

GÁIDIL

Gáidel: vida y muerte

Del nacimiento:

Cada vez que un gáidel nace, se organiza una gran fiesta de bienvenida. La creencia en la reencarnación de las almas de los gáidel implica que cualquier recién nacido puede ser un viejo amigo o un antepasado, así que darle la bienvenida de regreso entre los suyos es lo mínimo que hay que hacer.

Pasadas las primeras siete horas desde el nacimiento, los párantan presentan brevemente al bebé, o bebés, ante sus comunidades con la frase ritual “¡Da síblín ùr ar tílaj leín!” (“¡Un nuevo síblín ha regresado con nosotros!”).

Una vez que tanto la dadora a luz como el bebé están plenamente recuperados del parto, los párantan del recién se reúnen con los druidas y le asignan tres cosas: un apodo o nombre de niñez, un árbol sagrado y un animal espiritual. Muchos párantan escogen nombres y apodos neutros, en espera de que el bebé revele, con el tiempo, su naturaleza y esencia; el árbol y la criatura dependerán de varios factores relacionados con el momento del nacimiento y los árboles y criaturas de los propios párantan.




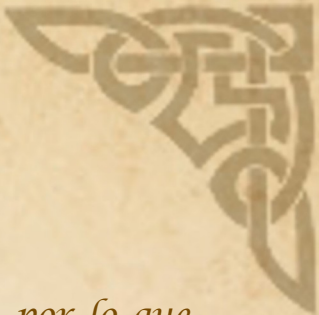


Del Nombre personal :

No existe una edad establecida para que un gaidel elija su Nombre personal. Muchos mantienen el nombre de niñez toda la vida, otros toman uno a edad temprana; lo normal es que se tome la decisión en torno a los diecinueve inviernos, para luego aprovechar la ceremonia de edad de los veinte invierno para proclamarlo oficialmente.

En el momento que un gaidel proclama tener un Nombre, dicho nombre se considerará el oficial y válido, a no ser que se vuelva a cambiar. El Nombre, así se enseña, es algo muy serio e importante, y todos los jóvenes son concienciados de esto para que no elijan nombres bobos por hacer la gracia. A mayores no es raro que a lo largo de su vida ganen algún apodo que luego usar como distintivo además del patronímico del clan: tomando como ejemplo a esta cronista, "Shanandra" es el Nombre, "Serea" el apodo que ha recibido por su amor por el mar y por nadar en las aguas, y el nombre completo sería "Shanandra Serea Amerxini", por provenir del clan de Amerxin. Los patronímicos se usan poco o nada, salvo en ceremonias formales o si coinciden dos personas de similar Nombre y ningún apodo.





De la infancia y mayoría de edad:


La infancia es considerada un época de aprendizaje, por lo que se anima a los niños a practicar o intentar la mayor cantidad de actividades posibles. También reciben instrucción con los druidas: aquellos que expresan una mayor sed de conocimiento o espíritu inquisitivo prolongan sus estudios teóricos con ellos una vez pasados los quince inviernos, formando la futura generación de druidas, mientras que los que muestran mayor inclinación al trabajo manual o físico pasan a continuar su formación con maestros o veteranos de su actividad elegida. Sin importar qué rama decidan seguir, se espera de todos ellos que no descuiden tampoco la otra, aunque le dediquen menos tiempo.

Con quince inviernos, un gaidel es semi-adulto: puede independizarse y emparejarse si lo desea, y tener voz en la toma de decisiones comunales. Todavía no tienen voto, pero rara vez se les ignora: su punto de vista es considerado tan necesario como la experiencia de los ancianos.

A los veinte invierno, por lo general, los gaidel ya han dominado su oficio y son reconocidos como profesionales y adultos de pleno derecho. Esto significa, fundamentalmente, que además de voz tienen voto en la decisiones comunales, y que no requieren la supervisión de un veterano en deberes como la guardia nocturna.

Grandes fiestas, que incluyen una ceremonia de proclamación de inviernos oficial, son celebradas por las familias cuando alguno de sus miembros alcanza estas edades, y es tradicional regalar objetos o herramientas relacionados con la actividad o profesión favorita. Muchos gaidel reciben a los quince su primera arma de adulto, y a los veinte, su torque (una joya en forma de brazalete o collar cuyo metal indica la rama afín).

Por supuesto, existen casos de gaidel que maduran más pronto o más tarde que las edades comúnmente establecidas: esto es tenido en cuenta por la comunidad y si el caso es verdaderamente excepcional, la ceremonia de proclamación es adelantada o atrasada acorde al individuo.






Del día a día:

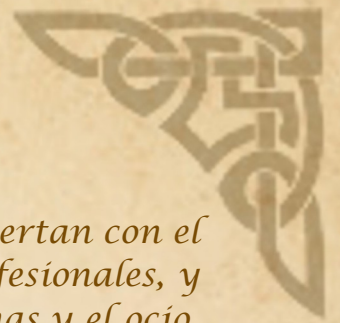
Las vidas cotidianas de los gaidel suelen definirse por la falta de especialidad extrema. Ningún gaidel se dedica a una única tarea, lo que les vuelve un pueblo versátil.

Esto no significa que nadie se especialice. Quien es competente con las armas suele convertirse en guerrero, quien es competente con el trabajo manual, en artesano, y así con todo. Pero incluso el más bravo guerrero ayudará, si no es época de guerra, con la recogida de la cosecha, la caza, el pastoreo o incluso, entre los más habilidosos, la artesanía. Y hasta el más pacífico artesano sabe empuñar un arma. Es simplemente que los gaidel son prácticos y no ven utilidad a saber hacer sólo una cosa, ya que si un día falta el que sabe hacer esa cosa, nadie más podrá sustituirle hasta que no aparezca otro especialista. Por ello, desde muy niños se les anima a probar todas las actividades que puedan y les causen interés.

En líneas generales los gaidel esperan que sus pueblos y enclaves sean lo más autosuficientes posibles en términos básicos. Del mismo modo, esperan que los individuos no lo sean, y sepan cooperar juntos. Esto puede parecer un poco contradictorio, pero en realidad refleja la esencia de la mentalidad de Gáidil: uno solo no puede, un pequeño grupo unido sí. Existen muchos motivos por los que el liderazgo de Gáidil lo ejerce una triarquía y no una sola persona, y éste es uno de los principales.

Con todo esto en mente, debe entenderse que la vida entre los gaidel es, desde su nacimiento, muy comunitaria. Los bebés son cuidados entre parantan, familia y amigos, de tal modo que la carga de la crianza no abrume a nadie en particular, y no es raro que las mujeres cuyos lactantes tengan similar edad se ayuden turnándose para amamantar. Los practicantes de los oficios tienden a juntarse para ejercerlos, intercambiando de paso técnicas y habilidades, y se conocen pocos oficios monopersonales. El que uno de los juegos favoritos de los jóvenes sea la guerra simulada no perjudica para nada este hecho: los bandos no son fijos y no es inusual que alguien luche un día en un lado y al día siguiente en el otro.





Por lo común la jornada de los gáidel es tranquila. Se despiertan con el Sol, dedican unas ocho líneas de sombra a sus deberes profesionales, y el resto del tiempo lo reparten entre la práctica de las armas y el ocio. Cuando anochece, se encienden grandes hogueras comunales en las que prolongar un rato el tiempo antes de acostarse, por lo general poniéndose al día de las novedades, contando historias o rematando alguna tarea, a veces las tres al mismo tiempo. A partir de los quince inviernos se espera que todos los gáidel en activo colaboren en la guardia nocturna por turnos, excepción hecha de los que tengan un niño de menos de tres inviernos al cargo. Los principales y mejores guardias de todo Gáidil en esta tarea son los Oyentes de la Noche, cuyo elemento más destacable es que más de dos tercios de ellos son ciegos: su afinadísimo sentido del oído ha evitado infinidad de incursiones amparadas en la oscuridad de la noche.

Las rutinas se alteran en tiempo de guerra: todo efectivo que no sea imprescindible en la recolección de alimentos y combustible cesa su actividad para incorporarse a los grupos de batalla. Esto es posible gracias al entrenamiento regular que todos reciben cada giro de Luna: los que destacan en habilidades ofensivas forman la vanguardia, y los que destacan en defensivas son apostados en los pueblos fortificados, protegiendo a la población no combatiente y a las reservas de recursos primarios, ubicadas por lo general en la zona central.

En conjunto, los gáidel no aprueben el enfrentamiento militar, al menos entre ellos. Tampoco son entusiastas de guerrear con los vecinos, pero no dudarán en defenderse si son atacados, y tampoco dudarán en atacar a un vecino que se muestre irrespetuoso u hostil. Son pacíficos, pero no pacifistas: una diferencia fácil de apreciar que más de uno comprendió demasiado tarde, cuando ya tenía espadas de gáidel apuntando a su garganta imprudente.





Del ocio:


Además de la guerra simulada, los gaidel aprecian los juegos de habilidad: las tabas, la rá, las carreras, el escondite, la pílla... no sólo son una forma de pasar el rato, también pueden ser vistos como un entrenamiento divertido. Los más talentosos suelen terminar siendo representantes de sus clanes en los Juegos de Lugh-Taí.

Cuando el tiempo es inclemente y se limitan las actividades al aire libre, se disfruta con los cuentacuentos, los fabuladores que interpretan historias ante un agradecido público, y la música. El instrumento por excelencia de los gaidel es la gaita de dos roncones, seguida del carnyx, la pandeireta, las cunchas, el pandeiro y el arpa bárdica. Un exótico instrumento proveniente de las tierras del Sureste, llamado khítara, está ganando muchos adeptos también.

La música gaidel oscila entre tres estilos: la balada conmovedora, la canción épica y la tonada de fiesta. Pese a la creencia extendida de que sólo los bardos aprender música, lo cierto es que numerosos gaidel saben tocar algún instrumento o cantar; los bardos simplemente son los que se profesionalizan como músicos y narradores debido a su talento innato.

Otra opción de ocio extremadamente popular en Gáidil son las termas y las saunas. El territorio gaidel es rico en fuentes termales naturales, usada desde antaño para darse baños relajantes y por las propiedades curativas de sus aguas. Las saunas, o “cabañas del sudor”, se emplean a menudo en invierno, y los baños de vapor están especialmente recomendados para quienes padecen catarros.

Y por supuesto, las fiestas, festivales y banquetes son tan habituales como apreciados por toda Gáidil.





Del emparejamiento:

El emparejamiento formal entre los gaidel es muy variable, dependiendo de qué ceremonia escojan. Cuando dos o más gaidel deciden “atar el lazo” por primera vez, la ceremonia tiene la validez de un año y un día, lo que implica que, si no se quieren renovar los votos pasado ese tiempo, basta con no hacerlo y oficialmente se considerará que la relación ha finalizado. Las subsecuentes ceremonias tienen duraciones de un años y un día, siete años y un día, quince años y un día o “hasta desatar el lazo”.

En todos los casos, si las diferencias llevan a “desatar el lazo”, se realiza la correspondiente ceremonia en el momento en que se desee, anulando la relación. Dadas las complicaciones que puede causar el deshacer una unión, los noviazgos entre los gaidel suelen ser largos, y los matrimonios muy meditados. Nadie quiere “atar el lazo” a la ligera.





De la muerte:

La muerte de un gáidél es vista como una separación temporal, y por ello es triste pero no dramática. Cuando un gáidél muere, su cuerpo es colocado sobre un sitial como si estuviera durmiendo, vestido formal junto a sus recuerdos y objetos favoritos, y llevado en procesión por sus familiares y amigos hasta la arboleda druída más cercana. Allí los druidas reciben el cuerpo, recogen toda su ropa y pertenencias para entregarlas luego a la familia, y al llegar el ocaso lo incineran. Mientras el proceso, que suele durar toda la noche, va teniendo lugar, un gran Banquete de la Memoria es organizado en honor al muerto, donde aquellos que le conocieron comparten buenos recuerdos y anécdotas que le involucren. Al alba, los druidas entregan las cenizas a la familia para que se haga con ellas lo que el muerto haya dejado establecido: esparcirlas, conservarlas en el santuario familiar o enterrarlas. La creencia de que no respetar esta voluntad traerá aflicción y mala suerte está tan extendida que ningún gáidél mínimamente cuerdo osaría contradecirla; que muchos linajes de Gáidíl tengan al menos un “espíritu feérico de la muerte” como banshees, gríms o compañías asociado ayuda a esto.

Durante la ceremonia final con las cenizas se expresan deseos de buen viaje y buen retorno al difunto, ya que tarde o temprano su alma volverá al mundo tras visitar el Mundo al Otro Lado.

*Shanandra Serea
Cronista de Gáidíl*

