de ciclos de la mitología celta. Se dice que había tres clases de Tuatha Dé: Los *tuathach* (jefes), *dé* (dioses) y *dàn* (artesanos y personas superdotadas) (Matthews 1992, 21). Aisling, dadas sus increíbles habilidades sobrenaturales, seguramente habría de pertenecer al segundo grupo, siendo una diosa de la naturaleza y el bosque. Cuenta la tradición que los Tuatha Dé Dannan llegaron a Irlanda en secreto, ocultos entre la niebla para infiltrarse en el terreno ocupado por los invasores previos, los Fomorianos (Green 1997, 126). Los Tuatha Dé eran un pueblo con una poderosa magia, capaces de repeler numerosas invasiones de Irlanda posteriores a la suya propia. Sin embargo, también serían derrotados por otro pueblo mitológico proveniente de Galicia, los Milesianos, hijos de Miled. A los Milesianos se les describe como una raza humana, pero también con un linaje divino. Los Milesianos derrotaron a los últimos tres reyes Tuatha Dé en Irlanda, obligándoles a refugiarse en el exilio. Los Tuatha Dé utilizaron su magia para refugiarse en la invisibilidad, y desde entonces existen dos Irlandas, la Irlanda material y la Irlanda espiritual, el Otro Mundo, donde residen los Tuatha Dé derrotados y exiliados. (Rolleston 1995, 109-115)

El paso del tiempo y la imposición del pensamiento cristiano redujo el papel divino de los Tuatha Dé al mero rango de hadas, espíritus o ángeles caídos (Rolleston 1995, 87). Es entonces cuando comienza a emplearse el término *Shide* (Rolleston 1995, 115), que hace referencia a las hadas, descendientes de los Tuatha Dé que a veces se involucran en los asuntos humanos por su propio beneficio, por travesura, o en raras ocasiones por altruismo. Es por ello por lo que Brendan se refiere a Aisling llamándola un hada, o *Shide*.

Sin embargo, Aisling no es un hada como las que se presentan en el resto de la filmografía de Cartoon Saloon. La película parece tener lugar poco después del exilio de los Tuatha Dé de Irlanda, y Aisling es una de las pocas (si no la única) que queda en la Irlanda material. El guion de la película nunca explica por qué Aisling se quedó atrás, pero sí que especifica que toda su familia ya no está, pues ha sido exiliada por los antepasados de Brendan. Es por ello por lo que Aisling siente rencor hacia el muchacho inicialmente e intenta echarle de su bosque, el único resquicio del poder de los Tuatha Dé Dannan que le queda. Sin embargo, no tarda en surgir una amistad profunda y sincera entre ambos, a pesar de provenir de dos mundos muy diferente, el de los Tuatha Dé y el

cristianismo heredero de San Patricio, gran contribuyente a la desaparición de la religión drúidica en Irlanda.

La relación entre Brendan y Aisling es un alegato al concilio y a la paz entre dos pueblos separados por siglos de guerra y ostracismo. Durante la película, Aisling le dice a Brendan el proverbio gaélico “Aithníonn ciaróg ciaróg eile”, que significa “un escarabajo reconoce a otro escarabajo”. Es un proverbio que puede tener tanto connotaciones positivas como negativas. En el caso de Aisling, lo emplea de forma positiva, haciendo referencia a cómo las personas similares tienden a juntarse entre sí. Aisling y Brendan son espíritus similares, a pesar de todas sus diferencias. Ambos son bondadosos, curiosos, se preocupan por el bienestar de los suyos y quieren ver terminado el Libro de Iona.

Sin embargo, una amistad de este estilo parece estar abocada al fracaso, igual que cualquier civilización en Irlanda es tan solo un pasaje temporal en la historia de la isla antes de ser remplazada. Igual que los humanos han desplazado a los dioses y las hadas, los invasores nortños arrasan Kells a su paso. Y, sin embargo, Brendan consigue rescatar el libro, el más importante legado que le puede dejar a su gente. Lo rescata, lo pone a salvo y lo termina, finalizando un proyecto que dará alas a su cultura y su civilización.

Y mientras tanto, una vez más, Aisling se queda atrás, sola. Cuando Brendan y Aisling se vuelven a encontrar momentáneamente en el epílogo de la película, Brendan ya no es la misma persona, se trata de un hombre humano dedicado a su gente, y solo a su gente. Aisling, por su parte, sigue siendo la misma Tuatha Dé, estancada en una época que Irlanda ya ha olvidado. Y por ello sus caminos se separan definitivamente, y nunca jamás podrán volver a atravesar el bosque de Aisling juntos.

La única otra figura mitológica que hace acto de presencia en la película es el dios pagano Crom Cruach. Muchas veces conocido como simplemente Crom, es una deidad de la Irlanda antigua, cuyo culto se mantuvo extendido hasta bien adentrado el dominio cristiano sobre la isla. Crom Cruach es un dios abiertamente malévolo y oscuro, al cual se ha de aplacar mediante sacrificios. Si bien es

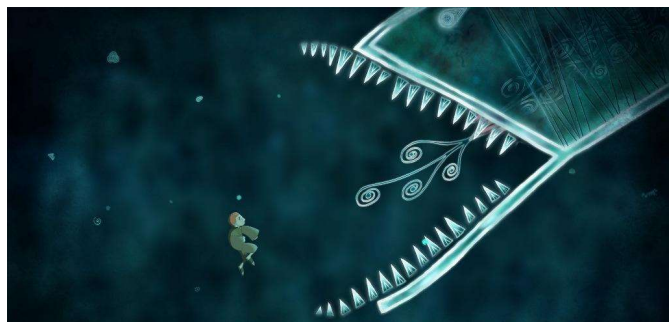


Figura 5: Brendan se enfrenta al dios Crom Cruach

posible que su imagen se haya visto distorsionada por fuentes cristianas posteriores, así como otros historiadores, la afinidad que los druidas de la religión celta poseían por la práctica de diversas formas de sacrificios humanos es, cuanto menos, una suposición histórica bien fundada. La mayor parte de los historiadores greco-romanos de los siglos que rodean el nacimiento de Cristo mencionan la práctica de sacrificios humanos entre los celtas (Green, 1997, 72). Sin embargo, si ese fue el caso, en la película se presenta una época en la cual los sacrificios son un elemento del pasado. Pomponio Mela de Tingentera escribió en el siglo I que los celtas habían realizado sacrificios humanos, pero que ya eran cosa del pasado (Ellis 2001, 169). Crom Cruach, al igual que Aisling, es una reliquia de la Irlanda mística que se niega a morir.

Las fuentes se refieren a Crom Cruach de forma conflictiva. Algunas le definen como una deidad, mientras que otras se refieren a Crom como un lugar que se traduce como “la Luna sangrienta”, donde se sacrificaban niños para obtener fortuna, buen tiempo y fertilidad (Rolleston 1995, 71). Otras le definen como un dios solar cuyo culto fue introducido en Irlanda por el rey Tiermas (Rolleston 1995, 125-126) Sin embargo, todas las fuentes coinciden en que Crom Cruach, fuera lo que fuere, fue derrotado y su culto o práctica fue prohibido por San Patricio, al igual que el resto de los elementos de la religión celta (Rolleston 1995, 239).

El papel que se le otorga a Crom Cruach en la película es mayoritariamente ficticio. No hay ninguna referencia que asocie a Crom con San Columba en lugar de San Patricio, por ejemplo; simplemente se adecuaba más al guion de la película. Tampoco existe ninguna referencia a su ojo como fuente de poder, mucho menos como prisma para realizar ilustraciones iluminadas, claro. El papel de Crom es secundario en la película, por lo que Cartoon Saloon eligió una deidad secundaria y ambigua que poder moldear en base a sus necesidades narrativas y temáticas, potenciando el mensaje de la película sobre un mundo celta salvaje y olvidado, en directa contraposición con el cristianismo en la isla.

2.3. La canción del mar



Figura 6: Fotograma de “La canción del mar”, Ben habla con el Gran Seanchai

La canción del mar es, hasta la fecha, la única película de Cartoon Saloon ambientada en la actualidad. Es también, con diferencia, la más ecléctica con relación a su tratamiento de la mitología. Durante la película, el protagonista Ben y su hermana pequeña Saoirse¹⁴ se encuentran con una variedad de criaturas y localidades del folklore celta, algunas con más importancia que otras.

El prólogo de la película establece la dinámica familiar que pronto se romperá. En un faro en la costa de Irlanda, el joven Ben se prepara junto a sus padres (su madre Bronach y su padre Conor) para el nacimiento de su hermana Saoirse. Los tres se encuentran ilusionados y expectantes, pero esta situación no durará demasiado. Al terminar el prólogo, Bronach desaparece sin un motivo claro, dejando detrás a la recién nacida Saoirse.

Seis años después, la familia sigue sin recuperarse de esta pérdida. Conor se encuentra sumido en la depresión y dejando de lado a Ben a favor de Saoirse, el único recuerdo que le queda de su esposa. Ben, por su parte, culpa a Saoirse de la desaparición de su madre y la trata con gran animosidad desde el principio. Saoirse crece muda y sin entender por qué su hermano siente tanto desdén hacia ella. Durante el sexto cumpleaños de Saoirse, las tensiones escalan con la visita de la Abuela¹⁵, quien a su vez tampoco sabe

¹⁴ Pronunciado “Shir-sa” o “Shur-sa”.

¹⁵ La madre de Conor nunca recibe un nombre en la película.

cómo afrontar los conflictos intrafamiliares que azotan a los personajes principales. Esa noche, Saoirse se siente atraída una vez más por el mar, que siempre parece llamarla. A solas, se introduce en el mar. Es aquí cuando se revela que Saoirse es una selkie, una criatura teriantrópica de la mitología celta capaz de alternar entre una forma humana y de foca. Pese a la alegría que Saoirse encuentra en el mar al poder por fin nadar entre otras focas, cuando la Abuela la encuentra sola y empapada a las orillas del mar se encuentra comprensiblemente aterrada por lo que ha presenciado. Al volver Conor del bar su madre vuelve a insistir en la importancia de llevarse a los niños a la ciudad, y esta vez su padre no ve otra opción que ceder y permitirle que se lleve a los niños a Dublín.

Ante estas noticias, Ben evidentemente se encuentra terriblemente consternado, especialmente porque significa dejar atrás a su fiel perro Cu¹⁶, quien debe quedarse en el faro. Tras llegar a Dublín, inmediatamente pone en marcha su plan de escape, al cual Saoirse se incorpora al no querer separarse de su hermano. Sin embargo, los niños no logran dar más que una vuelta a la manzana antes de que Saoirse sea secuestrada por tres *Shide*¹⁷ atraídos por la música de Saoirse.

Estas hadas se hacen llamar los Otros, los Buenos Nombres, o preferiblemente los Deenashee (Moore 2014), varios de los eufemismos para las hadas en Irlanda y en gaélico irlandés. Viven en un monumento pétreo antiguo ubicado en una glorieta discreta en el medio de Dublín. En la mitología celta,



Figura 7: Los Deenashee tocan música para Saoirse en su *Shid* mientras Ben escucha

los *Shide* viven en los *Shid*, monumentos funerarios y rituales de piedra que aún hoy en día se pueden encontrar a lo largo y ancho de toda Irlanda (Green 1996, 445-452), lo cual se traslada en la película en la vivienda de los tres *Shide*, Lug, Mossy y Spud.

Las tres hadas confirman a Ben que las historias que su madre le contaba de pequeño eran ciertas, que Saoirse es un selkie y que su cantar tiene el poder de devolver a todas las hadas aún en Irlanda hasta Tír na nÓg, la tierra de las hadas, el reino de los

¹⁶ “Cu” significa “perro” en gaélico irlandés, pero es también un sobrenombre dado a muchos guerreros que implica valentía y lealtad. (Green 1995, 68). Es, por ejemplo, el sobrenombre de Cuchulainn, el más grande héroe de la mitología celta (Rolleston 1995, 154-197).

¹⁷ El tropo de las hadas secuestrando niños es un elemento extremadamente popular en la mitología celta y cualquier tipo de folklore que involucre este tipo de criaturas. Llama la atención que Cartoon Saloon solamente lo emplee una vez en toda su filmografía, y además llevado a cabo por hadas benignas en vez de malévolas.

Tuatha Dé Danann (Markale 1994, 136). Para ello debe recuperar su abrigo¹⁸ de selkie y cantar la canción del mar que Bronach le enseñó a Ben. No obstante, debe hacerlo antes de que la bruja búho Macha capture a las pocas hadas y otras criaturas mitológicas aún libres en Irlanda, escondiéndose de ella.

Estos tres *Shide* están ampliamente relacionados con la música, al igual que la propia Saoirse y la película en sí. En la mitología celta, el poder de la música siempre ha sido propio del Otro Mundo, la Irlanda Espiritual. Incluso hoy en día, el folklore celta está lleno de relatos que hablan de hadas que se secuestran a un músico para oírle tocar. Es el lenguaje verdadero en el que no se pueden tolerar falsedades (Matthews 1992, 106-108), por lo que es entendible que la música sea la única manera de abrirles el paso a los *Shide* a la Irlanda Espiritual, Tír na Nóg¹⁹, el reino de los Tuatha Dé Dannan donde gobierna Manannan Mac Lir, dios del mar (Rolleston 1995, 105-106).

Antes de poder hacer nada al respecto, los búhos de Macha encuentran al grupo y tan solo Saoirse y Ben consiguen escapar, comenzando el trayecto de vuelta a casa para recuperar el abrigo de Saoirse. Durante la travesía, Macha logra secuestrar a Saoirse, forzando a Ben a rescatarla por su cuenta. Por el camino encuentra al Gran Seanchai²⁰, un *Shide* particularmente anciano y sabio que orienta a Ben para ayudarlo a encontrar la morada de Macha, donde podrá rescatar a Saoirse. Ben se hace paso hacia su cabaña, donde se enfrenta a Macha. La bruja, antagonista principal de la película, planea con terminar con el sufrimiento de todas las hadas privándolas de sus emociones, tal y como hiciera en su día con su hijo el gigante Mac Lir, terminando con su dolor convirtiéndole en piedra. Cuando Ben llega a la cabaña de la bruja, Saoirse está ya a medio convertir, desprovista de buena parte de sus emociones. Ben, por primera vez en seis años, la acepta como su hermana y la ayuda a sobreponerse al hechizo de Macha, reconciliándose con ella y liberando las emociones de Macha, quien por primera vez entiende que su plan para terminar con el sufrimiento tan solo provoca más daño a las hadas.

¹⁸ El término “coat” en inglés hace referencia tanto a un abrigo como al pelaje de un animal como una foca. En castellano no existe un término totalmente adecuado, por lo que hemos optado por el término “abrigo” ya que así se presenta el objeto durante la mayor parte de la película.

¹⁹ Tír na Nóg (“Tierra de la juventud”) recibe muchos nombres en la mitología celta. Entre otros: Tír Na Mbàn (“Tierra de las mujeres”), Tír na Mbeo (“Tierra de los Vivos”) y Tír Tairngiri (“Tierra de la Promisión”) (Markale 1994, 135-136). En la película se hace el uso de la denominación y significado más popular, Tír na Nóg como Reino de las Hadas.

²⁰ En la cultura irlandesa, un *seanchai* es un cuentacuentos, un narrador de historias tradicionales. El Gran Seanchai parece ser un personaje original de la película, sin estar basado en ningún mito en particular, sino en esta figura popular irlandesa.

Con la ayuda de la magia de Macha, Ben y Saoirse logran llegar a su casa en el faro antes de que Saoirse pierda toda su magia y a tiempo para que cante su canción, abriendo el camino hacia Tír na Nóg para que todas las hadas abandonen Irlanda a salvo (figura 8). Al cantar Saoirse, no solo se cumple lo establecido, sino que su madre Bronach vuelve a aparecer ante los hermanos y Conor, después de seis años de ausencia. Bronach, como selkie, debe abandonar Irlanda también, pero al presenciar la reticencia de su familia permite a Saoirse quedarse con Ben y Conor. La película finaliza con la familia por primera vez verdaderamente unida y feliz, con Ben habiendo aceptado a Saoirse, Conor mostrando el cariño y la atención que Ben necesita, y Saoirse habiendo obtenido su voz.



Figura 8: Saoirse canta la canción del mar frente a Cu, Conor y Ben, abriendo el camino hacia Tír na Nóg

La canción del mar es, con diferencia, la película de Cartoon Saloon que más se apoya en la mitología celta, con constante referencias a mitos, leyendas y elementos de la cultura tradicional irlandesa. No obstante, es cuanto menos evidente que el mito principal en el que se basa la película es el de los selkies, criaturas mitológicas que no solo se dan en los cuentos irlandeses, sino de todo el norte de Europa, además del equivalente mediterráneo del mito de las sirenas, muy similar.

Sin embargo, el papel de los selkies en *La canción del mar* es mayoritariamente original y propio de la película. En la mitología celta los selkies son criaturas comparables a las sirenas clásicas, y no existen menciones de que posean un rol particularmente importante entre los *Shide*, mucho menos algo tan crucial como ser capaces de guiar al resto de hadas a Tír na Nóg. La figura del selkie de *La canción del mar* está apoyada directamente en el mito. Los selkies son una raza exclusivamente de mujeres con la

habilidad de convertirse en foca quitándose y poniéndose su pelaje (o abrigo), presentes en varios mitos en los que pueden tanto ayudar a los marineros como seducirlos y llevarlos a su perdición. Sin embargo, en los mitos son una raza fantástica más, que no posee un papel especial dentro de los *Shide*. El rol de Saoirse en *La canción del mar* es una reimaginación de los selkies por parte de Cartoon Saloon, otorgándole a su canción la llave para abrir el camino hasta Tír na Nóg.



Figura 9: Macha la bruja búho

Por otra parte, la figura de Macha la bruja búho es una conglomeración de varios mitos celtas. El nombre “Macha” hace referencia a varias brujas y hadas de la mitología irlandesa, sin estar claro si hacen referencia a la misma figura o no. Macha es un personaje similar a deidades de la mitología clásica que tienen diversos mitos asociados a ella. Sin embargo, es difícil saber si solamente hay una Macha singular, si varias comunidades le atribuyen historias y características distintas, o si se trata de figuras completamente diferentes entre sí que simplemente comparte el mismo nombre por un motivo u otro.

En la película, Macha es la madre del gigante Mac Lir. Este personaje seguramente deba su nombre a Manannan Mac Lir, dios de Mar en la mitología celta y rey de Tír na Nóg (Rolleston 1995, 105-106). Sin embargo, en las fuentes clásicas no existe tal relación entre ambos personajes. En dichas fuentes, Macha está asociada con un lugar de gran importancia en el Ciclo de Úlster, Emain Macha. (Rolleston 1995, 127). Su versión más popular la caracteriza como una Tuatha Dé Dannan (o por lo menos un bruja humana) hija de un rey llamado Red Hugh que tenía dos herederos, sus hermanos Dithorba y Kimbay. Estos hermanos habían acordado compartir el reinado de Irlanda tras la muerte de Red Hugh. No obstante, una vez esta se produjo, Macha se negó a doblegarse y en su lugar armó una campaña contra sus dos hermanos, matando a Dithorba en la guerra y forzando a Kimbay a casarse con ella para después gobernar Irlanda en solitario. Los cinco hijos de Dithorba, exiliados, conspiraron contra ella. Sin embargo, Macha les localizó, les derrotó uno a uno y se los llevó como prisioneros. En el lugar donde les había batido trazó con el broche de su lanza el contorno de una nueva ciudad, Emain Macha, que obligó a los hijos de Dithorba a erigir para ella. (Rolleston 1995, 128).

Otro de los mitos más destacados de esta infame bruja es el de la maldición de Macha. Cuenta el Ciclo de Úlster que Macha se enamoró de un hombre de nombre Crundchu, con quien comenzó a vivir por su propia voluntad. Un día, Crundchu quiso asistir a un gran festival donde acudirían todos los señores ultonianos. Macha, en aquel entonces encinta, le rogó a su esposo que no fuera, y cuando este le desoyó le pidió que al menos no mencionase al resto de hombres de Úlster que estaba casado con ella. Durante el festival se celebró una carrera de caballos donde se exclamaba que no había nada en Irlanda más rápido que los dos caballos del rey. Crundchu desobedeció la petición de su esposa, asegurando al resto de señores que tenía una mujer en casa que era más rápida que ambos caballos. El rey, enojado, hizo traer a Macha, que estaba a punto de dar a luz. Macha pidió piedad al rey y a los espectadores, suplicándoles que al menos esperasen a que hubiera nacido su hijo. Sin embargo, no se le concedió ni tan siquiera tal ápice de misericordia, y se le obligó a correr pese a la amenaza de una maldición. Macha ganó la carrera con facilidad, e inmediatamente después dio a luz a gemelos. Durante el parto, todos los espectadores de la grada compartieron su dolor. Macha exclamó que durante nueve generaciones los hombres de Úlster serían afligidos por los mismos dolores en las horas más importantes para ellos, y duraría cinco días y cinco noches. Este es el origen mitológico de la debilidad en combate de los hombres de Úlster (Rolleston 1995, 151-153).

En la mitología a Macha se la asocia con los animales. El equivalente galo de Macha es Epona, la diosa de los caballos (Markale 1994, 62), animal con el que guarda relación a través del mito de la maldición. Sin embargo, en ningún mito del que seamos conscientes guarda relación con los búhos, que cobran gran importancia en su representación en *La canción del mar*. Se trata también de una reimaginación por parte de la película, asociando a su villana con un animal que en la mitología a menudo ha estado relacionado con la brujería, la noche y los malos augurios.

La Macha de la película hereda de su contraparte mitológica el papel de bruja, su interés por las maldiciones y su carácter autoritario y controlador. Sin embargo, el rol que se le otorga como ladrona de emociones es también original. En la mitología, Macha no es un personaje explícitamente malvado. Tampoco lo es en la película, donde su plan de arrebatarse las malas emociones a todos los *Shide* es cuanto menos cuestionable, pero tiene una raíz de intentar evitar dolor y sufrimiento a los suyos, un pueblo condenado a la desaparición.

En *La canción del mar* se establecen varios paralelismos entre los miembros de la familia y las figuras mitológicas, tanto visuales como temáticos como simbólicos. Conor, al igual que el gigante Mac Lir, se encuentra en una profunda depresión tras la pérdida de su amada, un golpe que nunca ha sido capaz de superar. Su madre, como Macha, cree saber lo que es mejor para todo el mundo y toma decisiones por el supuesto bien de su familia sin consultarles ni pensar en las ramificaciones de sus actos. Incluso el barquero amigo de Conor, un personaje que tan solo aparece en un par de escenas, está relacionado con el Gran *Seanchai*. Estas tres parejas de personajes comparten diseño visual, actor de doblaje y arco narrativo, llevando a cabo una línea clara entre la mitología y la realidad dentro del escenario de la película.

La canción del mar, a diferencia del resto de películas de Cartoon Saloon, deja de lado las grandes historias sobre el destino de Irlanda y se interesa sobre todo por la temática del trauma intrafamiliar, el dolor por la pérdida de un ser querido y cómo seguir hacia delante tras una tragedia. Vista con esta óptica, los *Shide* abandonando Irlanda al final de la película no es tan solo un momento que represente la ruptura definitiva entre dos culturas condenadas a separarse: es también un momento donde la familia de Ben, Saoirse y Conor por fin son capaces de deshacerse del bagaje emocional con el que llevan cargando toda la película. El dolor de Conor, la tiranía de la abuela, el rencor de Ben y la irrelevancia de Saoirse dentro de una familia que no la entiende. No es de extrañar que Saoirse tan solo obtenga su voz al final de la película, una vez Conor y sobre todo Ben por fin están listos para escucharla y ser por fin una familia de verdad.

La partida de los *Shide* de Irlanda es un momento trágico para el país, una isla que después de siglos de invasiones y luchas internas ha terminado de desterrar la magia y el misticismo desde su territorio. Sin embargo, la película representa este hecho como una inevitabilidad trágica de la cual se pueden sacar hechos positivos. Cuando Bronach y el resto de las hadas abandonan Irlanda para por fin reunirse con los Tuatha Dé Danann en Tír na Nóg, también desaparece todo aquello que separaba a la familia y la condenaba a no entenderse. Si bien la segregación de la Irlanda material y la Irlanda espiritual es un evento horrible que da punto final a la cultura céltica en la isla, es al menos una oportunidad para que la pequeña familia del faro por fin encuentre la felicidad, pues siempre han tenido todo lo que necesitaban, los unos a los otros. Tal y como dice Conor para cerrar el filme, ahora estarán bien.

2.4. Wolfwalkers



Figura 10: Fotograma de "Wolfwalkers". Mebh y Robyn conversan en compañía del halcón Merlín

La última película dentro de la trilogía del folclore celta de Cartoon Saloon es *Wolfwalkers*. En varios aspectos, se trata de un regreso a la fórmula de *El Secreto del libro de Kells*. Tiene lugar en la Irlanda de otrora (en esta ocasión el siglo XVII) y se centra en un mito concreto con el cual juega a placer, dando más importancia a la realidad histórica, que es reimaginada en torno a los mitos, el folclore y la tradición. Recupera la temática sobre la cultura celta perdida (en este caso debido a la colonización inglesa) y el poder místico de la naturaleza (aunque nunca lo perdió del todo en *La canción del mar*) y da el protagonismo a una muchacha que se ve involucrada por azar en el poder místico y sobrenatural de Irlanda, en este caso una licántropa.²¹

La película tiene lugar en Kilkenny, en 1650, poco después del asentamiento de los invasores ingleses en la isla, gobernada con mano de hierro por el tirano Oliver Cromwell, Lord Protector de Irlanda.²² (Canny 1988, 79-109). Se trata de un tiempo de gran tumulto en la isla dadas las numerosas divisiones políticas entre los propios irlandeses y, sobre todo, la opresión ejercida sobre ellos por Cromwell después de haber

²¹ No existe una traducción directa al castellano para el término "wolfwalker", un mito muy específico que difiere de otros de carácter similar en Europa o América del Norte. En este trabajo hemos decidido emplear el término "licántropo" al considerarlo el más cercano y acertado dentro del glosario español. Sin embargo, no deben de confundirse con mitos de hombres-lobo o similares, que nada tienen que ver con la temática de este trabajo.

²² Oliver Cromwell está considerado como una de las figuras más oscuras de la historia de Irlanda (Canny 1988, 79-109) La película nunca se refiere a Oliver Cromwell por su nombre propio, sino tan solo por su título. No obstante, se trata de la misma figura histórica empleada en un relato ficticio con raíces reales.

sido ejecutado el rey Carlos I de Inglaterra. Incluso para los irlandeses, un pueblo acostumbrado a las invasiones, es una época particularmente difícil. Esta situación se muestra en el prólogo de la película, donde un campesino de nombre Seán Óg se encuentra trabajando de sol a sol talando el bosque colindante junto a otros hombres irlandeses para suplir a las tropas inglesas. Los campesinos son atacados por una manada de lobos protegiendo el bosque, siendo Séan Óg herido de gravedad por ellos. Sin embargo, antes de ser abatido, dos figuras misteriosas emergen de entre la maleza y ordenan a los lobos que se detenga antes de curar las heridas de Seán Óg. Se trata de las licántropas Mebh y su madre Moll MacTíre, personajes que cobrarán una gran importancia a lo largo de la película.

Una vez terminado el prólogo, se nos introduce a la protagonista del filme, Robyn Goodfellowe²³. Robyn es hija de Bill, un cazador inglés al servicio del Lord Protector. La joven muchacha acaba de mudarse con su padre a Irlanda y no consigue integrarse en Kilkenny, prefiriendo acompañar a su padre al bosque colindante a cazar lobos, cuya presencia se ha vuelto un serio problema para los habitantes de la ciudad. Pese a la insistencia de su padre, Robyn desobedece sus órdenes y junto con su halcón cetrero Merlín²⁴ se adentra en el bosque para intentar dar caza a un lobo. Como cabría esperar, esta idea rápidamente sale mal. Robyn encuentra a un grupo de lobos atacando a unos campesinos (entre ellos Seán Óg), pero falla el disparo de su ballesta y en su lugar hiere a su halcón Merlín. Cuando los lobos se disponen a acabar con la vida de Robyn y los campesinos, son de nuevo retenidos por Mebh, quien tiene un breve encuentro con Robyn en el cual recoge al malherido Merlín y desaparece con él en el bosque.

Cuando Bill encuentra a su hija en medio de una situación así de peligrosa, hace caso omiso de las súplicas de su hija para rescatar a Merlín. Cuando el Lord Protector hace acto de presencia en la escena, ordena poner al campesino en un cepo y que Robyn ingrese en la cocina de su castillo para trabajar como doncella, limpiando la morada del Lord Protector de Kilkenny en un trabajo que él considera el adecuado para una mujer. Durante el trayecto de vuelta, Seán Óg le dice a Robyn que ha visto antes a Mebh, que es una licántropa, y que quizás haya curado a Merlín en lugar de habérselo comido. Robyn,

²³ El nombre de la protagonista es en sí una referencia mitológica, ya que “Robin Goodfellow” es un nombre alternativo de un tipo de hada llamado “puck”.

²⁴ Merlín es uno de los personajes más reconocidos de la mitología celta. Proviene de los Ciclos Artúricos, cuyo contenido no ha sido atajado hasta la fecha por Cartoon Saloon más allá de referencias puntuales como esta.

incapaz de abandonar a Merlín, desobedece de nuevo las órdenes de su padre y del Lord Protector, escabulléndose una vez más para volver a ingresar en el bosque en busca de su halcón.

La íntima relación de fidelidad y confianza absoluta entre los protagonistas y sus mascotas está presente en las tres películas de Tomm Moore. En *El Secreto del libro de Kells* es el gato Pangur Bán, en *La canción del mar* es el perro Cu y en *Wolfwalkers* es el halcón Merlín. Los compañeros animales son una tendencia habitual en el cine de animación desde su origen, pero el cine de Cartoon Saloon les da una importancia especial. Después de todo, la protección de la naturaleza y convivir con ella en paz es parte de la temática principal de la trilogía. Dado que los tres animales deben sus nombres e inspiración a personajes de la mitología o la cultura irlandesa, podríamos aventurarnos a afirmar que los tres animales y su relación con los protagonistas de cada filme representan otro de los temas más importantes de la trilogía: la relación de las personas de la actualidad con las figuras históricas y mitológicas, cuyo legado no debe perderse.

Robyn vuelve a adentrarse en el bosque, esta vez sola, en busca de Merlín. Para su sorpresa, pronto le encuentra totalmente curado. Cerca de ella, se percató de que un lobo distinto a los demás la está observando, y en su intento por rechazarle termina atrapada en una de las trampas de su padre. El lobo, lejos de intentar dañarla, intenta cortar la cuerda que la retiene. No obstante, durante el forcejeo muerde por accidente a Robyn en el brazo. Una vez rota la cuerda que la sostiene, el lobo se retira y Merlín le sigue. Detrás de ellos, por supuesto, corre Robyn.

Terminan llegando a la madriguera de la manada de lobos, oculta por enredaderas mágicas que se abren cuando Robyn expone su herida. Robyn encuentra a docenas de lobos dentro de la madriguera guardando a dos mujeres pelirrojas en algún tipo de trance. El lobo que liberó a Robyn aúlla



Figura 11: Los cuerpos de Mebh y su madre Moll duermen mientras sus espíritus adquieren forma de lobo

y su espíritu se introduce en el cuerpo de una de las dos mujeres, una niña (figura 11). Por supuesto, se trata de Mebh. Mebh despierta e inmediatamente llama a Robyn, cura su herida y la echa de la madriguera, persiguiéndola con sus lobos pretendiendo que le quiere

dar caza. Durante el trayecto de vuelta, Mebh juega con Robyn como un gato juega con su presa. Robyn, inicialmente aterrorizada, rápidamente se da cuenta de que Mebh no le desea ningún mal y comienza a seguirle el juego. Las dos jóvenes pasan la tarde corriendo por el bosque. Durante la velada, Robyn le ruega a Mebh que se marche del bosque junto a su madre y su manada, ya que el Lord Protector tiene intención de talar cada uno de los árboles. Mebh replica que ya tenían intención de irse a un lugar seguro, pero que su madre nunca regresó de una de sus expediciones en forma lupina y no puede dejarla atrás. Robyn promete ayudar y decirle la verdad a su padre, explicándole que Kilkenny tan solo tiene que colaborar con los licántropos por el bien de ambas partes involucradas.

No obstante, cuando Bill se entera de que Robyn se ha vuelto a escapar, desobedeciendo la orden directa del Lord Protector, su ira le impide escuchar a su hija. A la mañana siguiente la lleva a primera hora a trabajar de doncella en el castillo, donde trabaja limpiando platos y pisos todo el día. Esa misma noche, cae rendida en su cama y las extrañas sensaciones que ha percibido durante todo el día por fin cobran sentido. Despierta en medio de la noche con un cuerpo lupino, dándose cuenta de que el mordisco de Mebh la ha convertido en licántropa a ella también. Los licántropos presentados en la película no son como los hombres-lobo de la mitología centro europea o de América del Norte; nada tienen que ver con las fases de la Luna. Tampoco son cambia formas en el sentido convencional de la palabra. Se trata de criaturas humanas cuando están despiertas, que al dormir materializan un cuerpo de lobo espiritual hasta que regresan a su cuerpo humano, en letargo mientras el espíritu del licántropo esté fuera del mismo.

Inicialmente, como cabría esperar, Robyn se encuentra en un total estado de pánico. Despierta a su padre, que intenta abatirla creyendo que es un lobo infiltrado en la ciudad y dando caza a su hija. Robyn huye, y su primer instinto es adentrarse una vez más en el bosque, donde se encuentra con Mebh, tan sorprendida como ella por la transformación de la muchacha inglesa. Mebh, no obstante, está encantada de tener una compañera licántropa, y rápidamente se propone enseñarle a Robyn las ventajas de ser un lobo. Pasan toda la noche corriendo por el bosque, enseñando a Robyn como usar su olfato y sentidos lupinos mágicos, compartiendo una velada única aullándole a la Luna. Durante la noche, los lobos son los dueños del bosque. La intrépida Robyn rápidamente se adapta a su nueva forma, a pesar de no saber qué será de su vida a partir de ahora. Al acercarse el amanecer, Robyn intenta regresar a su casa en el interior de Kilkenny, pero capta un olor peculiar que llama su atención. Por supuesto, la muchacha es incapaz de

resistirse a investigarlo, rápidamente llamando la atención de su padre y el resto de los hombres del Lord Protector, así como del resto de la ciudad. Evitando a duras penas los intentos de darle caza, Robyn termina infiltrándose en el castillo, en la cámara personal del Lord Protector, donde encuentra enjaulada a Moll, la madre de Mebh. Moll urge a Robyn a que ambas huyan del bosque de Kilkenny, sabedora de que el Lord Protector no cesará hasta haber abatido a todos los lobos que allí viven.

Robyn logra regresar a su cuerpo humano durante el caos que consume a la ciudad. La gente está aterrorizada por la presencia de un lobo dentro las murallas, y el Lord Protector promete acciones drásticas para garantizar la seguridad de la ciudad, volcando su ira en Bill Goodfellowe. Robyn, incapaz de volver al bosque con los nuevos refuerzos de seguridad, se despide de Merlín y le envía a darle un mensaje a Mebh, rogándole que huya antes de que las tropas del Lord Protector quemem el bosque. Mebh se niega y se



Figura 12: Robyn se interpone entre Bill y Moll

infiltra en la ciudad mientras el Lord Protector prepara la ejecución de su madre. Antes de que la misma pueda producirse, las dos jóvenes licántropas intervienen. Mebh aterroriza a la ciudad antes huir para congregarse a su manada, y durante el caos Robyn libera a Moll, quien muerde a Bill durante la escaramuza. Las tres licántropas se reúnen en el bosque antes de que las tropas inglesas comiencen a quemarlo, disfrutando de un breve momento de respiro y alivio. No obstante, este tan solo dura hasta que Bill, creyendo estar protegiendo a su hija de Moll, la dispara hiriéndola de muerte. En ese momento hija renuncia por completo a su vida humana, pues tan siquiera su padre escucha lo que intenta explicarle a gritos una y otra vez. Las dos jóvenes se retiran a la madriguera en lo más profundo del bosque, donde Mebh intenta curar a su madre y Robyn organiza a los lobos para defenderse de los invasores ingleses destruyendo su bosque.

Cuando los ingleses comienzan a quemar la floresta, son eliminados uno a uno por Robyn y los otros lobos. No obstante, esto no detiene al Lord Protector, quien junto a los últimos supervivientes lleva un cañón a la boca de la madriguera. Cuando está a punto de matar a Robyn, Bill interviene revelando su propia forma de licántropo después de haber sido mordido por Moll. Poco después, Robyn devuelve el favor disparando con su ballesta al arma de Cromwell antes de que pueda disparar al cuerpo humano de Bill. Bill acorralla al Lord Protector en el precipicio frente a la madriguera, donde por fin

Cromwell carece de opciones. Sabedor de que ha perdido, recita una última oración y se deja caer al vacío. Una vez terminada la batalla, Robyn ayuda a Mebh y a la manada a curar a Moll, quien se recupera de su fatal herida. En el epílogo de la película, los cuatro licántropos viajan juntos con Merlín, dispuestos a iniciar una nueva vida en el corazón de Irlanda.

Wolfwalkers es una película sobre la discriminación, el colonialismo, la rebeldía y la armonía con la naturaleza. Se trata de un relato sobre cómo la convivencia siempre es posible, pero solo mientras todas las partes estén dispuestas en alcanzar una paz que beneficia a todo el mundo. Durante todo el trayecto del filme, los ciudadanos irlandeses temen a la manada de lobos, y el único lenguaje que saben hablar los ingleses para aplacarles es el de la opresión, encerrando a todo aquel que difiera con las órdenes del Lord Protector. También durante toda la película, Robyn intenta razonar con los adultos de su entorno y mediar una solución pacífica, pero nadie la escucha, ya sea por joven, por mujer, o por el delirio pagano que parece pronunciar ante los oídos de los fervientes irlandeses e ingleses que la rodean. Mientras los humanos se niegan a escuchar y cooperar, el conflicto que termina con la vida de incontables soldados de Cromwell (así como el propio Cromwell) es inevitable, y la parte pacífica es obligada a huir de su hogar para siempre. En cierto sentido, es la historia de Irlanda en sí, un pueblo constantemente sometido por invasiones del norte, este y el sur, donde a la cultura local a menudo no le ha quedado otra opción que huir, ocultarse o se extinguida para siempre.



Figura 13: Los cuatro licántropos y la manada de lobos abandonan el bosque en busca de un nuevo hogar

La presencia de los mitos en *Wolfwalkers* es, en comparación a *El secreto del libro de Kells* y *La canción del mar*, es mínima. Es un relato mucho más histórico donde el mito sirve como recontextualización del conflicto real entre irlandeses e ingleses, mientras que en las películas anteriores la mezcla de mitos e historia entrelazados era mucho más cercana a darle la misma importancia a ambos aspectos. Esto concuerda con el desarrollo de la película, pues si ya en *El secreto del libro de Kells* el mundo de la cultura celta era considerado como herejía pagana digna de erradicarse, en *Wolfwalkers* han pasado ya muchos siglos desde que vive en el olvido. No hay hadas en *Wolfwalkers*, no hay Tuatha Dé Dannan ni selkies, pese a lo que a la intrépida Robyn le gustaría creer al imaginarse dando caza a gigantes y dragones. Tan solo quedan los lobos y los licántropos, fuerzas de la naturaleza que luchan por retrasar lo inevitable un día más. En la vida real, en el año 1786 se dio muerte al último lobo nativo de Irlanda (Hickey 2003).

La figura del cambia formas es una figura mitológica que goza de representación en mitologías muy diversas en el mundo. De hecho, existen relatos de toda índole sobre personas convirtiéndose en animales y viceversa en todos los continentes de la Tierra. Más concretamente, la figura del licántropo también aparece en numerosas civilizaciones sin una relación directa necesaria entre sí, desde Europa central y del Norte hasta los relatos de las civilizaciones nativas norteamericanas. En *Wolfwalkers*, esta figura licantrópica bebe de la tradición druídica. Si bien Mebh y Moll no parecen ser druidas propiamente dichos, sus poderes y sus personajes en general sí que están inspirados en la figura del druida. Los druidas eran sacerdotes de la religión celta, que actuaban también como sabios, artistas, jueces, médicos y otras posiciones de importancia en los enclaves celtas (Ellis 2001, 220-245). Su posición se veía asociada con diversos poderes mágicos, y se creía que tenían la capacidad de obrar también como astrólogos, videntes y magos (Ellis 2001, 254-284).

Uno de los versos del Taín describe la supuesta capacidad de los druidas de cambiar de forma a placer entre su identidad humana y un visaje animal:

Then the magical sweet-mouthed harpers of Caín Bile came out from the red cataract as Es Ruaid, to charm the host. But the people thought that these were spies from Ulster among them, and they gave chase after them until they ran in the same of deer far ahead of them to the north among the

stones at Liac Mór, they being Druids of great knowledge²⁵ (Green 1997, 127).

Mebh y Moll no son *Shide* como Aisling o Saoirse, sino humanas con el poder de cambiar de forma, al igual que en la tradición druídica, aunque en la película nunca se establece si fueron mordidas por otros licántropos, si aprendieron esta habilidad de alguna otra forma, o si Mebh nació heredando sus poderes de Moll. El debate sobre la existencia de las mujeres druidas (o druidesas) es controvertido y difuso, pese a que los textos vernáculos irlandeses hacen referencia a mujeres druidas. No obstante, a menudo se las ha denominado como brujas (Green 1997, 93) en lugar de sacerdotisas reconocidas. Si bien Mebh y Moll no son druidesas como tal, pues la película tiene lugar cientos de años después de que la religión druídica desapareciera, sí que hacen gala de varios de los poderes asociados a los druidas, el cambio de forma y el poder de la curación. La figura del druida, al igual que muchas clases de *Shide*, está estrechamente relacionada con los bosque mágicos y espirituales (Powell 1958, 183), de manera similar a cómo lo están los licántropos en la película.

El concepto de la metamorfosis animal está muy presente en la tradición mitológica de Gales e Irlanda. Un druida u otro tipo de mago que cambia de forma retiene su inteligencia y a menudo la capacidad de hablar, al igual que Mebh y Moll en la película. Sabemos de cambia formas que adoptan la forma de ciervos, cisnes, cuervos, jabalíes, toros...sin embargo, no tenemos constancia de ningún ejemplo notable de cambia formas que adoptasen la forma de lobos (Green 1995, 70-72). Cabe concluir que la figura del licántropo representada en *Wolfwalkers* es en parte original. Se distingue del resto de mitos licantrópicos de Europa en cómo funcionan las mecánicas de la transformación, mientras que se distingue también de los mitos de cambiadores de piel escandinavos y celtas en el animal de elección, que no es habitual en la tradición druídica y celta.

Wolfwalkers, pese a ser una película con elementos fantásticos, es primariamente un relato histórico sobre la colonización, la discriminación, la coexistencia y la supervivencia de un pueblo y una cultura. El mito, en este caso, cobra un papel secundario frente al drama humano y social, el conflicto entre irlandeses e ingleses y entre plebeyos

²⁵ “Entonces los zalameros arpistas de Cáin Bile salieron de las cataratas rojas de Es Ruai para embelesar al anfitrión. Pero la gente pensó que había espías de Úlster entre ellos, y fueron perseguidos hasta que huyeron con forma de ciervo lejos de ellos hasta el norte entre las rocas de Liac Mór, pues eran druidas de gran sabiduría.”

y nobles. El rol del mito es el de representar a la Irlanda antigua, la Irlanda mística y salvaje que poco a poco es sometida por los invasores hasta quedar en sus últimos estertores. Mebh y Moll son víctimas de un genocidio, un genocidio cultural e histórico que borra a su gente en un intento de revisionismo colonizador y evangelizador donde no hay cabida para los hijos del pueblo celta. Una vez llegada la época de *La canción del mar*, no solo ya no quedan lobos en Irlanda, sino que los pocos remanentes que quedan de la cultura, religión y mitología celta viven exiliados, escondidos y luchando entre sí.

Wolfwalkers es un alegato por el concilio, si bien un alegato pesimista que no intenta ignorar la realidad de la desaparición casi total de la cultura celta en Irlanda y en Europa. Después de todo, el final feliz de la película ocurre tan solo después de la destrucción del bosque mágico de Mebh y Moll, y con los ahora cuatro licántropos huyendo de Kilkenny para intentar labrar una nueva vida lejos de la discriminación de los irlandeses y el genocidio perpetrado por los ingleses. No sabemos cómo les iría a Robyn, Mebh, Moll y Bill en su búsqueda por una vida mejor en los bosques; tan solo nos queda esperar que lograsen hallar la felicidad en el exilio y el olvido, el destino que aguarda a todos los hijos de los celtas.

3. Conclusión

La temática que una a la trilogía del folclore celta de Cartoon Saloon es la tragedia de dos pueblos que están condenados a no poder coexistir. En *El secreto del libro de Kells*, Aisling y el resto de los herederos de los celtas viven segregados, separados de los pueblos cristianos que rechazan su existencia y se sienten tan amenazados por las hadas como por los invasores vikingos, y al final tanto Aisling como Brendan comprenden que son de mundos diferentes. En *Wolfwalkers* el único legado de los celtas que se mantiene en la Irlanda católica del siglo XVII es la familia de Mebh y Moll, en una isla que considera a los *Shide* y a los druidas como cuentos de hadas. Irlanda está sometida por los ingleses, y al final de la película queda claro que, pese a los desesperados intentos por parte de Robyn, la convivencia entre ambos pueblos es imposible mientras los humanos se nieguen a aceptar a los hijos de los celtas. La historia termina con los cuatro licántropos abandonando a los humanos, sin tener otra elección tras el exilio forzado sobre ellos. En *La canción del mar*, la conclusión alcanzada es que la única solución posible para salvaguardar a los pocos *Shide* que quedan es que abandonen Irlanda para siempre. La trilogía de la mitología de la mitología celta de Cartoon Saloon termina con la separación total de ambos mundos y con las hadas exiliadas a su propio reino para siempre.

La única excepción es Saoirse, mitad hada y mitad humana. Saoirse representa un evento inédito en el resto de la filmografía del estudio, la convivencia y el amor entre ambos mundos, el de las hadas y el de los humanos. En ningún otro momento en las tres películas se plantea la posibilidad de que ambos mundos puedan coexistir. Aisling abandona a Brendan una vez este se convierte en adulto, y Robyn debe abandonar a los humanos para poder vivir su nueva vida como licántropa. El amor entre Bronach y Conor es algo inédito e inconcebible, y por supuesto condenado a ser fugaz. Bronach abandona a su esposo sin que este entienda nunca por qué. Sin embargo, Saoirse se queda en el faro para vivir con su familia humana. Es el único ejemplo que poseemos en tres películas donde las hadas pueden convivir en paz con la Irlanda material.

La visión que la filmografía de Cartoon Saloon presenta sobre la convivencia entre culturas es, cuanto menos, pesimista. Las tres películas alcanzan la misma conclusión: el pueblo celta y el pueblo humano no pueden reparar siglos y siglos de guerra y discriminación; la segregación entre ambas culturas es trágica pero inevitable, aunque sea tan solo por el bien de los oprimidos. Los Tuatha Dé Dannan y sus descendientes hace mucho que perdieron el dominio de Irlanda, y desde entonces las hadas han vivido una

vida en el exilio, escondidas de los humanos y confiando en que algún día puedan abandonar Irlanda para poder por fin vivir en paz. No se trata de un conflicto donde tan solo los humanos tengan la culpa. Aisling rechaza los intentos sinceros de Brendan de mantenerse unido a ella, y Robyn hace todo lo que está en su mano por lograr entablar la paz entre Kilkenny y los licántropos del bosque. Sin embargo, sería ingenuo ignorar que en esta guerra los agresores han sido los humanos durante siglos, al menos desde la huida de los Tuatha Dé Dannan, obligando a las hadas a permanecer en el anonimato y la ignominia. Vikingos, cristianos, irlandeses, ingleses. Todos estos pueblos rechazan el mundo de las hadas y relegan su existencia a las fábulas y el paganismo; la edad de las hadas terminó en el momento en el que los Miliesianos ganaron la guerra contra los Tuatha Dé.

Y, sin embargo, no todo está perdido para los herederos del pueblo celta. Después de todo, pese a los siglos de guerra y destierro, incluso en la Irlanda actual que presenta *La canción del mar* sigue habiendo *Shide*. Pocos, escondidos, reclusos y reacios a colaborar con los humanos...pero están ahí. La trilogía del folklore celta de Cartoon Saloon termina, cronológicamente hablando, con todas las hadas abandonando Irlanda para refugiarse en el Reino de las Hadas, Tír na Nóg, libres por fin de toda persecución y ostracismo. Pero un hada permanece en el reino material. Saoirse, la selkie, mantiene vivo el legado de los *Shide*. Mientras haya un selkie en Irlanda, el mundo celta se mantiene latente.

¿Y qué hay de Aisling, quizá la última Tuatha Dé Dannan en la Irlanda Material? El hada goza de una breve aparición en *La canción del mar*, camuflada entre niños disfrazados para disfrutar de Halloween, o Samhain, el año nuevo celta. Aisling ya rechazó viajar a Tír Na Nóg en una ocasión, cuando los Tuatha Dé fueron exiliados originariamente. ¿Cómo podemos saber que no decidió quedarse en Irlanda una vez más, una diosa celta caminando entre humanos por puro amor a las travesuras? ¿Y los *Shid*, el bosque de Aisling, la cabaña en el lago de Macha y el resto de las herencias culturales, artísticas y naturales de las hadas que permanecen en Irlanda, incluso después de que estas se hayan ido? Por no hablar de las numerosas leyendas de hadas que abandonan Tír na Nóg momentáneamente para involucrarse con los humanos, por motivos más o menos benévolos.

El pueblo celta vive. Pese a todos los intentos de diversas civilizaciones por erradicarles y borrarles de la historia, su cultura se mantiene viva. En cierto sentido, no es diferente al pueblo irlandés, un pueblo sometido a lo largo de toda su historia, pero que se mantiene vivo y orgulloso de su historia. Ese es el gran legado que plasma en su filmografía Cartoon Saloon, el grito de batalla de un pueblo que se niega a rendirse incluso en las circunstancias más adversas.

No sabemos cuál será el futuro de Cartoon Saloon después de la publicación de este trabajo. Lo que sí sabemos es que, pase lo que pase, los hijos de Irlanda, los hijos de los celtas, continuarán celebrando su historia y continuando la cultura del pueblo celta. Pues, después de todo, mientras haya una Irlanda el pasado de los celtas seguirá teniendo un futuro.

4. Fuentes

4.1. Filmografía

- Moore, Tomm. *El secreto del libro de Kells*, dirigido por Tomm Moore (2009; Kilkenny: Cartoon Saloon, 2009), servicio de streaming.
- Moore, Tomm. *La canción del mar*, dirigido por Tomm Moore (2014; Kilkenny: Cartoon Saloon, 2014), blu-ray.
- Moore, Tomm. *Wolfwalkers*, dirigido por Tomm Moore (2020; Kilkenny: Cartoon Saloon, 2020), servicio de streaming.

4.2. Bibliografía

- Aguilar, Carlos. 2020. “The Small Irish Animation Studio That Keeps Getting the Oscars’ Attention.” *The New York Times*, 16 de diciembre. Acceso el 4 de agosto de 2022. <https://www.nytimes.com/2020/12/16/movies/cartoon-saloon-wolfwalkers.html>
- Canny, Nicholas. 1998. *Kingdom and colony: Ireland in the Atlantic World*. Baltimore: Jhon Hopkins University.
- Ellis, Peter Berresbond. 2001. *Druidas. El espíritu del mundo celta*. Madrid: Oberon.
- Green, Miranda J. 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal.
- Green, Miranda J. 1996. *The Celtic World*. Londres: Routledge.
- Green, Miranda J. 1997. *Exploring the World of the Druids*. Londres: Thames and Hudson.
- Hickey, Kieran. 2003. “Wolf: Forgotten Irish hunter.” *Wild Ireland*, nº 10.
- Hubert, Henri. 1988. *Los celtas y la civilización céltica*. Madrid: Akal.
- Markale, Jean. 1994. *Pequeño diccionario de mitología céltica*. Palma de Mallorca: D.L.
- Matthews, Caitlín. 1992. *La tradición celta*. Madrid: Edaf.
- Powell, T.G.E. 1958. *The Celts*. Londres: Thames and Hudson.
- Rolleston, T.W. 1995. *Los celtas*. Madrid: Studio.

- Sainero, Ramón. 1999. *Diccionario Akal de mitología celta (compendio de manuscritos primitivos)*. Madrid: Akal.
- Trinity College Dublín. Sin fecha. "The Book of Kells: Shine a light on Irish history." Acceso el 17 de agosto de 2022. <https://www.tcd.ie/visitors/book-of-kells/>
- Universidad de Cambridge. 1956. "White Pangur: A scholar and his cat". Acceso el 17 de agosto de 2002. https://www.asnc.cam.ac.uk/spokenword/i_pangur.php?d=tt