



Dioses y héroes de Irlanda

Santiago Oviedo

Índice

DIOSES Y HÉROES DE IRLANDA.....	1
Introducción.....	3
La cultura céltica.....	6
Nuestra lectura de los celtas.....	6
Los celtas en la historia.....	7
La caída de los celtas.....	9
Los lenguajes célticos.....	10
La antigua sociedad céltica.....	11
Los guardadores de la tradición.....	12
La supervivencia de la mitología céltica.....	14
La naturaleza de la mitología céltica.....	17
Los Tuatha Dé Dannan.....	20
El Libro de las Invasiones.....	20
La Segunda Batalla de Magh Tuiredh.....	22
La llegada de los goidelios.....	24
La retirada de los Tuatha Dé.....	26
Los dioses pervivientes.....	26
El ciclo épico del Ulster.....	29
El perro del herrero.....	29
El cerdo de Mac Da Thó.....	31
Los amores de CúChulainn.....	33
Las tragedias celtas.....	35
La razia del toro de Cooley.....	36
La muerte del héroe.....	38
El ciclo heroico de Leinster.....	40
Los caballeros andantes de Erín.....	40
El origen de Fionn.....	42
Los compañeros de Fionn.....	43
La fuga de Diarmaid y de Gráinne.....	44
Los fenianos sobrevivientes.....	45
Colofón.....	47
Bibliografía.....	48

DIOSES Y HÉROES DE IRLANDA

Santiago Oviedo



EDICIONES TORRE DE BREGON

Introducción

La flota de los hijos de Míl
desde nuestra España de aire claro
tomó con ira no hace falta mentir
la llanura de Irlanda en un día.
(Libro de la Invasiones)

En los últimos años se produjo en los países de origen sajón un fenómeno interesante: la revalorización de la cultura céltica. Con reediciones de obras del siglo pasado y la publicación de nuevos libros sobre el tema, el material en inglés sobre la cuestión llegó a una cantidad atípica que en algunos casos tuvo su paralelo en las traducciones al español, en una suerte de neorromanticismo.

Tal situación pudo haber tenido su origen en la difusión de los libros de Tolkien —con todo el trasfondo céltico que subyace en ellos— y en el redescubrimiento de una cultura quizá más parecida a la actual que la romana clásica o la medieval. La computación, los multimedia y las redes informáticas permiten el acceso a un entorno mágico y medianamente caótico pese a su aparente homogeneidad.

El concepto de “aldea global” no alcanza para abarcar las diferencias regionales que —en última instancia— no atentan contra la multiconectividad que permite la tecnología. Hoy cualquiera puede comunicarse con otro punto del globo sin perder su identidad.

Del mismo modo, la unidad de los celtas de la antigüedad era más cultural que racial. Aquellos pueblos a los que los griegos y los romanos conocían como celtas tenían sin duda distintos orígenes, pero a los ojos de los observadores externos tenían suficientes aspectos compartidos —en lenguaje y nomenclatura, instituciones sociales y políticas y, en general, el modo de vida— para identificarlos como una nación reconocible. En lo que concierne a los celtas de la Europa continental se debe seguir los comentarios de Posidonio y sus versados sucesores, pues las comunidades sobre las que escribían hacía tiempo que se habían fusionado con otros grupos socioculturales. Pero el resto de los celtas insulares —excepto unos pocos tristes casos— y sus tradiciones diferenciadas (que son importantes por su extensión y antigüedad), no sólo revelan una estrecha afinidad entre las culturas de los celtas de Irlanda y de Britania. También corroboran algunos de los más sorprendentes comentarios fidedignos hechos por los autores clásicos acerca de los celtas continentales. Más aún, con el paso del tiempo se advierte una destacable consistencia en los comentarios de los observadores extranjeros al escribir sobre los celtas. Por eso, aun cuando indudablemente la noción popular acerca de ellos reflejada en la literatura moderna fue coloreada por el romanticismo dieciochesco y decimonónico con su sensibilidad por lo neblinoso, la magia y la melancolía, no tuvo su origen en ese período.

De hecho, muchos de los atributos adscritos a los celtas —elocuencia, genio lírico, temperamento volátil, prodigalidad, bravura temeraria, entusiasmo, espíritu de contradicción y cosas así— merecieron abundante espacio, apareciendo en los relatos de los autores clásicos de dos milenios atrás. Y frecuentemente, al leer los comentarios de los nobles isabelinos acerca de los nativos irlandeses, se tiene la extraña sensación de haber visto mucho de eso antes; para ser más precisos, en Posidonio y sus continuadores. Todo lo cual parece sugerir que una representación etnológica tergiversada, una vez que surgió, nunca muere... o —alternativamente— que abstracciones como el “carácter céltico” y el “temperamento céltico” pueden en última instancia tener alguna base cierta. Nunca existió una “nación celta”, pero el trasfondo cultural, idiomático e ideológico subyacía en los mitos regionales. Así, el ciclo britano —o sea el de la isla de Gran Bretaña— tuvo su apogeo en la Bretaña francesa (la “Pequeña Bretaña”, luego de que la mayoría de los celtas de Gales y de Cornualles migraran hacia el continente durante las invasiones sajonas). Pero al mismo tiempo también era una re-presentación del ciclo irlandés de Fionn, que a su vez continuaba reelaborando las historias del “Libro de las invasiones”.

En última instancia, todo el conjunto de leyendas se orienta a justificar las conquistas de las tribus anteriores por parte de las nuevas y la lucha contra las siguientes. En el imaginario medieval, lo primero pasó a ser la lucha del santo guerrero contra el dragón —la cosa innominada, lo primitivo, según Mircea Eliade— y lo segundo lo era la lucha contra la magia de los recién llegados. Pero en las culturas célticas había algo más, algo que no puede dejar de afectar al lector moderno inmerso en una crisis cultural y religiosa —ambas facetas heredadas de un Imperio Romano herido de muerte y de un Cristianismo cada vez más fosilizado—: el postulado de que la raza tiene su origen en un dios de la muerte (el *Dis Pater*, que nombraba César) en un concepto totalmente entrópico que resulta evidente en más de una leyenda. Por otro lado, el héroe es tal por hacer lo que debe pese a las circunstancias. El final de todo siempre es lo mismo, pero lo más importante es el acto (y esto también está relacionado con el concepto escandinavo —vikingo— de la vida). El nombre, la fama, eran lo más importante. El Destino puede ya estar escrito, pero —parafraseando el pensamiento de san Agustín— lo trascendente es la actitud. Cuando Oissin marcha a la tierra del oeste con la hija del dios de los muertos y luego —por añoranza— regresa a Irlanda, había dejado de pertenecer a la historia cronológica. Al romper en forma inconsciente una obligación, envejece súbitamente y no puede regresar con su esposa. Había roto el puente con el *kairós*, con el tiempo macrocósmico. Se encuentra con san Patricio y le relata las historias de los *fianna* y, cuando el santo le ruega que se convierta a la nueva religión, la rechaza. “No puedo creer que el Cielo esté cerrado para los *fianna* ni que el mismo Dios no estaría orgulloso de llamarse amigo de Fionn. Y si no fuera así, ¿de qué me sirve la vida eterna donde no se caza, ni se corteja hermosas mujeres, ni se escuchan las canciones y los relatos de los bardos? No, iré con los *fianna*, ya sea que estén sentados a la mesa del festín o sobre su fuego.”

Este concepto es muy trascendente. Los druidas, que eran quienes conocían el sentido de los relatos, hacía tiempo que ya habían desaparecido. Pero el trasfondo pervivió y no se perdió con la posterior evemerización de los ciclos legendarios ni con su vulgarización, cuando las historias comenzaron a ser transcritas por los monjes copistas que no evitaban las glosas o modificadas por el pueblo común, que las transformó en cuentos populares. En ciertas tradiciones, el culto a los muertos sigue siendo importante. Desde el *Halloween* norteamericano (el antiguo *Hallows' Eve*, la céltica festividad de *Samhain*) hasta la

hispanica Fiesta de Todos los Santos —y España también perteneció al mundo céltico—. Quizá —por eso mismo— tampoco sea accidental que se esté tratando de "importar" aquel *Halloween* a estas tierras luego de que se perdiera la tradición de las hogueras de San Juan, que coincidían con el ciclo agrario y se sincretizaban con ciertas ceremonias precolombinas. Porque, en definitiva, las leyendas célticas poseían ese sentido cosmogónico que hoy se trata de paliar a través de posturas ecologistas o en el buceo de filosofías orientales burdamente occidentalizadas: el sentido de pertenencia y unidad con el entorno, con el mundo. Con uno mismo.

Santiago Oviedo

La cultura céltica

Nuestra lectura de los celtas

Soy el viento sobre el mar; *(por la profundidad)*
soy la ola del océano; *(por el poder)*
soy el bramido del oleaje; *(por el terror)*
soy el fuerte toro de los siete combates; *(por la fuerza)*
soy un águila sobre una roca; *(por la astucia)*
soy una lágrima del sol; *(por la claridad)*
soy la más bella de las plantas; *(por la pureza)*
soy un bravo jabalí salvaje; *(por el valor de caudillo)*
soy un salmón en el agua; *(por la velocidad)*
soy un lago en la llanura; *(por la grandeza)*
soy un hábil artista; *(por el don)*
soy un héroe gigantesco que blande la espada; *(para la venganza)*
puedo cambiar mi forma como un dios.

Esta versión del poema que Amerghin recita al desembarcar en las costas de Irlanda —y su glosa posterior— es una adecuada introducción a la rama irlandesa, o gaélica, de la mitología céltica y captura las imágenes literarias de varios de los temas principales de los relatos de una cultura que se nos presenta en la imaginación como una aristocracia pagana que pasaba los días cazando y luchando y las noches celebrando, bailando y haciendo el amor. Durante esas fiestas, los mitos y leyendas eran relatados por poetas profesionales llamados bardos.

¿Cuál era el tema y la forma de esas primitivas expresiones de la cultura celta que no sobrevivieron por la simple razón de que los bardos se basaban en la memorización de la tradición oral? El escritor romano Amiano Marcelino, en el siglo IV d.C., declaraba que los celtas de la Galia se habían civilizado (quería decir: romanizado) para esa época pero que mantenían sus tradiciones de la filosofía religiosa druídica y musicales: “Los bardos celebran las valientes hazañas de los hombres famosos en versos épicos con el acompañamiento de los dulces tañidos de la lira”. Otras fuentes, así como las mismas posteriores versiones escritas de esos mitos, apoyan los dichos de Amiano, aunque “épico” y “lira” eran probablemente los equivalentes grecorromanos de los términos que empleaban los celtas, sean cuales fueren. La música original y mucho de la poesía épica desapareció cuando los mitos fueron registrados por los escribas cristianos. De todos modos, algunas de las historias, que versan principalmente sobre las heroicas proezas de los guerreros celtas, han sobrevivido y constituyen el núcleo de la literatura que hoy llamamos mitología céltica.

Los mitos pueden decirnos muchas cosas acerca de las sociedades, antiguas o modernas. De todos modos, antes de que podamos comenzar a comprender la naturaleza de la mitología céltica, debemos en primer lugar dejar de lado nuestra propia concepción moderna sobre los celtas.

Hacia fines del siglo dieciocho y en parte del decimonoveno la principal referencia sobre los mitos célticos estaba en los textos romanos: proveían una nostálgica fuga de la Edad Industrial hacia una época regida por lo “natural” y lo “mágico”, poblada por heroicos guerreros y doncellas hermosas. Todos los poetas y pintores redescubrían su propio pasado céltico: Irlanda se fijaba en leyendas precristianas tales como los relatos de CúChulainn y de los *fianna* (o fenianos); Gales tenía la heroica saga de Pryderi en el *Mabinogion*; el poeta escocés James Macpherson (1736–1796) forjó sus *Baladas osiánicas*, asegurando que eran las traducciones de un poeta gaélico del siglo XIII llamado Ossian; Inglaterra resucitó las leyendas del Rey Arturo en trabajos tales como el poema de Tennyson, *Los idilios del rey*. El Romanticismo imbuyó a los mitos con sus propias nociones románticas y frecuentemente retuvo aquellos elementos del cristianismo medieval que habían sido agregados en las primeras versiones escritas.

La visión romántica del “crepúsculo céltico” continúa influyendo en nuestra percepción. También nosotros precisamos de imaginarios y la palabra “céltico” invoca misteriosos paisajes iluminados por la Luna, con sacerdotes drúidicos vestidos de blanco que realizan extraños rituales y preparan pociones mágicas. El arte céltico se mantiene en boga, especialmente en la joyería, puesto que tiene un encanto abstracto particular a la vez que implica la atracción de un pasado desconocido. La literatura céltica contiene un hechizo similar: el narrador nos saca de un universo de gente aparentemente real y nos coloca en fantásticas tierras de hadas y de monstruos; su habilidad es tal que casi no notamos la transición. Es fácil ser embrujado por semejante cultura.

Debemos preguntarnos si los mismos celtas concebían a su religión como un misterio y a los poemas como un escape del mundo real. Las respuestas no llegan fácilmente: los celtas no escribieron su historia. En cualquier caso, debemos aprehender sus costumbres y su comportamiento de manos de los autores griegos y romanos contemporáneos; aunque la visión que tenían de los celtas era tan mítica como la nuestra, por estar basados en la presunción de que los celtas eran bárbaros incivilizados. Sin embargo, los arqueólogos han confirmado algunas de las observaciones más drásticas de los escritores clásicos: efectivamente parece que los celtas practicaban sacrificios humanos y que eran afectos a la caza de cabezas. Los arqueólogos también aumentaron nuestro conocimiento acerca de cómo vivían, adoraban y enterraban a sus muertos.

Los celtas en la historia

Las más tempranas referencias a los celtas tienen lugar en la literatura griega del 500 a.C., aproximadamente. Para el siglo cuarto antes de Cristo, los celtas se contaban entre las cuatro naciones periféricas del mundo conocido, junto con los escitas, los indios y los etíopes —y no sin motivo, pues ya habían comenzado a entrometerse, violenta y dramáticamente, en los asuntos de los grandes centros de influencia política y cultural del Mediterráneo—. Desde su patria originaria, que comprendía el sur de Alemania y parte de Bohemia, se desplazaron con explosiva energía hacia los límites orientales y occidentales de la Europa continental y desafiaron el creciente poder de Roma. A finales del siglo V, el área celta de asentamiento se había extendido considerablemente más allá de sus límites originales y, a lo largo de sucesivas migraciones, ya parecían habitar una extensa área geográfica que se extendía desde los tramos superiores del Danubio en Europa oriental

hasta Francia y España. La datación arqueológica de los hallazgos célticos no sólo confirma los relatos sino que también nos informa del pasado prehistórico de los celtas. Ya hacia el 1000 a.C. existió una cultura “protocéltica” diferenciada en el Danubio superior. De todos modos, algunos arqueólogos arguyen actualmente acerca de una extensa y gradual “celtización” de culturas que ya existían en el norte y oeste de Europa durante la Edad de Bronce; de ese modo, la Britania “céltica” podría datar desde fechas tan tempranas como el 1.500 a.C., cuando la cultura de Wessex tenía las características sociales “heroicas” que se concuerdan con los más primitivos mitos célticos irlandeses.

Pronto los celtas de “Hallstatt” en Europa oriental estaban explotando hierro para herramientas y armas y expandían sus territorios, primero a través de Europa hacia Francia y la península ibérica, según afirman los primeros historiadores griegos. Luego comenzó un periodo de expansión mucho más rápida. Hacia el 400 a.C., tribus galas hicieron incursiones en la Italia etrusca y romana y mientras el grupo principal se asentaba para dar forma a lo que sería conocido como Galia Cisalpina, otros avanzaron en expediciones de pillaje a lo largo de la península y casi tuvieron éxito al sitiar Roma en el 387 a.C. La cultura céltica de ese periodo es conocida como de “La Tène”, a causa del asentamiento suizo en el que se descubrieron elementos típicos de la sociedad celta del siglo V a.C. Muchos arqueólogos la ven como la primera cultura céltica auténtica y, ciertamente, ése es el pueblo que nos es descrito con el nombre de celtas por los historiadores clásicos. Su presencia militar en la Italia septentrional durante los siglos quinto y cuarto a.C. es testimoniada por el mítico relato romano del sitio galo de Roma, que fue frustrado aparentemente por los gritos de alarma de los gansos sagrados, y por algunos relieves funerarios etruscos que describen batallas contra guerreros celtas. En el este, una posterior expansión fue directamente hacia el sudeste de Europa, el Báltico y Turquía occidental. Se introdujeron en los Cárpatos y en los Balcanes y su presencia está atestiguada desde la primera mitad del siglo cuarto, cuando Alejandro Magno recibe embajadores celtas en su corte. La impresión general es la de un fermento de movimiento continuo, tanto en busca de botín y de servicios mercenarios como, sencillamente, de un lugar donde afincarse. En el 279 a.C. tribus célticas intentaron saquear el santuario griego de Delfos, siendo dispersados por una milagrosa nevada enviada por el dios Apolo. Al año siguiente, tres de esas tribus —conocidas colectivamente como gálatas (un equivalente a la expresión general *Keltoi/Celtæ*)— cruzaron al Asia Menor y se establecieron en la región aún conocida como Galacia.

Para esa época, la mayor parte de Britania pertenecía al mundo céltico. La primera migración que puede ser definida confiadamente como céltica tuvo lugar en el siglo quinto a.C., otra afluencia importante tuvo lugar en el siglo III y la fase final se concretó con la llegada de los belgas en la primera parte del siglo I a.C. Irlanda presenta un problema aún más complicado y se propusieron fechas completamente diferentes para la llegada de los primeros celtas. Como cuestión de hecho, sin embargo, los registros arqueológicos sólo permiten hablar con perfecta seguridad de los celtas en Irlanda desde el siglo III a.C. en adelante, aunque existe una fuerte presunción de que se les podría adjudicar asentamientos más tempranos.

La caída de los celtas

Hace dos mil trescientos años, la energía y los recursos de los celtas podían suponerse inextinguibles. Dueños de una vasta área que se extendía desde Galacia en el este hasta Britania, y probablemente Irlanda, en el oeste, podrían haber parecido idealmente ubicados para establecer un imperio o una confederación perdurables. De hecho, los celtas habían alcanzado el apogeo de su poder y a partir de ahí entraron en un periodo de rápida decadencia que en retrospectiva parece haber sido casi inevitable. La misma facilidad y extensión de sus conquistas acarrearba las semillas de su ruina. La distancia debilitaba las vías de comunicación y fomentaba la desintegración. En algunas regiones los celtas gobernantes eran una minoría en el medio de la población indígena, al tiempo derrochaban potencial humano en aventuras mercenarias.

Julio César y otros escritores de los siglos primero antes y después de Cristo nos brindan gráficas descripciones de la cultura y costumbres célticas tal como eran vistas por los no celtas. El primer hecho en destacarse es que había poca unidad entre ellos: estaban divididos en tribus aristocráticas regidas por caciques que parecían estar luchando constantemente entre sí. De todos modos, se debe recordar que probablemente los romanos avivaban las divisiones tribales nativas para facilitar sus invasiones. La Galia céltica se convirtió en una provincia romana luego de la conquista de Julio César en el siglo I a.C. y Britania vivió lo mismo bajo el imperio de Claudio en el 43 d.C. Irlanda nunca fue invadida por Roma y por eso sus mitos tendieron a preservar la primitiva cultura céltica prehistórica con más detalle.

Los griegos distinguían entre los celtas orientales, a los que llamaban *Galatoi* (gálatas originarios de la Galia), y los celtas de Europa occidental, a los que identificaban como *Keltoi*. Los romanos hicieron una distinción mayor de los *Celtæ* al llamar *Galli* (galos) a los celtas franceses y *Belgæ* (originarios de los que hoy es Bélgica) y *Britanni* (britanos) a los celtas británicos. Estos últimos —como ya se señaló— podrían tener su origen en las frecuentes *völkerwanderungen* de la prehistoria europea: celtas de dialecto goidélico habrían llegado a las islas británicas donde conquistaron a los primitivos habitantes ibéricos o de origen mediterráneo, empujándolos a las menos fértiles regiones del norte y del oeste; posteriormente, los mismos belgas se vieron empujados desde el continente por las nuevas oleadas migratorias y reprodujeron la historia de conflictos e interrelaciones. Así, durante la dominación romana las islas exhibían los siguientes genotipos: los britanos (la segunda raza céltica) habitaba la parte sur de la isla con excepción del extremo oeste, mientras que los goidelios de la primera ocupaban la mayor parte de Irlanda, la Isla de Man, Cumberland, las Tierras Altas Occidentales, Cornualles, Devon y el norte de Gales. Al norte de los Montes Grampianos vivían los pictos, que probablemente eran íberos más o menos goidelizados; restos de las razas aborígenes como las que aún permanecían sin mezcla en el sur de Gales y en algunas partes de Irlanda.

En suma, los pueblos célticos carecían del sentimiento de cohesión y de la disposición por la organización centralizada que podría haber consolidado a esas tribus dispersas en un imperio o una confederación. Si con el paso del tiempo llegarían a desarrollar esas cualidades, es una cuestión de especulación pura; de hecho, pronto se vieron fuertemente presionados: en el norte por los germanos, en el este por los dacios y en el sur por los romanos. El fin del tercer siglo mostró una firme recesión de la influencia céltica y cien años después sólo quedaban fragmentos de sus vastos dominios y el entorno céltico

comenzó a ser asociado de un modo especial con la Galia, donde los celtas preservaron su independencia e identidad hasta las conquistas de César.

Pero eso tampoco le puso un fin a la decadencia. En el siglo I a.C. la Galia fue dominada por César e incorporada al Imperio Romano y un siglo después le siguió el sometimiento de Britania. Cuando en el siglo V se colapsó el Imperio de Occidente, el idioma galo estaba casi extinguido; el dialecto que se sigue hablando en la Bretaña es de un origen diferente y fue reintroducido por las migraciones galesas y cónicas de los siglos quinto y sexto. En la misma Britania, la presencia romana desapareció en el siglo V sólo para ser seguida por la anglosajona y desde entonces el área de soberanía y lenguaje céltico se redujo en forma continua; hoy la rama céltica británica sólo sobrevive en Gales y en Bretaña.

Durante esa época Irlanda disfrutó de una seguridad casi completa frente a las agresiones externas; sus habitantes hablaban un idioma céltico que los lingüistas llaman goidélico y que es conocido en su forma moderna como gaélico. Se sabe por Tácito que el general romano Agrícola en algún momento se había interesado por ella y proclamó que el país podía ser conquistado por una sola legión y unos pocos auxiliares. Pero el plan de Agrícola nunca fructificó e Irlanda no sufrió mayores intrusiones hasta la llegada de los vikingos en el siglo IX y de los anglonormandos en el XI. En consecuencia, el orden social irlandés y el sabio sistema que mantenían permaneció inmune a asaltos violentos hasta mucho después de que Irlanda se volviera un país cristiano y el irlandés fuera un lenguaje escrito. Esto debe ser tenido en cuenta como una de las causas de la destacable continuidad y del carácter conservador de la tradición irlandesa erudita.

Los lenguajes célticos

Los celtas paganos hablaban un idioma indoeuropeo que los relacionaba en la prehistoria con los griegos, los romanos y los indios. De todos modos, no existen registros de las lenguas antiguas, excepto breves inscripciones del periodo romano y referencias de los autores clásicos a los nombres célticos. Cuando los mitos célticos fueron finalmente escritos en el periodo de la alta Edad Media, los idiomas variaban de acuerdo con el territorio de origen del autor: por eso los mitos irlandeses fueron registrados en irlandés antiguo, pero la forma galesa contemporánea de la lengua céltica no habría sido entendida por los escritores irlandeses. Parecería que, para la época de la invasión romana, cualquier unidad cultural formal proveniente de un lenguaje céltico único había desaparecido: los celtas de Irlanda hablaban “goidélico”, mientras que los celtas británicos hablaban “britónico”. Las lenguas británicas parecen haber estado relacionadas con la que empleaban los galos. Alrededor del siglo quinto de nuestra era hubo invasiones y movimientos poblacionales en los territorios célticos occidentales que condujeron a cambios lingüísticos: el lenguaje goidélico irlandés penetró en Escocia para luego convertirse en el escoto–gaélico; el “inglés” anglosajón ingresó en el sur de Britania, empujando al britónico a la Bretaña francesa.

La antigua sociedad céltica

César brinda un relato de la vestimenta céltica del siglo primero a.C., que consistía principalmente en una blusa con mangas, pantalones ajustados alrededor de los tobillos y un manto sujetado sobre un hombro con una fíbula. Nos dice también que los celtas vivían en *oppida* o pueblos cercados, algunos de los cuales han sido identificados con las casi tres mil colinas fortificadas de la Edad de Hierro del sur de Gran Bretaña; también existieron similares en Europa y Galacia. La evidencia arqueológica permitió la reconstrucción de los edificios de un *oppidum*, como en el caso de Butser Hill, en Hampshire, Inglaterra. Generalmente eran edificios circulares con muros de madera y techumbre de paja, rodeados por una empalizada; las salas de banquetes de los mitos parecen haber sido rectangulares, aunque eso puede ser una adaptación medieval de la historia original.

En su mayor parte, los celtas eran una sociedad guerrera regida por reyes, reinas y aristócratas guerreros, y los mitos no dicen nada de las clases inferiores. Cultivaban cereales, arreaban el ganado y aprendieron el uso de la moneda de los griegos y de los romanos. Los cuchillos, dagas, puntas de lanzas, hachas y espadas estaban hechas de bronce o de hierro. Los escudos eran redondos y también parece que tenían una especie de lazo con una piedra con forma de martillo atada en un extremo, al que usaban como las boleadoras de los indígenas y gauchos de Argentina. Sus carros de guerra tenían gruesas ruedas de madera armadas con hojas de bronce; eran arrastrados por dos o cuatro caballos y tenían la capacidad suficiente para llevar a varios guerreros, que rompían las líneas enemigas lanzándoles dardos e hiriendo a quienes estaban a su alcance con los filos de las ruedas.

Los rituales religiosos jugaban un importante papel para mantener la jerarquía social de los caciques y de las tribus; los mitos frecuentemente presentan y refuerzan el sagrado poder de los sacerdotes drúidicos y parece que los bardos tenían un respeto igual. Las principales festividades se relacionaban con el progreso del Sol y el calendario agrícola, considerándose de más importancia los equinoccios que los solsticios. Hacia el equinoccio de primavera se celebraba Beltene y hacia el de otoño, Samhain. También era importante el solsticio de verano, pues cerca de esa fecha tenía lugar un festival consagrado al dios Lugh.

Por su parte, tanto los mitos como las referencias históricas reflejan el orgullo céltico del apercibimiento para la batalla: “Los britanos se tiñen con tintura vegetal azul para parecer más terroríficos en la batalla. Llevan los cabellos largos y sus cuerpos están afeitados excepto en la cabeza y el labio superior” (César, *La guerra de las Galias*, V). Herodiano, que escribió en el siglo III d.C., agregaba: “Cuando no usan ropa, llevan adornos de hierro en la cintura y en el cuello a los que consideran tanto decorativos como un signo de riqueza..., se tatúan los cuerpos con diseños abstractos y de toda clase de animales”. Diodoro de Sicilia, un contemporáneo de César, describe a los celtas como “altos y musculosos, de piel pálida y cabellos rubios que aclaran artificialmente lavándose con agua de cal; se lo recogen desde la frente hasta la punta de la cabeza y hacia la nuca... por ende el cabello se vuelve tan duro y grueso como la crin de los caballos”. Las representaciones clásicas de los celtas coinciden con los estereotipos literarios y los arqueólogos han encontrado tatuajes en piel preservada de los celtas.

César cuenta poco de las mujeres celtas, excepto que eran “compartidas por grupos de diez o doce hombres”. Para los romanos y nosotros esto podría parecer bárbaro, pero también podría implicar un sistema matriarcal en el que la mujer demostraba su importancia social a través del número de amantes. En realidad, las mujeres celtas de alto rango ostentaban una cuota de poder desconocida por las de su contraparte clásica, como lo atestigua la reina guerrera Boudicca (Boadicea), quien condujo la rebelión del siglo I d.C. contra los invasores romanos en Britania. Aunque se debe tener en mente que los mitos célticos probablemente eran siempre relatados desde el punto de vista masculino, los personajes femeninos de la mitología céltica difícilmente tienen el aspecto sojuzgado y desdibujado de las de los mitos griegos, lo que podría sugerir que —a diferencia de la Atenas clásica— las mujeres libres formaban parte de la audiencia del bardo.

Los guardadores de la tradición

Es evidente que en las áreas célticas de las que tenemos mayores datos, el cultivo de la literatura, la enseñanza y —en los primeros tiempos— la religión, descansaban en un altamente organizado sistema de clases profesionales. De los autores griegos y latinos (cuya información, como ya se señaló, deriva principalmente del geógrafo griego Posidonio) se puede deducir que había tres de esas clases: los druidas, los bardos y —entre ellos— un grupo que es llamado de distintas formas en los diferentes textos pero que parecen haber sido mejor conocidos con el término galo *vātis*, emparentado con el latino *vatis*, que dio origen a nuestro actual “vate”. Los druidas tenían el más alto nivel social y, aun cuando sus poderes y funciones pueden haber sido objeto de un variado grado de tergiversaciones por los distintos escritores desde Julio César hasta nuestros días, su influencia debe de haber sido de todos modos considerable. Oficiaban en los sacrificios, tomaban y hacían cumplir las decisiones legales y dirigían un complejo sistema de educación propio. Los vates son generalmente presentados como expertos en la adivinación, pero no es posible hacer una distinción rígida entre sus funciones y las de los druidas y algunos pueden argumentar que no constituían una clase separada sino una división subordinada del orden druídico. Los bardos eran la clase ocupada principalmente en la literatura y —en vista del carácter heroico de la sociedad céltica— apenas resulta sorprendente que las fuentes clásicas los describan principalmente como cantantes de poemas de alabanza.

Este esquema, atestiguado por los autores clásicos, está sustancialmente confirmado por la tradición irlandesa. Nuevamente se encuentra una triple división que aquí comprende a los druidas (*druidh*), *filidh* y bardos (*baird*). Como en el caso de la Galia, vuelve a ser difícil distinguir rigurosamente entre las clases intermedias y los druidas; en realidad, para el siglo VII los *filidh* ya eran virtualmente los únicos herederos de los privilegios y funciones druídicas que sobrevivieron a los primeros siglos del cristianismo. Mientras los druidas —principales representantes de la religión pagana— soportaron el peso de la oposición de la Iglesia hasta desaparecer como una organización distinguible, los *filidh* tuvieron éxito al establecer un *modus vivendi* con las autoridades eclesiásticas, lo que le otorgó a los dos cuerpos separados pero complementarias esferas de autoridad y les permitió a los *filidh* continuar con varias de sus viejas funciones y prerrogativas e incorporar muchas de las que habían correspondido formalmente a los druidas. Así los *filidh* (cuyo título es frecuentemente traducido como “poetas”) en realidad eran mucho más: videntes,

maestros, asesores de gobierno, testigos de contratos y —cuando en el siglo XVII el orden nativo finalmente colapsó bajo el poder del gobierno inglés— la fuerza de sus sátiras conservó un efectivo poder de sanción social.

Pero como poetas también extendieron el alcance de sus ocupaciones a costa de los *baird*. Los bardos irlandeses estuvieron una vez estrechamente asociados con la composición de la poesía de alabanza, como su contrapartida gala, pero gradualmente los *filidh* expandieron su propio rol hasta que pudieron reclamar el virtual monopolio de esa importante función social. La consideración de los bardos se resintió y a través de la mayor parte de la historia literaria de Irlanda fueron presentados como una clase inferior de versificadores, narradores de cuentos y entretenedores. En Gales, en cambio, el término *bardd* sobrevive con acrecentada dignidad en el periodo histórico, siendo usado como un título común para los poetas doctos que se corresponden con los *filidh* irlandeses.

El paralelo entre los sistemas de enseñanza irlandeses y galos no es meramente de títulos o de jerarquías; también se extiende a detalles de práctica y de organización interna. De acuerdo con César, los druidas galos eran tanto maestros como discípulos: como desconfiaban de la palabra escrita, memorizaban ingentes cantidades de poesías y algunos continuaban sus estudios por más de veinte años. En Irlanda, el currículo de estudios de los *filidh* se extendía por un periodo de al menos siete años y, por lo demás, las observaciones de César son tan relevantes como para la Galia. También decía que los druidas galos tenían al frente a uno que ostentaba la autoridad de jefe de todos ellos y que, en cierta época del año, se reunían en asamblea en un lugar sagrado en el país de los Carnutos que era considerado el centro de la Galia. De modo parecido, los druidas irlandeses —y sus sucesores, los *filidh*— tenían un líder elegido de entre ellos mismos y estaban estrechamente asociados en la tradición con Uisnech, el “ombbligo” de Irlanda, el lugar donde se encendió la primera hoguera y (según se cree) el sitio de una gran asamblea (*mórdháil Uisnigh*).

Estrabón da la pauta de que la esencia del sistema era netamente pancéltica y otras evidencias lo confirman. Probablemente el druidismo existía en Galicia tanto como en Irlanda, Britania y Galia y una de las palabras clave del ritual religioso —*nemeton*, “lugar sagrado”—, empleada con mayor frecuencia para señalar un bosque sagrado, figura repetidamente en toponímicos de las regiones célticas. Según ese geógrafo, el consejo de los gálatas se reunía en asamblea en un lugar conocido como *drunemeton*, el “santuario del roble”, que es claramente análogo al *locus consecratus*, “lugar consagrado”, donde se congregaban los druidas galos.

En un nivel más generalizado, se encuentran instituciones análogas entre otros variados pueblos del grupo lingüístico indoeuropeo. El sacerdocio privilegiado de los druidas tiene su contrapartida en los brahmanes de la India y los pontífices romanos y se ha demostrado que varias de esas órdenes sacerdotales preservaron elementos comunes de la terminología religiosa indoeuropea. Lo que es aún más importante: conservaron, especialmente en las áreas periféricas de la India y de Irlanda, muchas instituciones culturales y tradiciones que llevan la inambigua marca de un origen común. Aun en el siglo VII, los *filidh* irlandeses continuaban usando giros que encuentran sus más cercanos paralelos en los textos sagrados de los brahmanes indios; no puede haber más elocuente testimonio de la conservación de la tradición erudita irlandesa.

La supervivencia de la mitología céltica

Los mitos célticos se preservaron en dos grupos de tradiciones: unos fueron registrados por escritores cristianos y sobrevivieron desde el siglo VII en adelante; otros siguieron vivos en el folclore oral de las áreas célticas. La aparente primacía de los mitos de Bretaña e Irlanda es debida a la falta de material sobreviviente de otras regiones importantes del mundo céltico, aunque frecuentemente se puede observar la pervivencia de temas célticos en los cuentos populares europeos.

Las fuentes más antiguas son las que se refieren a los celtas continentales —especialmente a los de la Galia— y a los de la Britania romanizada. Desgraciadamente, tienen serios defectos. La literatura gala, al ser puramente oral, desapareció con el idioma; se sabe por César que los druidas de la Galia consideraban impropio volcar sus enseñanzas por escrito y en este aspecto está sustancialmente confirmado por la evidencia irlandesa. Como resultado —y desde que la mitología implica narrativa de uno u otro tipo—, la mitología gala, propiamente hablando, está perdida sin posibilidades de recuperación. Se conserva, por supuesto, un considerable cuerpo de evidencias residuales pero, puesto que su naturaleza es alusiva antes que descriptiva o bien porque es citado de segunda mano, el estudioso moderno se encuentra frecuentemente en la incómoda situación de tener que trabajar de la ambigüedad a lo desconocido.

Las evidencias son de tres tipos: inscripciones votivas tales como las que aparecen en los territorios ocupados por los romanos, representaciones plásticas de las divinidades célticas y observaciones de autores clásicos. En las dos primeras categorías, el mayor cúmulo de material corresponde al periodo romano y consecuentemente suscita difíciles problemas de interpretación. Por ejemplo: las esculturas galas se desarrollaron bajo la influencia grecorromana y no es tarea fácil determinar con precisión hasta qué punto esa influencia no afectó los motivos de la escultura así como su forma. En cuanto a los autores clásicos, hay una discusión entre los expertos acerca de cuánto valor se les debe dar a sus testimonios. La mayor parte de ellos derivan de información de fuentes anteriores; incluso César, que tuvo mejores oportunidades que los otros de familiarizarse con la situación gala, está lejos de transmitir sus propias experiencias y observaciones. Y no hay dudas de que todas ellas estaban influenciadas en mayor o menor medida por las formas y los conceptos de la religión y mitología clásicas. Estas consideraciones llevaron a muchos estudiosos a descartar la evidencia clásica, lo que acaso sea un exceso de escepticismo. No se debería olvidar que un gran número de observaciones hechas por los autores clásicos acerca de costumbres y de organizaciones sociales célticas está corroborado por la literatura irlandesa de un modo tan estrecho que algunos primitivos relatos irlandeses casi podrían haber sido escritos para ilustrar esos comentarios sobre los celtas continentales (y pocos estudiosos abrigarían seriamente esa posibilidad). La evidencia clásica, entonces, merece consideración, pero debe de ser tratada con extrema cautela.

Por contraste, el testimonio registrado de la literatura irlandesa es posterior en más de un milenio pero tiene una cualidad conservadora que tiene más peso que la disparidad temporal. (El idioma irlandés, pese a la tardía fecha de los documentos, parece en algunos aspectos más conservador que el galo y por eso mismo puede preservar más

fielmente los mitos.) La transcripción de la tradición oral irlandesa comenzó a fines del siglo VI pero el tiempo y los incursores vikingos demostraron ser una implacable combinación y sólo unos pocos fragmentos manuscritos sobreviven del periodo anterior al 1100. Luego llegó el primero de un número de grandes compilaciones manuscritas, con las que se conservó un cúmulo material variado referido al pasado irlandés. Esos manuscritos son relativamente tardíos pero fueron compilados de fuentes anteriores y muchos de los ítems individuales que contienen pueden ser datados por sus trasfondos lingüísticos en varios siglos antes al del imperante en ese momento. Pero, sin tener en cuenta su fecha de composición, está más allá de toda duda que esos textos contienen un vasto caudal de temas precristianos.

Entre los relatos que formaban una parte importante del repertorio de los *filidh* hay varios que se relacionan explícitamente con el mundo sobrenatural y por ese motivo los estudiosos modernos suelen referirse a ellos como el Ciclo Mitológico. Pero ése es un título bastante engañoso desde que, en realidad, la mayoría de la narrativa irlandesa primitiva es mitológica en mayor o en menor grado. Hay mucho que decir sobre el sistema nativo de clasificación, el cual agrupa los títulos individuales no por ciclos sino por temas: saqueos, abigeatos, galanteos, batallas, viajes, aventuras, raptos, etc. Pero por cuestiones de brevedad, las historias sobrevivientes pueden ser divididas en tres grandes categorías: historias misceláneas adjudicadas a los reinados de varios soberanos, históricos y prehistóricos (aunque esa distinción tiene poca relevancia para la historicidad del contenido); el ciclo de los ulates (*Ulaid*) u hombres del Ulster, con el rey Conchobhar mac Nessa y el joven héroe CúChulainn y, finalmente, el ciclo de Fionn mac Cumhaill y las bandas de guerreros errantes conocidos como fenianos (*fianna*).

El resto sustancial más antiguo de la mitología irlandesa es un manuscrito llamado *Libro de la vaca parda*, que contiene el conocido como *Táin Bó Chuailgné* (La razia del ganado de Cooley), o sea la saga de CúChulainn. Corresponde al ciclo del Ulster, que fue la literatura de mayor prestigio en el periodo primitivo; es literatura heroica por excelencia y se ocupa de las actividades y virtudes que tipifican a las sociedades heroicas de cualquier parte. El escritor cristiano (autor sería un término incorrecto, pues implicaría una creación original) fue un tal Maelmuri, de quien los historiadores saben que fue asesinado en 1106 por incursores vikingos en la catedral de Clonmacnois. El curioso título deriva de un manuscrito perdido anterior, escrito en el siglo VII (¡sobre el cuero de su vaca favorita!) por san Ciaran.

Más voluminoso, aunque menos antiguo, es el *Libro de Leinster*, que se dice compilado en la primera parte del siglo XII por Finn mac Gorman, obispo de Kildare, e incluye hechos que complementan al *Libro de la vaca parda*.

Un poco menos importantes desde el punto de vista de los estudiosos son el *Libro de Ballymote* y el *Libro amarillo de Lecan*, que corresponden a fines del siglo XIV, y los *Libros de Lecan y de Lismore*, atribuidos al XV.

En contraste, el ciclo de Fionn (o *fiannaigheacht*, como es frecuentemente llamado) corresponde a la región de Leinster y era más popular entre los niveles más bajos de la sociedad y, por consiguiente, menos estimado por los *filidh*; de hecho, sólo desde el siglo XII —una divisoria de aguas en la historia y cultura irlandesas— cobró magnitud en los registros literarios. De todos modos, sus raíces se entierran profundamente en el pasado pagano. La mayor satisfacción de los *fianna*, y su principal actividad, era la caza y este

solo hecho le da al ciclo un carácter totalmente diferente al de los relatos del Ulster. Es predominantemente una literatura del aire libre que se extiende a lo largo y a lo ancho del cambiante paisaje de Irlanda y debido a eso se convierte en un vehículo conveniente para numerosas composiciones naturistas.

A esa variada colección de relatos se puede agregar el material seudohistórico y, en particular, el *Leabhar Gabhála*, “El libro de las invasiones”, y el *Dinnshenchas*, “La historia de los lugares”. El primero es una recopilación del siglo XII que aparenta describir las distintas invasiones a Irlanda desde los tiempos del Diluvio (¡y aun antes!). Es flojo como historia pero bastante consistente como mito. El *Dinnshenchas*, que también pertenece al duodécimo siglo en su forma definitiva, es una colección de conocimientos onomásticos que “explica” los nombres de lugares bien conocidos de Irlanda. Si el *Leabhar Gabhála* es la prehistoria mitológica del país, el *Dinnshenchas* es su geografía mítica.

La Biblioteca de los Abogados (hoy Biblioteca Nacional de Escocia), en Edimburgo —por su parte—, conserva manuscritos escoceses pertenecientes en algunos casos al siglo XIV, aunque en la mayoría de los casos son de los siglos XV y XVI. Corroboran los documentos irlandeses, hacen agregados a la saga de CúChulainn y le otorgan más importancia al otro ciclo mitológico (que relata las no menos maravillosas hazañas de Finn, Ossian y los fenianos). Asimismo, también incluyen relatos de otros personajes —más viejos incluso que Finn y CúChulainn—: los Tuatha Dé Danann, la antigua tribu divina.

Hay bastante evidencia que indica que también Gales heredó una rica tradición mitológica pero, desafortunadamente, está pobremente documentada. Como Irlanda, Gales tuvo sus grandes compilaciones manuscritas, las más viejas de las cuales datan del siglo XII, pero no conservaron tanta cantidad de las épocas pretéritas como sus contrapartidas irlandesas. Eso es especialmente cierto con la literatura en prosa y los relatos sobrevivientes más antiguos —*Culhwuch y Olwen* y *Las cuatro ramas*— probablemente fueron escritos en el siglo XI. Los cuatro relatos, o “ramas”, del *Mabinogi* o *Mabinogion*, que es el título que le dio Lady Charlotte Guest en 1849 a la versión inglesa de una colección de once relatos galeses conservados en manuscritos anteriores: ellos eran *El libro blanco de Rhydderch* (c. 1300–1325) y *El libro rojo de Hergest* (c. 1375–1425). Mabinogi significaría, según algunos estudiosos, “un relato de la infancia”: esto es una narración mítica de la concepción, nacimiento y primeros aprendizajes de un héroe céltico. El término *Mabinogion* (al que Lady Guest creyó incorrectamente un plural) implicaría entonces que todos los once relatos pertenecen a ese género. En realidad, sólo las cuatro primeras “ramas” corresponden a un Mabinogion original; las otras siete historias pertenecen a otras cuestiones y sencillamente sucedió que estaban agregados en los manuscritos originales. Sin embargo, constituyen una de las más importantes fuentes de la mitología británica. En ellos abundan temas y motivos mitológicos y sus personajes son los antiguos dioses de Britania. De todos modos, ellos representan los meros restos de una tradición reconstruida sobre un flojo marco narrativo por un talentoso autor que estaba menos interesado en conservar las fuentes que en producir una efectiva pieza de literatura. También hay una cantidad considerable de cuestiones mitológicas desparramada en los remanentes de la literatura medieval, pero es evidente que cualquier similitud con una mitología integrada había desaparecido mucho antes de que la literatura vigente fuera registrada. Lo que quedó es un embrollo de anécdotas, alusiones, situaciones y personajes que bajo un atento escrutinio comienzan a mostrar gradualmente el familiar perfil de paradigmas mitológicos en el ambiente británico.

Las evidencias galesas resultan de un gran interés por su estrecha relación con el gran ciclo continental de la novela artúrica. Las tradiciones literarias galesa y bretona proveyeron la mayoría de los elementos célticos incorporados en los romances de Chrétien de Troyes y sus seguidores y no poco de la perdurable fascinación de esas historias es debida a su característica esencialmente mitológica. El Arturo original bien puede haber sido un personaje histórico, pero el Rey Arturo del relato medieval y su séquito superan la dimensión de lo humano y comparten muchos de los rasgos mitológicos del héroe irlandés Fionn mac Cumhaill y sus *fianna*.

Al mismo tiempo, el *Libro negro de Caermarthen* (mediados del siglo XII), el *Libro de Aneurin* (fines del XIII) y el *Libro de Taliesin* (S. XIV), forman con el *Libro rojo* lo que recibe el nombre de “Cuatro antiguos libros de Gales”. Los tres primeros son más pequeños y contienen poemas atribuidos a los grandes bardos tradicionales del siglo sexto: Myrddin, Aneurin y Taliesin.

Por otro lado, los cuentos folclóricos célticos sobreviven en versiones “escogidas” registradas de labios de narradores de cuentos y cantantes por estudiosos interesados. Desgraciadamente, con la llegada de la televisión incluso a las más remotas áreas del mundo céltico, la tradición folclórica oral está desapareciendo. Aunque muchos de esos relatos folclóricos son sencillamente historias divertidas para ser contadas por y para la comunidad rural, hay algunos que conservan los “altos” mitos y leyendas de la antigua clase gobernante céltica.

La naturaleza de la mitología céltica

Hablar de “mitología céltica” no es referirse a una unidad cerrada sino meramente reconocer una relación tangible basada en una herencia común. Lo que se conoce de la mitología de los celtas continentales a duras penas sugiere una sostenida correspondencia con la de Irlanda o Gales y eso no puede ser debido enteramente a la desigual documentación. Incluso entre los celtas insulares las diferencias son, a primera vista, mucho más evidentes que las similitudes subyacentes. Esto no es muy sorprendente por un número de razones: los distintos pueblos en cuestión no derivaban de una única comunidad de celtas continentales; durante los últimos dos mil años sus organizaciones culturales y sociales habían evolucionado de modo diferente; en el caso de Britania y de la Galia —pero no en el de Irlanda— habían estado condicionados por la presencia física de Roma durante un periodo de siglos y, finalmente, se puede presumir con seguridad que todos asimilaban mucho del pensamiento religioso y de las costumbres de los habitantes precélticos de las respectivas regiones.

Estas consideraciones van mucho más allá de la explicación de las grandes discrepancias entre las tres ramas visibles de la mitología céltica. Pero ellas mismas son insuficientes para explicar la falta de unidad y de orden dentro de cada rama individual. En cambio, se ha afirmado que esa incoherencia simplemente refleja la estructura descentralizada de la sociedad céltica, en la que cada tribu funcionaba como una unidad política independiente, infiriéndose que la autonomía política iba a la par con la autonomía religiosa y que cada tribu tenía sus propios dioses especiales que podían —o no— ser comunes con los de las tribus vecinas. Esa podría ser una de las causas de lo que se ha dado en llamar “el

carácter anárquico y local” de la mitología céltica, aunque sus efectos bien podrían estar exagerados por una defectuosa documentación que en cualquier caso data de una época de drásticos reajustes, cuando las costumbres religiosas nativas estaban expuestas a la influencia de sistemas de gran sofisticación y prestigio.

Siendo los celtas notoriamente ricos en paradojas, quizá no sea sorprendente descubrir que esa independencia local característica de su organización política es en cierto aspecto contrapesada por un altamente desarrollado sentido de afinidad cultural entre las clases cultas. Actualmente sabemos que lo que le daba a los celtas tal unidad no era un origen racial común sino una cultura y un entorno compartidos. Los etnógrafos clásicos los identificaban —se puede decir que no infaliblemente— por el idioma, las características comunes y el modo de vida, así como por la ubicación geográfica y aún se puede sentir algo de esa coherencia cultural en las analogías destacables (tanto en las ideas como en la expresión) de las literaturas de Irlanda y de Gales. La que es todavía mayor hasta el punto de que la orden druídica existió en todo el mundo céltico y de que su organización parece haber sido esencialmente la misma en todas las áreas. El culto del lugar al cual sus miembros le adjudicaban tal importancia resume su solidaridad profesional y asiduo fomento de una unidad ideológica que trascendía las divisiones políticas entre cada nación o conglomerado de tribus. Esa facultad de combinar unidad con diversidad, fuerzas centrípetas con centrífugas, no es menos evidente en la mitología. Ahí las apariencias presentan una variedad azorante. La nomenclatura se renueva constantemente aun cuando los conceptos subyacentes permanecen inalterados. Los mitos se multiplican en variantes narrativas infinitas pero los temas son constantes y, hasta donde se puede juzgar, en gran medida comunes en todo el universo céltico. Por ejemplo, el tema de la soberanía divina que es un elemento tan permanente y tan fundamental en la tradición irlandesa también era familiar en Britania y Bretaña, aunque la mayoría de la literatura a la que allí dieron origen es sólo conocida por alusiones ocasionales. Esa homogeneidad subyacente justifica que se hable de una mitología céltica antes que de varias. Ése es un rasgo persistente y en ningún lado se evidenció más claramente que en la Irlanda posnormanda, donde los *filidh* conservaron una sorprendente unidad cultural en un medio de inestabilidad y lucha política.

Los bardos eran sacerdotes y maestros así como entretenedores y la conducta de los personajes míticos y legendarios proveía a los celtas, tanto hombres como mujeres, con ideales que aseguraban la continuidad de la sociedad guerrera. Por eso, los temas recurrentes de la mitología céltica nos informan acerca de las preocupaciones de esa sociedad. A través de los mitos es evidente un amor por la belleza y la descripción física: cuando CúChulainn entra a la batalla, por ejemplo, su colorido ropaje, las joyas brillantes y el cabello erizado son símbolos visuales de su jerarquía de héroe. Las heroínas demostraban su categoría elevada y descansada llevando el cabello trenzado con intrincados arreglos y resaltando su lozana piel blanca con riquísimas joyas.

Para los celtas, el mundo de la naturaleza era un lugar extraño e inexplicable; por eso los sucesos mágicos tendían a suceder fuera de la fortificación, por ejemplo durante una cacería. En varias de las historias los animales y las aves hablan y las divinidades célticas frecuentemente representan las fuerzas de la naturaleza. De cualquier modo, hay un importante aspecto religioso que frecuentemente es pasado por alto cuando se leen los mitos célticos: los estudiosos han demostrado que en otras culturas los mitos tienden a ser “explicaciones” narrativas de rituales religiosos históricamente atestiguados. Por lo tanto, es más como que algunos de esos relatos fueron originalmente explicaciones

míticas de misterios o búsquedas religiosas. Así, las visitas al Otro Mundo podrían reflejar un rito de transición original en el que los celtas pasaban de la niñez a la adultez en un periodo de ausencia fuera de la comunidad. La filosofía druídica estimulaba la creencia en la inmortalidad y los mitos celebraban esa idea: el amor persistía más allá de la tumba bajo la forma árboles entrelazados sobre los túmulos funerarios; las cabezas de los héroes muertos conservaban poderes sobrenaturales. Tales creencias eran un consuelo para la sociedad guerrera, donde la mayor gloria de los héroes era morir en la batalla.

Por otro lado, varios elementos en los mitos supervivientes parecen el reflejo de una anterior “edad heroica” prehistórica de la cultura céltica y es por eso que los celtas de los días de César probablemente veían a sus ancestros míticos con tanta nostalgia romántica como la de sus admiradores del siglo diecinueve. De cualquier modo, los mitos también contenían representaciones legendarias de personajes históricos verdaderos como en el caso del emperador romano del siglo IV d.C. Magno Máximo, que aparece como Mácsen Wledig en el *Mabinogion*. Este ejemplo histórico sugiere que figuras míticas como Pwyll y Branwen, aunque desconocidas por la historia, también podrían haber existido en algún momento de la prehistoria como seres reales cuyos hechos se destacaron de tal modo que fueron preservados tanto por la poesía bárdica como por la memoria popular.

El universo mítico permaneció como una parte tan integral de la sociedad céltica que, cuando llegó el cristianismo, los mitos orales no pudieron ser destruidos. En cambio, fueron frecuentemente cristianizados o se les dio un fin cristiano: los dioses se volvieron Dios; los sacerdotes druidas de la vieja religión fueron reemplazados por los santos de la nueva. La maravilla más grande de esas historias es que sobrevivieron durante tantos siglos y proveyeron una encantadora ventana al rico y variado pasado del occidente celta. Esos mitos ahora son nuestros como habitantes de un mismo mundo —e, incluso, algunos tomaron un sesgo especial en la pampa húmeda argentina— y deberíamos leerlos, sentir y aprender de ellos antes de pasárselos a nuestros hijos.

Los Tuatha Dé Dannon

El Libro de las Invasiones

Los celtas no dejaron ningún mito nativo de la creación del mundo, aunque sería extraño que carecieran de uno. César decía que los druidas galos se interesaban tanto en el poder de los dioses como en la naturaleza del universo material y puede ser que haya oído de segunda mano sobre esa cosmogonía. Si así fuera, naturalmente se debería buscar evidencia en la tradición irlandesa pero —desafortunada e inexplicablemente— la misma es deficiente en este aspecto. Los monjes eruditos que a fines del siglo sexto y en el séptimo se abocaron a compilar un registro del pueblo irlandés y de sus orígenes no eran meros amanuenses de la tradición nativa; el propósito que los guiaba era el de acomodar aquella tradición en el marco provisto por la Biblia y los primeros historiadores cristianos como Eusebio y Orosio. Con ese fin la manipularon e injertaron en la descripción cristiana de los orígenes humanos. Adán se volvió ancestro de los irlandeses tanto como del resto de la humanidad, aunque el dios Donn tampoco fue olvidado.

La re-escritura de la tradición fue efectuada progresivamente durante los siguientes siglos hasta que, finalmente —en el siglo XII—, se completó en la pseudohistoria intitulada *Leabhar Gabhála Éireann*, “El libro de la conquista de Irlanda”, comúnmente conocido como “Libro de las invasiones”. La “conquista” del título se refiere indudablemente a la llegada de los goidelios pero, en el universo de la compilación, en realidad es la última de una serie de seis inmigraciones. La primera de ellas precedió en cuarenta días al Diluvio y fue conducida por Cesair, hija de Bith, hijo de Noé. Todos perecieron en el Diluvio excepto Fintan, que sobrevivió durante varias edades y a través de las sucesivas invasiones con las formas de salmón, águila y halcón para ser invocado en consecuencia como testigo de los sucesos del pasado de Irlanda. Sin embargo, hay quienes sostienen que este episodio es una interpolación tardía del siglo X, tanto por la referencia al Diluvio cristiano como por el hecho de que Cesair podría ser la forma irlandesa del nombre griego Circe, la hechicera de la Odisea. No obstante, un manuscrito perdido del siglo XI relatava los mismos hechos protagonizados por Banbha, una diosa epónima, y si bien el documento es posterior podría tratarse del mito original del “descubrimiento” de la isla por una divinidad.

Luego —o en primer lugar, según fuera el caso— vinieron Partolón y sus seguidores (veinticuatro hombres y veinticuatro mujeres). Se los considera llegados del Otro Mundo y habrían desembarcado un 1º de mayo, fiesta de Beltene, consagrada a Bilé, dios de la muerte. Tuvieron una batalla —la primera que tuvo lugar en Irlanda— contra una raza de demonios conocidos como Fomoré, criaturas malignas y monstruosas que cambiaban de formas ante los golpes de las olas, algunas con un solo pie y un solo ojo, otras con cara de cabra o de buey. Partolón abrió cuatro llanuras —antes había una sola, sin árboles ni pasto, salpicada por tres lagos y surcada por nueve ríos— y durante aquel tiempo brotaron siete nuevos lagos. También instituyó varias tareas y costumbres por primera vez: se construyó la primera casa de huéspedes; se destiló la primera cerveza; se establecieron las primeras garantías legales y cosas por el estilo. Por último, exactamente trescientos años después, él y su gente fueron barridos por una plaga. Como en el caso anterior, quedó un sobreviviente que sería testigo presencial de los futuros hechos históricos bajo la forma de distintos animales —Tuan mac Cairill—, lo que sirve de mayor fundamento para los que sostienen el carácter apócrifo de la historia de Cesair.

La tercera invasión fue dirigida por Nemed, cuyo nombre deriva de la palabra céltica que significa “sagrado”. En ese tiempo se formaron otros cuatro lagos y se abrieron doce llanuras. Es evidente que tanto ésta como las anteriores invasiones eran consideradas como las que le dieron a la tierra irlandesa definición e identidad geográficas. Se puede decir —en un sentido mitológico— que al crear los elementos físicos y darles un nombre los traían a la existencia. Sin importar cuántos detalles de esas invasiones pueden ser una invención posterior, al menos ese concepto parece primigenio.

Los recién llegados derrotaron a los Fomoré en cuatro batallas consecutivas, pero luego Nemed y veinte mil de los suyos murieron por una plaga y los sobrevivientes cayeron bajo el dominio de sus enemigos. Cada año, en la fiesta de Samhain —el primero de noviembre— tenían que pagar un tributo de las dos terceras partes de sus granos, leche y niños. Al fin —desesperados— se alzaron contra sus amos y atacaron su isla

Dioses y héroes de Irlanda

fortificada con una torre de vidrio, pero sólo los treinta hombres de la tripulación de un barco sobrevivieron a la batalla. Una parte de ellos se fue a “Grecia” y la otra al “norte del mundo”.

Evidentemente, no ha dejado de señalarse la simetría general entre los destinos de los pueblos de Partolón y de Nemed. Algunos aventuran que sería la misma leyenda en las interpretaciones de los celtas y de los nativos ibéricos, siendo goidélica la variante de Nemed y nativa la de Partolón puesto que la *p* inicial del nombre es completamente ajeno a las formas lingüísticas del celta antiguo.

Los próximos dos asentamientos en Irlanda derivan supuestamente de los restos del pueblo de Nemed. Los que fueron a “Grecia” se multiplicaron y eventualmente volvieron a Irlanda, donde formaron los pueblos conocidos como Fir Bolg, Fir Gailioin y Fir Domnainn. En este instante no hay nuevas menciones de formaciones de lagos o de aperturas de llanuras; la tierra histórica de Irlanda ya era una realidad y —adecuadamente— las principales innovaciones adjudicadas a los Fir Bolg son de carácter sociopolítico. Dividieron al país en cinco, con lo cual instituyeron las provincias (en irlandés, *coigedh* “una provincia”— literalmente significa “un quinto”); ellas comprendían Ulster, Leinster, Munster y Connacht —que representaban los cuatro puntos cardinales— junto con Meath, que consistía en una región alrededor de la colina de Uisnech. Esta división, como señalaron algunos estudiosos, reproduce un concepto quíntuple del mundo que es más o menos universal y está especialmente testimoniado en la India y en China. Los Fir Bolg también introdujeron la monarquía y la noción de su carácter sagrado. Uno de sus reyes, Eochaidh mac Eirc, era el prototipo del gobernante justo: “Ninguna lluvia cayó durante su reinado, sino sólo el rocío; no hubo año sin cosecha. La mentira desapareció de Irlanda durante aquel tiempo y él fue quien primero estableció ahí el imperio de la justicia”. Así se configuró la armonía —fundamental para el concepto de la monarquía sacra— que existe entre la rectitud del gobernante y la prosperidad de su reino. Igualmente, el hecho de que Eochaidh fue el primer rey muerto por un arma es un indicador del nuevo orden de la aristocracia guerrera.

En vista del rol asignado a los Fir Bolg en la creación del sistema social irlandés clásico, quizá resulta significativo que sean los primeros colonizadores del *Leabhar Gabhála* que plantan un pie —si bien bastante incierto— en la historia. Los Gailioin son identificados con los Laighin, que le dieron el nombre a la provincia de Leinster, los Fir Bolg dominan el Ulster y los Fir Domnainn están especialmente testimoniados en Connacht y sin dudas están relacionados con los dumnonos de Britania. Parece claro que en esta etapa la historia y la mitología se fusionan en el marco de la antigua leyenda de la invasión y en esas tribus se representaba a los nativos precélticos. Los futuros goidelios los veían con recelo por los curiosos ritos mágicos que practicaban en las inaccesibles fortalezas de las colinas, en medio de tormentas y en montañas neblinosas.

Los siguientes invasores pertenecían a los Tuatha Dé Danann, los “Pueblos de la diosa Danu”, restos de la raza de Nemed que se habían vuelto hábiles en las artes del druidismo y de la magia durante su paso por las islas del norte del mundo. Sin embargo, según las versiones más antiguas (menos cristianizadas o no evemerizadas), los dananos no estaban emparentados con aquéllos y habrían llegado desde las Islas del Oeste sin naves, en medio de una gigantesca nube oscura que produjo un eclipse u oscurecimiento de tres días. Entre sus líderes estaba el anciano y en cierto modo bufonesco Daghdha, el “buen dios”, decano de los Tuatha Dé, también conocido como Eochaidh Ollathair, “el Gran Padre Eochaidh”, o Ruadh Rofhessa, “El Poderoso de Gran Conocimiento”. En varias ocasiones se lo reconoce como el máximo dios del druidismo, señor del Otro Mundo y de su abundancia eterna. Su arma era una porra que con un extremo quitaba la vida y con el otro revivía lo muerto; era el equivalente del martillo de Tor y del *vajra* o relámpago de Indra. Oghma —a veces calificado como *grianaineach* (“del semblante solar”) o *trénfther* (“campeón”, literalmente: “el fuerte”)— tiene similitudes con el Hércules mediterráneo pero también se le adjudica la invención de las letras del *ogham*, el sistema secreto de escritura irlandés. Goibhniu es el herrero divino; junto con Luchta, el carpintero, y Creidhne, el broncista, construían las infalibles armas de los dioses, pero también era conocido por sus dotes terapéuticas. Al mismo tiempo, también es el huésped o provisor de la *Fledh Ghoibhnnenn*, la Fiesta de Goibhniu en el Otro Mundo, en la que los participantes alcanzan la inmortalidad a través de una bebida mágica. Fruto de una unión ilícita de un día que duró nueve meses, Oengus o Mac ind óg, es el hijo del Daghdha y una suerte de Apolo. Es el dios joven, testarudo y algo tramposo. Buscó durante años a una doncella que sólo había visto en un sueño y le quitó con un juego de palabras el mejor palacio subterráneo a su padre. Nuadha, por su parte, cumple el papel del héroe perseguido por el destino que tan caro resulta al pensamiento mitológico céltico y será el rey de Irlanda que tendrá que dejar su puesto en dos oportunidades; aparentemente sus atributos y el culto que se le ofrecía lo relacionaban con el mundo acuático.

Los Tuatha Dé Danann llevaban con ellos cuatro talismanes: la piedra de Fál, proveniente de la mítica ciudad de Falias, que gritaba cuando la tocaba un rey legítimo (la misma fue plantada en la ciudad real de Tara; luego pasó a Escocia, de donde los ingleses la llevaron a la abadía de Westminster —sitio de la coronación de los reyes de Inglaterra— hasta 1996, en que fue devuelta a Escocia); la lanza de Lugh fabricada en Gorias, que aseguraba la victoria; la espada de Nuadha forjada en Findias, de la que nadie podía escapar indemne, y el caldero de Daghdha traído de Murias, del cual nadie se apartaba insatisfecho.

A su arribo le exigió a los Fir Bolg una batalla o el gobierno y así sobrevino la Primera Batalla de Magh Tuiredh, en la que los Fir Bolg fueron derrotados. Pero los Tuatha Dé no disfrutaron durante mucho tiempo de su primacía sin ser desafiados: pronto se vieron obligados a combatir contra los viejos enemigos, los Fomoré.

La Segunda Batalla de Magh Tuiredh

Además de las referencias del *Leabhar Gabhála*, hay un relato épico independiente de esta batalla que es una de las más importantes fuentes de la mitología irlandesa, lo que llevó a algunos especialistas a pensar en la existencia de una suerte de extrapolación. Sin embargo, en él se registran los orígenes y el desarrollo del conflicto.

Durante la Primera Batalla —en la que los Fir Bolg fueron derrotados—, Nuadha, rey de los Tuatha Dé, perdió una mano y puesto que los defectos físicos eran incompatibles con el antiguo concepto de la soberanía era necesario que fuera reemplazado. La elección recayó —y a primera vista podría parecer bastante extraño— sobre Bres, “el Hermoso”, hijo del rey fomor Elatha, que se había criado con la gente de su madre, los Tuatha Dé. De todos modos, pronto el reinado de Bres se volvió tiránico el país cayó bajo el yugo de los reyes de los Fomoré. El Daghdha se vio obligado a cavar los cimientos y a construir una fortaleza para Bres y Oghma a juntar leña. Aún más, Bres carecía de lo que caracteriza a todo rey verdadero: la generosidad. Los jefes de los Tuatha Dé se quejaban de que “sus cuchillos no tenían manchas de grasa por él y, por más frecuentemente que lo visitaran, sus alientos no tenían aroma a cerveza”. No había diversiones en la casa real; ni poetas, ni músicos, acróbatas o bufones. Al final, el justo castigo fue adelantado —y así siguió sucediendo con frecuencia en la tradición irlandesa— por los versos de un poeta. Cuando Coirbre, poeta de los Tuatha Dé Danann, fue recibido por Bres con escasa hospitalidad, se vengó con una sátira salpicada de magia —la primera que se compuso en Irlanda— “y nada sino la ruina estuvo sobre Bres desde esa hora”. Los líderes de los Tuatha Dé reclamaron que renunciara al reinado y él escapó para reclutar entre los Fomoré un ejército que lo apoyara.

Mientras tanto, el sanador DianCécht le había adaptado a Nuadha una brazo de plata, con lo que fue repuesto en su soberanía y de ahí en más fue conocido como Nuadha Airgedlámh, “Nuada de la Mano de Plata”.

Luego viene el episodio de lo que es un preludio a un curioso cambio de roles: la llegada de Lugh, “el Brillante” —emparentado tanto a los Tuatha Dé como a los Fomoré— a la corte de Tara en el medio de una fiesta. El portero le preguntó por sus habilidades, pues nadie podía entrar al palacio si no sobresalía en alguna actividad, y Lugh se presentó sucesivamente como constructor, herrero, guerrero, arpista, *fili*, hechicero, sanador, escanciador y broncista, sólo para recibir por respuesta que ya tenían al mejor. Sin embargo, él preguntó si había alguien que combinara todos esos conocimientos y como naturalmente no era así se le permitió entrar y fue conocido como (*sam*)*ildánach*, “poseedor —o hábil— en muchas artes (juntas)”. Apenas Nuadha tuvo pruebas de la competencia politécnica de Lugh, abdicó del trono con la esperanza de que los llevaría a la victoria contra los Fomoré. Bajo la dirección de Lugh, se inician los preparativos y cada uno de los artesanos y de los magos de los Tuatha Dé compromete su propia contribución particular: el herrero, la confección de armas prodigiosas; el hechicero, el echar las montañas de Irlanda sobre los Fomoré; el escanciador, ocultarles las aguas de los lagos y de los ríos; el druida, arrojar sobre ellos tres lluvias de fuego para privarlos de dos tercios de sus fuerzas y del valor y volcarles sobre los cuerpos orina de humanos y caballos.

Dioses y héroes de Irlanda

Una vez comenzada la batalla, la matanza fue generalizada en ambos bandos. Pero en tanto que los muertos de los Fomoré continuaban así, los de los Tuatha Dé eran arrojados a una fuente sobre la que Dian Cécht y sus tres hijos cantaron conjuros y a través de la magia eran vueltos a la vida, aunque mudos. Lugh también contaba con el recurso de sus poderes mágicos: mientras se movía alrededor de los hombres de su ejército “sobre un solo pie y con un solo ojo” entonaba un encantamiento para darles fuerza y valor. Así asumía la postura característica de un hechicero y un aspecto que reproducía la forma monstruosa que la tradición le adjudicaba a los Fomoré. Luego se enfrentó al temido Balar “del ojo maléfico”. Un ojo de éste era tan grande que hacían falta cuatro hombres para levantarle el párpado y, cuando quedaba descubierto, su ponzoñosa mirada destruía un ejército. Pero tan pronto como Lugh vio el ojo abierto dirigido contra él, le lanzó un hondazo que lo hizo salir por la nuca de Balar con lo que llevó la destrucción a los seguidores de aquél. Los Fomoré fueron derrotados y expulsados para siempre de Irlanda. El mismo Bres fue capturado y trató de salvar su vida con la promesa de que, primero, el ganado de Irlanda siempre daría leche y, segundo, que habría una cosecha cada tres meses. Ambas ofertas fueron rechazadas pero finalmente fue perdonado como recompensa por informar sobre las épocas apropiadas para arar, sembrar y cosechar.

Ésta es en esencia la historia de la Segunda Batalla de Magh Tuiredh. Es obvia su importancia mitológica, pero no tanto su significado. Hay quienes afirman que la parte fundamental del relato es el mito de la muerte de Balar por Lugh y que el resto fue agregado artificialmente a ese núcleo; ese argumento se ve respaldado por el hecho de que la tradición de la oposición entre una deidad establecida primitiva y un rival más joven y versátil era evidentemente familiar en Irlanda. Por otro lado, es cuestionable que una narración como la de la Batalla de Magh Tuiredh pueda ser plausiblemente reducida a ese tema elemental y se puede objetar legítimamente que no se ha tenido en cuenta otro conjunto de tradiciones comparables de teomaquias dentro del campo indoeuropeo que están claramente documentadas. Se ha señalado más de una vez, por ejemplo, la analogía entre los Tuatha Dé y los Fomoré, por un lado, y los Devas y los Asuras de la India, por el otro. En ambos casos los poderes demoníacos libran una lucha continua contra los dioses y el orden cósmico que éstos gobiernan, aun cuando en la tradición irlandesa esa contienda fue registrada como que tuvo una localización histórica y se consideraba firmemente que se había desarrollado sobre el suelo de la isla. En tiempos más recientes, el problema de la Segunda Batalla se insertó discreta pero bastante firmemente en el marco de los estudios de estructura comparativa de los mitos indoeuropeos desarrollados por Georges Dumézil y eso condujo a ciertas sugerencias agudas y plausibles en vista del significado íntimo del relato.

El núcleo de las ideas de Dumézil sobre la mitología indoeuropea reside en la teoría de las “tres funciones”. Éstas, sostiene, son las bases de una clasificación tripartita que se manifiesta tanto en la mitología como en la organización social. La primera función se relaciona con la administración del universo y tiene dos aspectos: uno mágico-religioso y otro racional y jurídico. En el contexto indio, se personifica en la casta de los brahmanes y los dos aspectos se asignan respectivamente a los dioses Varuna y Mitra. La segunda consiste en el ejercicio de la fuerza física, “de naturaleza primaria pero no únicamente guerrera”. Se encarna en los chatrias o casta de los guerreros y su representación divina está dada por el dios Indra. La tercera comprende todas las manifestaciones de la noción de fertilidad: prosperidad, salud, fecundidad de las plantas y de la vida animal, paz, voluptuosidad y peso numérico. Se personifica en los vaisias o casta de granjeros y identificada por una cantidad de divinidades entre las que se destacan los Ashvins. Pero este sistema interno, sostiene Dumézil, no es meramente indio o indoiranio, sino indoeuropeo. Su esfuerzo permanente fue el de demostrar su vigencia en las distintas sociedades y tradiciones de la familia indoeuropea y aunque en este aspecto sus investigaciones no tuvieron un éxito parejo, el cúmulo de datos demuestra más allá de toda duda que el reconocimiento formal de una especie de clasificación tripartita basada en diferenciaciones funcionales es una característica inherente de la herencia indoeuropea.

Entre los celtas, la estratificación de la sociedad india tiene un estrecho paralelismo en la primitiva clasificación de los druidas, la nobleza guerrera (*flatha*) y los hombres libres (*bó-airigh*), que a su vez se corresponden con la división de César de la sociedad gala en druidas, équites y plebe. Por otro lado, la división tripartita del panteón indio no ofrece un paralelismo tan obvio entre las divinidades irlandesas, aunque se podría señalar que los registros existentes del primitivo sistema social irlandés es más auténtico e inadulterado que el de sus dioses y esferas de actividades. Aun como sobrevive la tradición, los dioses irlandeses no carecen de funciones definidas, pero todavía falta una demostración clara de que constituyen (o constituyeron) una jerarquía de tres niveles distintos.

De hecho, en todo caso y respecto al punto de vista de Dumézil sobre los Tuatha Dé y la Segunda Batalla de Magh Tuiredh, sólo hace falta demostrar una real diferenciación entre las deidades de la tercera función y

el resto, puesto que en varios estudios separados sostuvo persuasivamente que en el sistema tripartito hay un dualismo inherente que tiende a unir las dos funciones más altas en oposición con la tercera. Ese dualismo dio nacimiento a un mito que puede ser rastreado en varias ramas de la tradición indoeuropea y que relata cómo los dioses de la función más baja fueron admitidos en la comunidad de los más altos sólo luego de una lucha en la que cada bando había tratado de destruir al otro. En la tradición escandinava, por ejemplo, está el caso de la lucha entre los Ases y los Vanes y su posterior reconciliación; los Ases combinan a los dioses de la primera función (representados por Odín) y de la segunda (Tor), mientras que los Vanes personifican la tercera (Njörd, Frey y Freya). Del mismo modo, la Segunda Batalla de Magh Tuiredh no sería sino un reflejo del mito indoeuropeo; los Tuatha Dé —cuando llegaron a Irlanda— no poseían todas las capacidades necesarias para establecer una sociedad. En sus líderes tenían la magia drúidica (el Daghdá), el ánimo guerrero (Oghma), la totalidad de las artes y de los oficios (Lugh) y las importantes técnicas de la medicina y de la herrería (Dian Cécht y Goibhniu) pero carecían totalmente de la “tercera función” en su aspecto más necesario: la agricultura. Como contrapartida, recayó sobre sus oponentes, los Fomoré, suplir esa carencia y eso está compendiado en el acuerdo por el que se le garantiza la vida a Bres a cambio de los secretos de la prosperidad agrícola.

Esa interpretación deja muchos cabos sueltos que no fueron advertidos por Dumézil. En primer lugar, la batalla termina con el sometimiento completo de los Fomoré, no en una reconciliación y fusión con los Tuatha Dé como implicaría el mito y, en segundo término, los Fomoré son retratados constantemente en la tradición irlandesa como demonios, no como dioses (su nombre significa literalmente “demonios de abajo”, es decir demonios inferiores o, tal vez, submarinos, como podría explicarlo otra etimología). Una respuesta propuesta es que esas inconsistencias con el postulado del protomito son en realidad secundarias y derivadas de su actual contexto. Cuando la batalla de los dioses fue incluida en la seudohistoria de las invasiones y se oscureció su significado primario, los oponentes de los Tuatha Dé fueron confundidos con los Fomoré, los tradicionales enemigos del orden cósmico, y a su vez ocasionaron un cambio en las consecuencias del combate. Se puede aducir en favor de este argumento que los Fomoré de la Segunda Batalla tienen lazos familiares con los Tuatha Dé y que son descritos en términos más apropiados para estos últimos que para los monstruosos Fomoré de otros textos. Eso mismo sugiere intensamente que los oponentes de los Tuatha Dé en esta batalla en particular son también dioses.

La interpretación de Dumézil de la Segunda Batalla de Magh Tuiredh no está libre de controversias, pero en cualquier caso es altamente plausible y tiene el no poco considerable mérito de recuperar orden y propósito de un caos aparente. Más allá de su tesis central, se arguye la existencia de un sistema de dioses coherente heredado del pasado indoeuropeo —lo cual algunas veces fue discutido— y ahí reside mucho de su importancia para el estudio de las mitologías irlandesa y céltica.

La llegada de los goidelios

En el esquema del *Leabhar Gabhála* todo lo precedente no es sino un medio de conducir a la llegada de los Hijos de Míl, cuyos descendientes —los goidelios— serían en lo sucesivo el pueblo dominante de Irlanda. El origen erudito de esta invasión es obvio: los Hijos de Míl llegaron a Irlanda desde España porque se creía que Hibernia —el nombre latino de Irlanda— derivaba de Iberia, en tanto que el nombre de su padre (*Míl Espáine*) no sería sino la expresión latina *miles Hispaniae*, “soldado de España”, con ropaje irlandés. Pero, pese a esa transparente fabulación, hay mucho en ese relato que evidentemente es tradicional.

El caso es que Bregon había construido en su país una alta torre desde la cual —en una noche de invierno, “cuando el aire es tan puro que la vista de un hombre puede llegar más lejos”— su hijo Ith vio la silueta de Irlanda. Deseando conocerla, se embarcó y cuando arribó le pareció deshabitada. Luego se encontró con los tres sucesores de Nuadha que no se ponían de acuerdo en cómo dividirse la isla y le pidieron que arbitrara. “Obren de acuerdo a las leyes de la justicia”, fue lo único que atinó a decir y cometió el error de ensalzar los dones del país. Eso les pareció preocupante a los hijos de Oghma, nietos de Daghdá, quienes decidieron matarlo a traición.

Cuando los ocho hijos de su sobrino Míl, hijo de Bilé, supieron de aquel acto, decidieron tomar venganza y se embarcaron con otros treinta y seis jefes y sus tropas.

Dioses y héroes de Irlanda

Los Hijos de Míl desembarcaron en el sudoeste de Irlanda en la fiesta de Beltene (1º de mayo), pero uno de ellos se ahogó antes de hacerlo, al caer desde un mástil. Otro de sus hijos, el poeta Amerghin Rodilla Blanca, puso su pie derecho sobre el suelo irlandés mientras cantaba un poema en el que —como Krisna, el avatar de Visnú en el *Bhagavad-Gita*— proclamaba subsumir en él a todos los seres en una invocación panteísta que también era un reto para los moradores de la isla.

Habiendo desafiado a los Tuatha Dé Danann, los milesios se dirigieron a Tara. En el camino se encuentran con tres divinidades epónimas de Irlanda —Banbha, Fódla y Ériu— y cada una de ellas obtiene la promesa de que la isla llevaría su nombre. Al *fili* Amerghin, que le aseguró que el suyo sería el principal por pedirlo en tercer lugar, Ériu le predijo que Irlanda les pertenecería a los milesios para siempre, pero a Donn, el hijo mayor de Míl —que se había dirigido a ella con poca cortesía—, le anunció que ni él ni sus hijos obtendrían beneficios de la isla.

En Tara, los Hijos de Míl encontraron a los tres reyes de los Tuatha Dé —Mac Cuill, Mac Cécht y Mac Gréine—, los esposos de las tres diosas, y los emplazaron para que rindieran el país. En su lugar, los dioses reclamaron una tregua y sometieron sus condiciones al juicio de Amerghin. La decisión del poeta fue que los milesios se reembarcarían para retirarse más allá de la novena ola (lo que para los celtas constituía un límite mágico), pero cuando trataron de volver a desembarcar los Tuatha Dé crearon un viento “druidico” que los empujó mar afuera. En la tormenta se ahogó el hijo mayor de Míl con tres de sus hermanos, cumpliendo con la profecía de Ériu, y luego fue sepultado en un islote al sudoeste de la costa de Irlanda que desde entonces se conoce como *Tech nDuinn*, “La casa de Donn”; como consecuencia de ello, con el paso del tiempo Donn (“El Oscuro”) asumió el papel de señor de los muertos de los irlandeses y en la tradición popular moderno se revela como un dios de facetas contrastantes: benigno y terrible, creador de tormentas y generador de naufragios, protector del ganado y de las cosechas. Luego Amerghin se alzó y se dirigió directamente a la tierra de Irlanda con otro poema:

Yo invoco la tierra de Irlanda.
Gran playa del mar fértil.
Fértiles montañas trepadas.
Trepados bosques por la niebla.
Niebla de las cascadas.
Cascadas de lagos en la bahía.
Bahías de los pozos de las colinas.
Pozos de tribus reunidas.
Reunión de los reyes de Tara.
Tara de la colina de tribus.
Tribus de los Hijos de Míl.

Inmediatamente, el viento cesó y el mar se aplacó. Los milesios llegaron a la playa y le infligieron a los Tuatha Dé una derrota definitiva en Taittiu, el lugar del festival anual instituido por Lugh, en el que los tres hijos sobrevivientes de Míl —Eber, Eremon y Amerghin— mataron a los tres reyes de los Tuatha Dé Danann. Luego de eso, Eremon —el segundo hijo de Míl— es nombrado soberano de Irlanda, pero el tercero (Eber) insiste con sus seguidores en que se haga una división por partes iguales y luego de un año los hermanos se enfrentan entre sí. Al final, Eber es muerto en batalla y Eremon reafirma su mandato.

Como antes, no se puede decir con seguridad cuánto de esa relación es invención seudohistórica; es más fácil decir cuál no lo es. Amerghin, Donn y sus otros hermanos son totalmente míticos y es digno de destacar que el primero es quien —como vidente y como árbitro— tiene prioridad sobre todos los otros Hijos de Míl. Él es quien asegura el desembarco apaciguando a las divinidades de Irlanda y el que simboliza los inicios de sus colonias al proclamarse la corporización de toda la creación. Y tanto en su invocación a Irlanda así como en la tríada de diosas epónimas casadas con los reyes de Tara se descubre la elocuente expresión de uno de los temas dominantes de la tradición irlandesa: la personificación de la tierra como una diosa que está unida en matrimonio con el rey legítimo.

La retirada de los Tuatha Dé

Pese a su derrota, los Tuatha Dé aún conservaban el poder de sus artes mágicas y privaron a los goidelios de granos y de leche hasta que los obligaron a llegar a un acuerdo. Entonces se decidió que el país sería dividido en dos partes: la mitad inferior para los Tuatha Dé y la superior para los goidelios. De ese modo los Tuatha Dé se retiraron bajo tierra y el Daghdha le adjudicó a cada uno de sus jefes un *sídh* o “túmulo encantado”, y a lo largo y a lo ancho del territorio tales túmulos son vistos —o lo eran hasta hace muy poco— como los lugares de las especiales moradas del pueblo de las hadas. Ya a fines del siglo séptimo un clérigo biógrafo de san Patricio se refería a los “*sídh* o dioses que moran en la tierra” (*side aut deorum terrenorum*), con lo que evidentemente daba por sentada la tradición que ubicaba a los dioses nativos bajo la superficie de la tierra.

Ese estilo de vida sirve para explicar cómo los miembros de los Tuatha Dé llegaron a establecerse firmemente en el paisaje irlandés, viviendo en estrecha cercanía con los habitantes humanos que antes y siempre fueron conscientes de sus presencias. Lo suyo es lo otro, la cara oculta de Irlanda que tiende cada vez más a reflejar las características de la visible. Ellos tienen sus reyes locales y provinciales y toda su organización social se asemeja a la de la comunidad humana. Tienen las mismas lealtades locales, las mismas disensiones internas y escaramuzas, y seguramente —como esto lo sugiere— su divinidad no los vuelve permanentemente invulnerables ni los exime de la muerte violenta. Aunque, paradójicamente, la cualidad que más claramente los mantiene aparte es la inmortalidad, por virtud de la cual viven “sin pena, sin dolor, sin muerte..., sin edad, sin la corrupción de la tierra”. Si ahí hay una contradicción, no es una que requiera ser resuelta con argumentos racionales. Una de las características del otro mundo con la que juegan constantemente la imaginación irlandesa y galesa es con la relatividad del tiempo y del espacio; las perspectivas se invierten, lo breve se vuelve largo y lo largo breve cuando se cruza la tenue frontera entre lo natural y lo sobrenatural. Sin duda las violentas muertes de algunos miembros de los Tuatha Dé deben ser vistas desde una óptica similar. En todo caso, está claro que los narradores de cuentos irlandeses no ven nada fuera de lugar en la ocasional mortalidad de un dios inmortal dentro de ese contexto mítico donde los opuestos se combinan y entrecruzan.

El otro detalle que distingue conspicuamente a los señores de los *sídh* de los reyes y héroes mortales es su control de la magia y eso —antes que la noción de divinidad— es lo que caracteriza sus roles en la mayoría de la literatura primitiva. En ese aspecto, el relato literario antiguo y el moderno cuento folclórico son uno. La suya es una contrapartida mágica e idealizada del mundo natural en la que raramente se entremeten los mortales si no es por invitación o por accidente. Recíprocamente, la gente de los *sídh* normalmente no interviene en las cuestiones humanas y la idea de que los humanos puedan invocarlos como deidades está casi totalmente ausente.

Pero sería imprudente asumir precipitadamente que siempre fue así. Hay que tener en mente por lo menos dos consideraciones. En primer lugar, y pese a que la actitud de los redactores monásticos hacia las tradiciones del paganismo nativo era notablemente liberal, de ningún modo tenía siempre el mismo grado de énfasis y había algunas cuestiones que no permitían mucho compromiso; las súplicas y las adoraciones a las deidades nativas habrían sido unas de éstas. Un himno del siglo octavo declara que, hasta que san Patricio predicó el Evangelio, el pueblo irlandés adoraba a los dioses de los *sídh*; el santo conocía sus prioridades y, presumiblemente, también lo hacían los clérigos *literatii* de los siglos posteriores. La segunda consideración es más obvia pero no menos importante. Se sabe que los celtas no fueron el primer pueblo que se asentó en Irlanda y no sería realista suponer que las tradiciones y creencias de la población indígena se anularan totalmente con su llegada. De hecho hay una fuerte presunción de que los relatos literarios están coloreados por ese sustrato popular que una vez más hizo valer sus méritos cuando los dioses célticos fueron despreciados por el establecimiento del cristianismo y la influencia de sus enseñanzas.

Los dioses pervivientes

Más de una vez algún estudioso sugirió que el caso de Lugh indicaba un ingreso tardío al panteón de los dioses célticos; eso, sin embargo, es improbable. Es verdad que en los textos figura como un recién llegado

Dioses y héroes de Irlanda

a los Tuatha Dé Danann, pero no se puede asumir que ese hecho refleje un proceso “histórico”. Que se destaque por sus innovaciones no quiere decir que él mismo sea una, pues no sólo es virtualmente cierto que era conocido por todos los pueblos célticos sino que también es análogo —en muchos aspectos y especialmente en el uso de la magia— al Odín germánico y al Varuna indio.

Su culto no era exclusivo de Irlanda. El toponímico *Lugudunon* (en latín, *Lugudunum*) incluye su nombre bajo la forma arcaica de *Lugus* y de él derivan las modernas denominaciones de Lyon y Laon en Francia, Leiden en Holanda, Leignitz en Silesia y Lugo en Galicia. El nombre romano–britano de la actual Carlisle, en el norte de Inglaterra, era *Luguvalium* o *Luguvallum*, que significaría “Fuerte en (o por) Lugh”. Cuando Augusto eligió a la actual Lyon como capital de la Galia romana, estableció que su festividad tendría lugar el 1º de agosto de cada año. Dicha festividad, casi evidentemente, era la continuación de otra de origen celta dedicada a la divinidad protectora del lugar, especialmente si se tiene en cuenta que en esa fecha en Irlanda se celebraba y se celebra la fiesta de la cosecha conocida como *Lughnasadh* o “conmemoración de Lugh”.

La forma galesa del nombre es Llew, quien en el relato *Math, hijo de Mathonwy*, incluido en el *Mabinogion*, asume fugazmente el rol de zapatero. Esto conduce a España, pues en una inscripción hallada en Osma (Soria, Castilla) se puede leer una inscripción votiva a los Lugoves (plural de *Lugus*) por parte de una cofradía de zapateros. Estos Lugoves también aparecen citados en Suiza y acaso hagan referencia a una de esas tríadas típicas de los mitos celtas.

Este dios es una de las figuras más coloridas de los Tuatha Dé: joven, atlético y habilidoso. Aparece como vencedor de los seres malvados del otro mundo, como sucesor de Nuadha y como padre divino del gran héroe CúChulainn. Los dos asientos principales del Lughnasadh —Carum y Taitiu eran considerados las tumbas de sendas diosas claramente asociadas con la tierra y la fertilidad. Era el “prototipo divino de la realeza humana” y se contaba que un rey famoso de Tara, Conn “de las Cien Batallas”, lo visitó en su *sídh*, donde lo encontró como regente del otro mundo y atendido por una joven regimiento vestida, fácilmente identificable como la soberanía de Irlanda.

Se ha tomado a otro de sus epítetos —*Lámhfada*, “el de la Larga Mano”— como referido a su modo de combatir (con lanza o con honda) o se lo ha comparado con el del dios indio Savitar, “el de la mano amplia”, que estira su extremidad para controlar al sol, a la luna y a las estrellas y para regular la sucesión de los días y las noches. Pero el punto de vista más aceptado es el de que ese apodo refleja el concepto tradicional de monarquía que personifica en la literatura y que puede ser leído como una glosa del término céltico para “rey”: tanto el irlandés *rí*, como el latino *rex* y el sánscrito *rāj-* derivan de un verbo indoeuropeo que significa “extender” (la mano, un instrumento, etc.), “proteger” y “gobernar”, lo que provee un claro compendio de la evolución histórica del concepto de la antigua monarquía tribal. Aun si faltara más evidencia, su solo epíteto sería más que suficiente para confirmar los orígenes de Lugh dentro de la herencia celta indoeuropea.

Distinto es el caso de Mananánn mac Lir. Siendo los celtas como un todo originarios de un territorio continental totalmente alejado del océano, resultaría extraño que los irlandeses —cuya fortuna está permanentemente ligada a los mares que los rodean— no tuvieran una deidad propia que reclamara al mar como dominio particular. De hecho hay indicios de que pueden haber reconocido a varios dioses pero el único adecuadamente documentado es el citado, cuyo patronímico significa literalmente “hijo del mar”. Su nombre está relacionado con la isla de Man —su hogar tradicional, concebido menos como una realidad geográfica que como una localización terrestre del otro mundo— y su entorno natural está dado por las aguas que se extienden desde el noroeste de Irlanda hasta la Gran Bretaña, pero también se lo asocia con la isla sobrenatural de Emhain Abhlach, “Emhain de los Manzanos”, a la que la literatura identifica con la isla de Arran en el estuario del Clyde y que evoca a la Ávalon del rey Arturo.

En los textos primitivos no está específicamente enumerado entre los dioses de los Tuatha Dé y no aparece en las Segunda Batalla de Magh Tuiredh. No es seguro que esta diferenciación sea originaria o que surja meramente de su especialización funcional como dios del mar, pero es válido notar que otro dios relacionado con las aguas —el bastante sombrío Tethra— sí tomó parte en la Segunda Batalla, si bien del lado de los Fomoré. Al igual que Mananánn, Tethra también era conocido como señor del gozoso otro mundo.

Dioses y héroes de Irlanda

De hecho, una leyenda de travesía al otro mundo bienaventurado fue la que determinó la imagen de Mananánn en la literatura irlandesa. En el “Viaje de Bran” —probablemente compuesto a fines del siglo séptimo— cruza el mar en su carro y se dirige al mortal viajero Bran con palabras que expresan vívidamente la inversión de la realidad que caracteriza a la visión de las cosas desde el otro mundo:

Qué es el limpio mar
para la gallarda nave en la que está Bran,
sino la Llanura de las Delicias colmadas de flores
para mi carro de dos ruedas.

Bran ve
una miríada de olas que rompen en el mar claro:
yo me veo en Magh Mon,
flores de extremos rojos sin mácula.

Los hipocampos relucen en el verano
tan lejos como alcanza la mirada de Bran;
los ríos derraman un torrente de miel
en la tierra de Mananánn, hijo de Ler...

El salmón moteado salta del seno
del blanco mar que estáis mirando;
son becerros, coloridos corderos,
en paz, sin mutua hostilidad...

A lo largo de las copas de un bosque
tu *curragh* surcó los arrecifes,
un hermoso bosque con su cosecha de frutos
bajo la proa de tu barquichuelo.

Un bosque con pimpollos y frutos
y con la pura fragancia del vino;
un bosque sin decadencia ni muerte,
con hojas del color del oro...

Por otro lado, Mananánn es “el jinete del mar encrespado”, las olas son sus corceles y cuando el mar se agita “las trenzas de la esposa de Mananánn están revueltas”. En los textos tardíos se lo incluye explícitamente en los Tuatha Dé y en uno de ellos conduce al rey Cormac mac Airt desde su corte hasta el otro mundo —que, por lo tanto, está al alcance de la mano de Irlanda— del mismo modo que Lugh llevó a Conn, su abuelo. Al mismo tiempo, los *literatii* hicieron un intento para transformarlo en un personaje histórico y *circa* del 900 d.C. Cormac mac Guilennáin lo incluye en su *Glosario* como un maravilloso comerciante y un hábil navegante que vivió en la isla de Man, posteriormente deificado por irlandeses y britanos. Pero más allá de lo que atañe a su aspecto divino, esto simplemente confirma que hay buenas razones para suponer que Mananánn y su contrapartida galesa —Manawydan fab Llír, cuyo nombre tiene una correspondencia cercana aunque no exacta— representan a una deidad conocida y reverenciada tanto en la Britania como en Irlanda.

Ambos dioses —Lugh y Mananánn—, como se verá más adelante, no dejaron de tener participación activa en las posteriores leyendas de Irlanda (ya menos mitológicas, ya más “heroicas” —al estilo clásico mediterráneo—) y son el nexo entre dos etapas de la historia “tradicional” de esa nación.

El ciclo épico del Ulster

El perro del herrero

Con Eber y Eremon, hijos de Milé y conquistadores de los dioses, se inicia una nueva serie de personajes en la tradición gaélica: la de los primitivos reyes milesios de Irlanda. Aunque los monjes cronistas se esforzaron para descubrir la historia en las leyendas que les llegaron sobre ellos, casi no son menos míticos que los Tuatha Dé Danann.

Pese a que algunos estudiosos ven en esta etapa la conclusión del ciclo estrictamente mitológico y el inicio de un periodo menos evidentemente divino, esos reyes y héroes de Irlanda se mueven con familiaridad entre sus dioses. Eochaid Airem, supremo rey de Irlanda, fue un adecuado pretendiente de la diosa Etain y triunfó en esa lid amorosa sobre el dios Mider, quien ya la había perdido una vez a manos del joven Oengus. También sus contemporáneos —Conchobar, hijo de Nessa, rey del Ulster; Curoi, hijo de Daire, rey de Munster; Mesgegra, rey de Leinster y Aillil y Mebd, rey y reina de Connaught— se vieron envueltos en aventuras de amor y de guerra con los moradores de los *sídh*.

Según la tradición irlandesa, los personajes del segundo ciclo gaélico vivieron a principios de la era cristiana. Se cuenta, por ejemplo, que Conchobar murió de furia al enterarse de la crucifixión de Cristo. Sin embargo, ésa no es sino una interpolación muy evidente de los monjes en la historia original. Los estudiosos modernos tienen hoy otro punto de vista. Para la época de la compilación del ciclo del Ulster, muchos de los dioses antiguos parecían haber caído en el olvido. Duadha yacía en el *grianan* de Ailech y Ogma se ocultaba en el *sídh* de Airceltroi mientras que el Dagdha —despojado por su hijo Oengus— se mezclaba muy poco en los asuntos de Irlanda y es citado por última vez como el jefe de cocina del mítico rey Conairé el Grande. Pero hay quienes los ven actuando en el ciclo heroico, donde los personajes no serían hombres sino los mismos dioses. Según las distintas posturas, entonces, el rey Conchobar y sus campeones ulates, Fionn y sus fenianos y Arturo y sus caballeros fueron hombres reales a los que se les adosaron los atributos de los dioses o bien eran las antiguas deidades renombradas y despojadas de algo de su divinidad para hacerlas más cercanas a sus seguidores humanos. O un conjunto de ambas cosas, quizá. CúChulainn puede haber sido el nombre de algún guerrero auténtico, pero ostenta elementos característicos del dios solar que —sospechosamente— es presentado como su padre y Conchobar puede haber sido realmente un jefe tribal de los celtas irlandeses antes de volverse una representación del dios de los cielos.

En cualquier caso, no les queda grande la denominación clásica de semidioses, pues definitivamente se hallan separados de los viejos dioses (que eran mucho más grandes y poderosos) pero más de una vez descendiendo de ellos o eran fruto de una unión maravillosa y en los manuscritos más antiguos como el Libro de la Vaca Parda o el Libro de Leinster se los denomina dioses o diosas terrestres.

Nessa, la madre de Conchobar, se encuentra con el druida Cathbad y le pregunta para qué era propicio ese día. El druida le contesta que para engendrar un rey y, como no hay ningún hombre cerca, Nessa concibe a Conchobar con el mismo Cathbad. Posteriormente, al casarse con Fergus —rey del Ulster—, consigue como dote que Conchobar gobierne el reino por un año. Pasado el año, los ulates están satisfechos con la conducta de Conchobar y disgustados por el hecho de haber sido entregados como dote por Fergus y se niegan a que éste vuelva a ejercer su mandato, con lo que el gobierno queda definitivamente en las manos del hijo de Nessa. Tres casas tuvo Conchobar: Rama Roja, Gran Tesoro que Brilla y Rama Bermeja, y allí estaban los más valientes guerreros. Por otro lado, la media hermana de Conchobar, Dechtiré, era hija de Maga, hija de Oengus, y ella fue la madre de CúChulainn, descendiente de los dioses tanto por la rama materna como por la paterna.

El nacimiento de este último es por demás prodigioso. Un día de invierno se estaba celebrando la fiesta de bodas de Dechtiré con el cacique Sualtam en la corte de Emain Macha; ella tragó inadvertidamente una alimaña que había caído en su copa y luego el dios Lugh se le presentó en sueños para decirle que estaba embarazada de él. A la mañana siguiente apareció una bandada de cincuenta aves blancas uncidas de a pares con cadenas de oro y los guerreros salieron para cazarlas con venablos en sus señoriales carros de

Dioses y héroes de Irlanda

dos ruedas. Dechtiré, como era su costumbre, conducía el del rey Conchobar.

Persiguieron a las aves hasta el anochecer, en el que se encontraron cerca de Brugh-na-Boyne (actualmente New Grange), donde se halla el *sídh* del dios Oengus. Se dirigieron hacia una humilde choza para pasar la noche pero al entrar se encontraron en un espléndido palacio donde fueron noblemente atendidos por su dueño, quien les dijo que su mujer estaba en el establo realizando los trabajos del parto. Dechtiré la asistió y al mismo tiempo una yegua parió dos potrillitos. Al día siguiente el señor se presentó como Lugh y dijo que la mujer era la misma Dechtiré y les ordenó volver a Emain Macha con el niño y los potrillos.

Otras versiones presentan primero la escena de la cacería y relatan que el niño murió a los cuatro años, víctima de una enfermedad. Durante el duelo subsiguiente, la desconsolada Dechtiré —a la sazón, madrina del pequeño— bebió de la copa con la que quedó preñada y ante esa situación Conchobar la casó con Sualtam en tanto que todos pensaban que él era el padre de la criatura. Dechtiré —avergonzada por llevar en sus entrañas al hijo de otro— vomitó o abortó al feto y quedó nuevamente virgen y tuvo a su hijo de Sualtam, que sin embargo era el mismo que los otros dos. En esto quizá debe verse un mito aún más antiguo en el que el héroe tiene un padre divino (Lugh), uno semidivino (el rey Conchobar) y uno mortal (Sualtam), con lo que reúne en sí tres niveles de existencia.

Conocido inicialmente como Setanta (“el Pequeño”), posee atributos que obviamente son símbolos solares. De apariencia insignificante, cuando exhibe la plenitud de su fuerza nadie puede mirarlo directamente sin parpadear y su calor derrite la nieve a un metro a la redonda. Se pone rojo y sisea cuando se sumerge en el mar. Los cabellos se le erizan y echan chispas por las puntas. Cierra un ojo hasta que le queda del tamaño del ojo de una aguja y el otro se le agranda como la boca de una taza. Abre la boca hasta las orejas mostrando muelas y dientes, las quijadas y el gaznate humeante. Lo rodea el halo del héroe, que flota sobre su cabeza. Como los *berserkir* germanos y los lanceros galos que se precipitaban desnudos al combate, se apodera de él el “furor” de la batalla que tanto impresionaba a los cronistas romanos y que para los “bárbaros” de aquella época era el prototipo ideal del guerrero.

Siendo todavía niño, se dirige a la corte de Conchobar con sus armas de juguete y su palo de *comán* (una especie de *hockey*) para que éste lo apadrine según la tradición céltica, en la que los hijos de una familia noble eran criados por otra persona desde los siete hasta los diecisiete años. Impetuoso como era, va por el campo lanzando su venablo hacia adelante y tomándolo en el aire antes de que caiga al piso. Inexperto, se mete en medio de un partido de *comán* que están jugando medio centenar de los pequeños de la corte del rey sin pedirles su protección y éstos comienzan a acosarlo. Se enfurece y se convierte él mismo en el perseguidor, dejándolos bastante maltrechos, hasta que Conchobar lo llama al orden y comienza a cumplir con las normas de cortesía.

Más adelante, el herrero Culann invita a comer al rey y a su séquito. Conchobar le pide a Setanta que lo acompañe pero como éste se hallaba jugando con los otros muchachos le contesta que irá más tarde. Cuando el grupo llega a la casa del herrero, éste le pregunta al rey si ya están todos para poder soltar a su perro guardián. Conchobar se olvida de su protegido y le dice que sí. El perro de Culann venía de España (tierra que —como ya se vio—, según el concepto irlandés de algunas épocas, hacía referencia al País de los Muertos, al otro mundo) y era tan fiero que tenía que ser sujetado por tres hombres con tres gruesas cadenas.

Cuando promediaba la fiesta llegó Setanta. Venía con su pelota, su palo de *comán* y su lanza, jugueteando con ellos mientras avanzaba. El perro se lanzó contra él y ya todos lo daban por muerto. Pero los instrumentos del muchacho entraron por un extremo del perro y salieron por el otro arrastrándole las tripas por el camino. Todos lo felicitaron. Incluso el mismo Culann, que estaba afligido en extremo. Ya no tenía un perro que le protegiera los bienes y su honor. Mas Setanta —fuerte, impetuoso y a veces irresponsable y temerario— también era noble y le propone al herrero darle otro de la misma madre pero, hasta que creciera, se comprometía a cumplir con la misión del perro. Y Cathbad, el druida, le dijo: “Pues desde ahora eres CúChulainn, el perro de Culann”. Y CúChulainn contestó: “Me gusta ese nombre”.

El cerdo de Mac Da Thó



Pese a lo que aparece en los textos, no había un dominio unificado sobre la isla y existía una casi permanente lucha entre clanes. Originariamente hubo cuatro reinos principales en torno a otros tantos grupos dinásticos. En el norte, en el Ulster, reinaban los Ulaid; en el oeste, en Connacht, los Connachta; en el este, en Leinster, los Laighin y en el sur, en Munster, los Eoganochta. Cada provincia tenía por capital un fuerte o asentamiento fortificado antes que una ciudad, donde en momentos de peligro se refugiaban la gente y el ganado: Emain Macha, Cruachan, Tara y Cashel, respectivamente. Antes del siglo V, una rama de los Connachta —*Dál Cúinn*, “la cuota de Conn”— se apoderó del norte de Leinster (incluyendo la capital de los Laighin, Tara) y pasó a denominarla *Mide*, “la provincia del centro”, con lo que quedaron constituidas las cinco provincias míticamente adjudicadas a los Fir Bolg.

En el siglo V, un descendiente de los Dál Cúinn, Niall Noigiallach (Niall de los Nueve Rehenes) se hizo famoso por sus incursiones a Britania y fundó la poderosa dinastía de los Uí Néill, los “descendientes de Niall”, más conocidos bajo su forma inglesa de O’Neill.

La rama de los Uí Néill del norte penetró en las regiones noroccidental y central del Ulster e impuso su dominio, con lo que tuvo que luchar no sólo contra los Laighin (a quienes no logró derrotar sino en el siglo VI) sino también contra los Ulaid, cuya capital destruyó cerca del año 450, dejándoles únicamente la parte noreste del Ulster. Esos ulates tomaron entonces la denominación de Dál Riada y ante posteriores presiones de los Uí Néill fundaron un próspero reino en el sudoeste de Caledonia, con lo que al tiempo al norte de la isla de Britania le quedó impuesto el nombre de Scottia y se sentaron las bases del escoto-gaélico o escocés moderno.

Así, detrás de los relatos del ciclo del Ulster subyace una tradición de un auténtico conflicto histórico. La epopeya, sin embargo, refleja el conflicto desde el punto de vista de quienes en definitiva terminarían perdiendo y se convierte entonces en una guerra no entre el Mide y el Ulster sino entre sus ancestros, los Connachta y los Ulaid.

Dichas guerras, sin embargo, no deben de ser entendidas desde el punto de vista moderno. La base social no era el individuo sino el *fine*, la familia ampliada, cuyo pivote era la *derbfine* (“cierta estirpe”), constituida

Dioses y héroes de Irlanda

por los descendientes agnaticios de un bisabuelo común. La ley no entraba en esos dominios; el *finjal* (asesinato de un pariente) sólo podía ser resarcido a través del *eneclann*, el “precio del honor”. Todo hombre libre tenía fijada una cuota de honor o *enech* (literalmente, “cara”), que variaba según sus posesiones y con el que —llegado el caso de alguna disputa— ninguna de las partes se ponía de acuerdo. La unidad política básica, por otra parte, era el *túath* (literalmente “pueblo” o “gente”) que comprendía lo que hoy se llamaría una comarca o región, gobernada por un *rí túaithe* que —si extendía su dominio sobre más de tres— recibía el nombre de *ruiri*, “gran rey”. La unión de *túatha* —por su parte— formaba una *cóigedh* o provincia, gobernada por un *rí coici*. Las relaciones entre todas estas jerarquías eran similares a las de la institución de la clientela romana y prácticamente tan complicadas como la del feudalismo medieval.

Como consecuencia de ello y dado que la ley —en la que no había distinción entre derecho penal y civil— no podía ser aplicada a los *túatha*, la guerra era una situación endémica en la primitiva sociedad irlandesa y se parecía a los conflictos fronterizos de la España del Cid: los atacantes invadían el *túath* enemigo, reunían todo el ganado posible y volvían a sus tierras. Si el invadido podía reaccionar a tiempo, se producían algunas batallas que eran antes que nada escaramuzas, con muchos elementos más de una vez sólo formales ya que la lucha no era por primordialmente por el territorio y eran frecuentes los combates singulares entre los reyes y otros paladines o guerreros jóvenes que buscaban destacarse.

En el caso de la leyenda conocida como “El cerdo de Mac Da Thó” se prefigura el esquema narrativo de “La razia del toro de Cooley” y se muestra un ejemplo de esas disputas. Mac Da Thó, rey de Leinster, tenía un perro famoso llamado Ailbe que le fue reclamado al mismo tiempo por los reyes de Connacht, Aillil y Mebd, y por el rey Conchobar. No pudiendo negarse por el poder que tienen los dos bandos, por consejo de su esposa se los promete ambos e invita para el mismo día a ambos señores a su palacio con siete puertas, siete entradas y cincuenta pasillos en cada una, siete hogares y siete grandes ollas donde siempre se estaba preparando carne de buey y de cerdo. Cualquier hombre podía meter su tenedor en una de ellas al pasar y podía comer todo lo que sacara al primer intento, pero si no sacaba nada no había segunda vez.

Las dos huestes se sentaron enfrentadas en la sala y se miraban enemistadas al recordar disputas anteriores pero no podían pelearse sin malquistarse con el anfitrión. Mac Da Thó había mandado matar un cerdo y cuarenta novillas para esa primera noche, pues las normas de hospitalidad establecían que cualquier hospedado debía permanecer tres días en la casa.

“El puerco está bueno”, dijo Conchobar. Aillil asintió y preguntó quién iba a trincharlo, ya que el jamón era considerado “la parte del héroe” y sólo el más destacado la podía reclamar.

Varios guerreros comenzaron a ensalzar sus hazañas pero siempre alguno del otro bando le recordaba una derrota que le había infligido y finalmente sólo quedó Cet mac Magu, de Connacht. Pero en ese momento entra Conall Cernach, de los ulates. “Me gustaría tomar mi parte del cerdo. ¿Quién lo trincha?”, preguntó. “El que tiene la mano en el cuchillo”, contestó Conchobar. “Cet de Magu”.

En un agresivo diálogo apenas disimulado por una estudiada cortesía —en el que se reconocen como iguales— Conall desafía a Cet a un combate singular. “Desde el día que tomé la espada, no ha habido ni uno solo en el que no haya matado a un connachta ni una sola noche que no haya quemado algo suyo. Y nunca me he dormido sin tener a los pies la cabeza de uno”. Cet lo recrimina, citando a otro paladín de Connacht: “Si aquí estuviese Aulúan, él te respondería”. “Claro que está”, contestó Conall, quien sacó la cabeza de éste de abajo de su manto y se lo arrojó a Cet salpicándolo con la sangre. Luego trinchó el cerdo (al que nueve hombres no podían levantar) y lo devoró dejando para los connachta sólo las pezuñas de las patas delanteras.

Ahí se olvidaron de las reglas de hospitalidad y comenzaron a luchar entre ellos hasta que ya no quedó lugar en la sala para mantenerse en pie. Salieron del edificio y siguieron peleando. En ese momento Mac Da Thó soltó a Ailbe para ver qué lado elegía y el perro fue con los ulates, ayudándolos con la matanza. Los connachta, al ver eso, se dieron por vencidos.

Pero entonces el perro mordió el pezón de la rueda del carro de los reyes de Connacht y Ferloga, su cochero, le cortó la cabeza de un tajo, que siguió prendida de la rueda. Por eso, el lugar fue conocido en lo sucesivo como Magh Ailbe, la llanura de Ailbe.

Luego se cuenta que Ferloga se apostó en un brezal y cuando pasaron los ulates saltó al carro de Conchobar amenazándolo de muerte y pidiendo rescate. Como consecuencia, durante un año fue huésped en Emain y todas las noches las mujeres debían cantarle “¡Ferloga es mi amado!”. Después de ese tiempo volvió a su tierra con dos caballos de los establos de Conchobar, enjaezados con arreos de oro.

Los amores de CúChulainn

Los ímpetus bélicos de CúChulainn era cada vez más difíciles de controlar para los ulates. En una oportunidad escuchó al druida que era un día propicio para tomar las armas y convertirse en el mejor guerrero y con engaños consiguió el puesto de vigía en la frontera. Mató a tres hábiles enemigos —los hijos de Nechta; uno el más falso, otro el más astuto y el tercero el más rápido—, capturó vivos a un ciervo y a ocho cisnes y así volvió a Macha: con las cabezas de sus tres vencidos, los cisnes atados volando sobre el carro y el ciervo también atado corriendo detrás, con él todavía enfurecido.

Cuando llegó a la fortaleza reclamó a los gritos que alguien saliera a pelear con él o de lo contrario entraría y los mataría a todos. Conchobar ordenó que salieran todas las mujeres, incluida su esposa Mugain. Una vez afuera, las mujeres se descubrieron los pechos y Mugain le dijo a CúChulainn: “Con éstos habrás de luchar hoy”.

El héroe, avergonzado, se tapó la cara con las manos; primero se quedó mudo, luego inmóvil, quieto, encogido. Los hombres lo metieron sin resistencia en un barril lleno de agua fría y ésta comenzó a hervir hasta que el recipiente reventó con un estampido. Lo metieron en otro y ése ya no estalló, pero el agua hirvió con burbujas del tamaño de un puño. Luego lo sumergieron en otro barril, pero —aunque el agua se calentó— ya no hirvió. Entonces lo sacaron del agua, Mugain le dio una capa azul con una fíbula de plata y Conchobar lo sentó sobre sus rodillas como su favorito.

Dumézil toma este relato del combate iniciático del guerrero como reflejo de un mito original del cual también formarían parte la leyenda romana de la lucha entre los Horacios y los Curiacios y el mito indio de la lucha entre Trita o Indra y el monstruo tricéfalo. Buscando una justificación de su teoría de “las tres funciones”, en donde se jerarquizan los conceptos de soberanía, fuerza y fertilidad, sostiene que así como Trita es el tercero de los hermanos Áptya y destruye al Tricéfalo (en otros casos es el mismo dios Indra quien lo hace) y el último de los Horacios logra matar a los tres Curiacios albanos —con quienes estaban emparentados—, CúChulainn (el “tercero” luego de sus otros dos nacimientos frustrados) mata a los tres hijos de Nechta. Luego se sumerge en una serie de disquisiciones tratando de explicar por qué es un representante de la tercera jerarquía (a la que relaciona con la fertilidad) el que triunfa sobre el enemigo y no de la segunda, típicamente guerrera, para llegar a la conclusión de que cuando —en situaciones ambiguas— ésta deja de lado a la primera, moviliza a los elementos integrantes de la segunda para evitar las consecuencias de actos útiles pero reprochables. En el caso de los Áptya, se hace derivar el nombre del tema sánscrito *ap* (agua); en el de los Horacios, se lo puede relacionar con el nombre de la diosa *Hōra*, “esposa” simbólica del mítico Quirino y representante de la tercera función. En esas dos historias subyace el tema de un “pecado” o de un crimen —una traición a la amistad en el caso indoiranio y en el romano, una vez salvada la “dificultad” de la lucha entre parientes, se presenta el hecho de que el Horacio sobreviviente asesina a su hermana por llorar a su esposo o prometido albanos—. En el caso irlandés, sin embargo, no se observa a primera vista nada parecido, a no ser que se tome como símbolo de la segunda función que CúChulainn capture vivos a esos animales y como representación de la culpa que Cathbad le advirtiera que su predicción de gloria al empuñar las armas es cierta pero que también implica una vida corta para el temerario, hecho que no hace vacilar al joven héroe.

El caso es que luego de ese episodio los ulates deciden que lo mejor para controlar el *fearg*, el furor guerrero del muchacho, es necesario buscarle una esposa y es así como tiene lugar el viaje iniciático de CúChulainn.

El rey envió nueve hombre a cada provincia, pero ninguno halló a la adecuada. Entonces el mismo CúChulainn salió a buscarla. Fue a ver a una que ya conocía: Emer, hija de Forgall el Astuto, poseedora de seis dones: el de la belleza, el del canto, el de la elocuencia, el del arte de manejar la aguja, el de la

Dioses y héroes de Irlanda

sabiduría y el de la pureza eterna. Al principio ella se burló de él porque era muy joven, pero luego se enamoró y lo aceptó bajo ciertas condiciones mientras el héroe se le declaraba mirándole los pechos por el escote del vestido.

Sin embargo, el padre se opuso y dijo que sólo aceptaría el matrimonio si CúChulainn iba a perfeccionar sus artes guerreras en Alba (la actual Escocia) bajo la instrucción de la amazona Scáthach, esperando que muriera en el viaje por causas naturales o por sus hechizos. La travesía del héroe hasta la isla vecina en realidad hay que leerla como una incursión en el otro mundo celta: cruzó el mar, la llanura de la mala suerte; cruzó el valle de los monstruos, visiones pergeñadas por Forgall. Pasó sin vacilar por un sendero que había entre los monstruos, hasta el fondo del valle, sin que lo atacaran. Subió la montaña y pasó al otro lado.

Allí se encontró con los hijos de Usnach, los exiliados de Emain Macha, quienes le indicaron dónde encontrar a Scáthach. Tres veces trató de cruzar un puente mágico —cuya parte más alta era el centro— en el que con sólo ponerle el pie encima se sacudía y lo hacía rodar por tierra. Frenético por las burlas de los demás, en la tercera oportunidad efectuó el “salto del salmón del héroe”: se tiró de cabeza sin tocar el principio del puente, puso las manos en el centro y cayó de pie al otro lado sin tocar el extremo. La hija de la maestra guerrera se prendó de él y pasaron tres días juntos antes de que le indicara dónde encontrar a su madre. Luego le dijo cómo presentarse ante ella para que lo aceptara como discípulo y así fue como pudo entrar en la arena de Scáthach. Pero ésta tenía una enemiga a la que nunca había podido derrotar y un día CúChulainn se le enfrentó por propia voluntad. Fue combate difícil, pero el héroe finalmente pudo saltar sobre Aoife, la asió por los pechos y se la echó a la espalda para luego tirarla al piso y rendirla.

Obtuvo la paz para con su maestra y una noche con Aoife. Tuvo también un hijo: Connla, para el que le dejó un anillo. Luego volvió con Scáthach y retornó a Irlanda. Tomó por asalto el castillo de Forgall, quien murió de miedo. Y cuando estaba por hacer una masacre en Emain porque Conchobar debía pasar la primera noche con Emer, los ulates decidieron que tres testigos —los dos Fergus y el druida Cathbad— también estuvieran en la cama para velar por el honor de CúChulainn.

A partir de ahí estarían siempre juntos, excepto por un muy breve interregno. Al poco tiempo de su unión, Fand, esposa rechazada de Manannán mac Lir, envió como celestina ante CúChulainn a su hermana Liban. Al principio éste rehusó el encuentro pero le encargó a Laeg, su cochero, que llevara a Liban de vuelta a la “Llanura Agradable”. Ante la descripción que éste le hizo del paraíso céltico no pudo evitar la tentación y pasó todo un mes con la diosa. Luego volvió a la tierra de los mortales, quedando de acuerdo con Fand en que se reencontrarían bajo un árbol en la playa de Baile. Pero Emer se enteró y marchó al punto de la cita con sus doncellas armadas con cuchillos. Manannán escuchó la discusión y se compadeció de su ex esposa: se apersonó invisible y le dio la oportunidad de volver con él; interpuso su manto mágico entre ella y CúChulainn, con lo cual ya nunca podrían volver a encontrarse, y regresaron a sus dominios. Los druidas de Emain, por su parte, les dieron a los esposos una poción para el olvido y nunca más recordaron el incidente. Más allá de la prosaica discusión entre mujeres celosas y de la incapacidad de comprensión de CúChulainn del motivo de los celos, lo interesante es el hecho de que el héroe fue y —lo que es más importante— volvió indemne del otro mundo. En la mitología céltica no es nada difícil llegar al más allá; lo difícil es volver. Casi siempre hay un *geis*, un mandato: no pisar de nuevo la tierra mortal. Si se desciende o se cae de la montura toda la decadencia demorada se precipita sobre uno. Ya se pertenece al otro lado. En el caso de CúChulainn puede decirse que no tuvo inconvenientes porque estuvo con la diosa sólo un mes. Pero también es tentador suponer que fue porque era descendiente directo de los dioses, puesto que no fue la única vez que estuvo en contacto con el mundo subterráneo.

En el “Libro de la Vaca Parda” hay un poema que relata cómo una expedición liderada por CúChulainn navegó hasta una isla llamada Dún Scaith, “la Ciudad Sombría”. En su centro había un pozo del cual brotó un tropel de serpientes y, cuando CúChulainn y los héroes ulates terminaron con ellas, monstruos de picos afilados las tomaron por sus narices y fueron reemplazadas por dragones. Sin embargo los héroes triunfaron y se llevaron el botín: tres vacas mágicas, un caldero en el que nunca se agotaba la carne, plata y oro. Iniciaron el regreso a Irlanda en su *curragh*, llevando las vacas a remolque con los tesoros en bolsas que pendían de sus cuellos; pero los dioses desencadenaron una tormenta que los hizo naufragar y tuvieron que salvarse nadando. CúChulainn mantuvo a flote a nueve hombres con cada una de sus manos, mientras otros ocho se asían de sus costados y así pudieron volver a tierra.

Las tragedias celtas

Algunos dicen que Aoife lo hizo sin malicia; otros, que tuvo celos de Emer. Cuando Connla cumplió sus siete años y debía mudarse a otra casa para completar su enseñanza según las costumbres célticas, lo envió a Irlanda en una barca de bronce con remos de oro. Llegó realizando prodigios como su padre: derribaba a las aves marinas con el solo silbido de las piedras de honda, las atrapaba en el aire y las hacía volar de nuevo; luego las derribaba otra vez con la potencia de su voz. Llegó también con tres *geasa*, esas obligaciones o tabúes mágicos que no se podían romper sin consecuencias funestas: no decirle a nadie su nombre; no ceder ante nadie y no negarse a combatir con nadie.

Por eso no se identificó ante los vigías de la costa ni con Conall Cernach —el campeón de la historia del cerdo de Mac Da Thó—, que llegó desde Emain y a quien tomó prisionero. Finalmente se presentó CúChulainn y se enfrentó —sin saberlo— con su hijo en las aguas de la costa. Dos veces estuvo a punto de ser derrotado y por último tuvo que apelar al golpe secreto con la *gae bolg*, una especie de arpón de treinta puntas hecha con los huesos de un monstruo marino, que le enseñara Scáthach: un lanzamiento sorpresivo realizado con el pie a ras del agua que hacía saltar al aire las tripas del herido e introducía las púas del arma en cada una de sus extremidades.

Agonizante, Connla se identificó ante su padre y fue tan grande la pena del héroe que el druida Cathbad lo hechizó para que las olas del mar le parecieran guerreros armados. Tres días con sus noches combatió CúChulainn, hasta que su ira se apagó y lo venció el cansancio.

Igualmente triste es la historia de Deirdre y los hijos de Usnach. En uno de los festines de los ulates la mujer de arpista del rey estaba encinta y el feto gritó de tal forma que todos lo oyeron. Cathbad de Magh Inis profetizó que quien nacería sería una mujer de extraordinaria belleza, una mujer de rubias trenzas que traería la desgracia. Conchobar —desoyendo el consejo de los ulates— ordenó que la criaran apartada de todos para que cuando llegara el tiempo fuera su esposa. Pero antes de que el rey pudiera desposado, Noisi —uno de los tres hijos de Usnach, pariente del rey— la encontró en bosque y se enamoraron.

Luego de muchas vacilaciones y siguiendo el consejo de sus dos hermanos —Allen y Arden— que decidieron acompañarlo en cualquier trance, Deirdre y Noisi se escaparon juntos. Viajaron mucho a través de Irlanda, perseguidos por el rey que trataba de capturarlos con artimañas y traiciones. Finalmente cruzaron a Alba y tuvieron un tiempo de paz y tranquilidad hasta que el cacique de aquellas tierras también comenzó a pretender a Deirdre y —ante su persistente rechazo— se le cruzó por la mente asesinar a los hijos de Usnach, con lo que los fugitivos tuvieron que volver a huir a una isla perdida en el mar de Irlanda.

Esas noticias llegaron a Emain Macha y los ulates le recriminaron al rey que tres buenos guerreros como aquéllos tuvieran que llevar esa existencia por una mujer. El rey les prometió entonces su protección y los invitó a volver al Ulster. Como muestra de salvaguarda estarían escoltados por el noble y leal Fergus.

Deirdre tuvo un sueño premonitorio de desgracias y se lo contó a Noisi, pero éste le contestó que no confiaba en sueños que de noche parecen reales y a la luz del día son sólo ilusiones. Los tres hijos de Usnach extrañaban las verdes colinas del Ulster, tenían la promesa de Conchobar y Fergus era su garantía, así que todos emprendieron el regreso.

Pero Conchobar había urdido una trampa. Los exiliados no podían comer ni beber en Irlanda hasta que él mismo no los invitara. Fergus tenía como *geis* nunca rechazar una invitación y el rey se las arregló para que lo invitaran a un banquete tras otro. Los hijos de Usnach debieron seguir adelante sin Fergus. Sólo el hijo de éste los pudo acompañar hasta Emain Macha. Y allí estaba Eogan de Fernmag que había ido a hacer la paz con Conchobar, pero la condición era que debía matar a los tres hijos de Usnach. Ningún ulate lo hubiera hecho por más que fuera la orden del rey. Y los hombres de Eogan rodeaban a Conchobar porque tampoco ningún ulate lo hubiera defendido de los hombres de los hijos de Usnach luego de lo que haría.

Porque Eogan hirió a Noisi con un lanzazo cuando se acercó a saludarlo. El hijo de Fergus lo cubrió con su cuerpo para protegerlo, pero Eogan lo remató atravesando también al hijo de Fergus de lado a lado. Así comenzó la batalla en la que murieron los otros dos hijos de Usnach fieles a su juramento y toda su gente.

Según una de las versiones, Conchobar retuvo prisionera a Deirdre todo un año en el que nunca sonrió y apenas si comió y durmió. Luego la mandó para que estuviera un año con Eogan. Pasaría cada año del resto de su vida con uno de los dos hombres que más odiaba y despreciaba. Deirdre y Eogan iban en el carro. Ella iba detrás. Vio un peñasco saliente en la pared rocosa del camino. Sacó la cabeza fuera del carro y dejó que el peñasco la hiciera pedazos. En otra versión, sin embargo, los hijos de Fergus eran tres y derrotaron a las fuerzas del rey y los hijos de Usnach pudieron ser muertos sólo mediante la magia de otro druida de Conchobar: Duanan Gacha. Cuando los sepultaron por pedido de los ulates, Deirdre se arrojó a la fosa junto a Noisi y murió. Sin embargo, la pasión de Conchobar era tan fuerte que la hizo enterrar en la orilla opuesta del lago junto al que estaban sepultados los tres hermanos pero un abeto brotó de la tumba de Deirdre y otro del de la de Noisi y se entrelazaron sobre las aguas. El rey los mandó talar, pero volvieron a crecer.

Como consecuencia de esa traición, Fergus no pudo sino dejar el Ulster y pasarse al bando de los connachta. También Cormac, el hijo de Conchobar, se marchó a esa provincia con tres mil ulates. Tres compañías de mil soldados cada una. Todos con los ojos tristes. Pero los que quedaron en el Ulster tampoco olvidaron aquella traición de Conchobar mac Nessa y Cathbad, el Vidente, maldijo al rey y al reino. Nadie de la estirpe de Conchobar volvería a gobernar en Emain Macha.

La razia del toro de Cooley

Hubo dos porqueros famosos en Irlanda: el del rey de Munster y el del rey de Connacht. Eran sabios en las artes mágicas, sabían cambiar de forma y eran buenos amigos. Pero los comentarios de la gente diciendo que uno era mejor que otro y comenzaron a enemistarse. En lugar de ayudarse como lo hacían antes empezaron a echarse maleficios entre sí y cuando las pjaras adelgazaron sus respectivos reyes los despidieron.

Como ya no tenían trabajo dijeron: "Sigamos peleando". Se transformaron en cuervos y estuvieron luchando dos años seguidos; el primero en el norte, el segundo en el sur. Luego volvieron a hacerse hombres y todos los saludaron pero auguraron gritos de guerra y cadáveres de amigos. Después se transformaron en peces por dos años; dos años fueron ciervos y pelearon por las ciervas. Los siguientes dos años fueron guerreros y estuvieron combatiendo con espadas y lanzas por los montes. Después estuvieron dos años asustándose recíprocamente como fantasmas. Luego se convirtieron en dragones: el de Munster subió a Connacht y dejó caer una espesa nevada; el de Connacht bajó a Munster e hizo caer otra igual. A continuación bajaron del cielo y se volvieron gusanos. A uno se lo tragó una vaca de Daire mac Fiachna cuando bebió agua; al otro, una vaca de Mebd y de Ailill, los reyes de Connacht. De aquellas dos vacas nacieron dos toros: Finnennach, el de los cuernos blancos y Dub, el negro de Cuailnge.

Estando un día en la cama, Ailill le dice a su esposa: "No está mal ser la mujer de un rey, ¿no?". Ella le echa en cara que es tan reina como él y se adjudica un origen semidivino. Se ponen a recontar sus bienes respectivos y en todo eran iguales, excepto en un toro que Ailill tenía en su rebaño: Finnennach. Enojada, Mebd manda averiguar dónde hay un toro igual y el único que encuentra está en los establos de Daire mac Fíachna, al que se lo ofrece comprar. Daire acepta porque la propuesta es interesante: cincuenta novillas, parte de una llanura y la amistad de sus muslos (lo que dentro del concepto de monarquía consagrada quería decir más que nada que la divinidad refrendaba la autoridad). Sin embargo, unas palabras inoportunas de los enviados de la reina hacen que el acuerdo se frustre y se organice una algara.

Para cuando avanzan las tropas, la gente del Ulster estaba sufriendo la consecuencia de otro de los errores del rey Conchobar. Una vez, un hombre que vivía en el medio del monte, lejos de todos, sólo con sus hijos, enviudó. Un día vio llegar a una mujer hacia la casa; ésta se puso a trabajar como si fuera la suya. A la noche dejó todo ordenado sin que le dijera nada y durmió con él. En todos los años siguientes al viudo no le faltó nada.

Cuando llegó la época de un festival del Ulster, aquel hombre se preparó para ir con su mujer —que estaba embarazada— y se puso las mejores ropas. "No te ufanes de mí, ni presumas ni fanfarronees", le advirtió ella. Él la recriminó: "Yo no soy un fanfarrón". Pero en la feria el carro del rey ganó una carrera y todos

Dioses y héroes de Irlanda

alababan a sus caballos. “Mi mujer es mejor”, sentenció él. El rey los convocó y le exigió a la mujer que corriera contra sus caballos. Ella dijo que no podía porque estaba cerca del parto pero le dijeron que si no lo hacía matarían a su marido. Pese a sus súplicas, nadie de la corte se conmovió.

“¿Cómo te llamas?”, le preguntó Conchobar. “Macha me llamo”, le contestó. “Soy hija del rey del mar”.

Luego corrió contra el carro del rey y le ganó. Cuando el carro cruzó la meta ella estaba dando a luz dos criaturas: un niño y una niña. Por eso el campo del rey después se llamó Emain Macha, los gemelos de Macha. Pero al parir gritó; lanzó un grito muy grande y una maldición. Los que la oyeron quedaron malditos para siempre y cada vez que la maldición cayera sobre ellos sentirían los mismos dolores que ella sintiera en los momentos más difíciles. Malditos quedaron los ulates que estaban ahí y nueve generaciones más y cuando sentían los dolores no tenían más fuerza que la que puede tener una mujer durante el parto. Sólo estaban libres los niños, las mujeres y CúChulainn.

Así que en esos momentos el único que podía interferir con la incursión era el hijo de Dechtiré. Fergus conducía a las tropas de Connaught dando rodeos, porque estaba enemistado con Conchobar pero no le deseaba mal a los ulates. Pero la reina se dio cuenta y lo instó a seguir. Y el campeón del Ulster comenzó a tenderles emboscadas a los invasores.

El texto del *Táin* se explaya en enfrentamientos tan sangrientos como los de la *Ilíada* homérica, por lo que la mayoría de los comentaristas no dudan en llamar a la obra la “*Ilíada* céltica”. CúChulainn tuvo infinidad de enfrentamientos y en más de una oportunidad estuvo a punto de matar incluso a los reyes de los connachta. Sólo se negaba a pelear contra Fergus, su padrino, y éste tampoco alzaba las armas contra su ahijado. La Morrigan, Badb y Nemain, las diosas de la guerra y de la muerte violenta revoloteaban felices sobre el campo y mataban de espanto con sus gritos a los soldados más débiles.

CúChulainn también estaba herido y desfallecía; peleaba desde hacía tres meses sin darle descanso a los connachta, que se retrasaban por el botín. Pero un día un hombre se acercó desde el nordeste. Era alto, fuerte y gallardo, con el pelo corto, rubio y crespo. Se cubría con una capa verde, sujeta con una fíbula de oro y vestía una túnica de seda hasta rodilla bordada en rojo. Llevaba un escudo negro con un cuerno de oro en el centro, una lanza de cinco puntas y un venablo ahorquillado. Pasó entre toda la hueste sin ser visto porque venía del *sídh*. Era Lugh, el de la larga mano, el padre de CúChulainn.

Le cantó como le cantan los hombres a los hombres hasta que se durmió y le curó las heridas una por una con hierbas y ungüentos. Tres días durmió el héroe. Tres días con sus noches. Y mientras dormía llegaron ciento cincuenta muchachitos desde Macha, sus antiguos compañeros de juegos, para ayudarlo. Todos murieron pero no dejaron tranquila a la hueste enemiga mientras el héroe se recuperaba.

Cuando CúChulainn despertó, lo invadió la furia y efectuó una matanza de enemigos que nada tuvo que ver con las escaramuzas anteriores. Fue una de las tres matanzas más grandes que se relatan en el *Táin*. Sólo se contaron los reyes muertos: ciento treinta. Una tercera parte del resto quedó herida, la mayoría para toda la vida. Y CúChulainn dejó el campo sin una sola herida.

Entonces Mebd convocó a Ferdiad de los Fir Domnainn. Era un gran guerrero que había sido compañero de CúChulainn en Alba y sabía todo lo mismo que él excepto el golpe con la *gae bolg*. Le mandó mensajes, le envió gente para que se burlara de él; dijo que nunca lo dejaría descansar hasta que estuviera frente a ella.

Finalmente Ferdiad compareció y Mebd consiguió sobornarlo, consiguió comprarlo. Ferdiad se enfrentaría con CúChulainn. El héroe no quería pelear con su amigo, pero por último el enfrentamiento fue inevitable. Rompieron la amistad y combatieron todo el día pero esa noche compartieron el campamento, intercambiaron remedios y alimentos. Al siguiente día hicieron lo mismo. Pero al anochecer de la tercera hicieron campamentos separados. Al día siguiente el combate fue más virulento. Terminaron luchando en el río con tanta violencia que modificaron su cauce. Ferdiad hundió su espada en el pecho de CúChulainn y el guerrero no pudo contenerse más. Una vez más el *gae bolg* dio su golpe de muerte y el amigo del héroe tuvo una muy breve agonía.

Las fuerzas de Connaught reemprendieron su camino hacia el sur, pero CúChulainn estaba agotado, herido y apesadumbrado por haber tenido que matar a su compañero. Los ulates comenzaron a salir de los

Dioses y héroes de Irlanda

padecimientos del maleficio y los primeros fueron a curar a su campeón. Los siguientes fueron a perseguir a los invasores. El propio padre terreno del héroe, Sualtam, se dirigió en su carro a Macha para despertar al resto de los ulates. Gritó en el campo del rey, en el patio, en el palacio. Nadie le contestó. Nadie podía hablar hasta que no lo hiciera el rey. Y el druida Cathbad hizo notar la falta. “Justo es que muera”, dijo Conchobar. Todos asintieron. También Sualtam, que se cortó la cabeza con el borde de su escudo. Pero la cabeza siguió gritando y todos los guerreros terminaron de despabilarse y se precipitaron para combatir.

Grande fue la última batalla. Fergus luchó contra sus compatriotas y se retiró sólo por pedido de CúChulainn. Hasta la reina Mebd tuvo que ceñirse la espada y combatir, hasta que comenzó a menstruar de forma incontenible y su sangre fluyó formando tres grandes canales en la tierra.

En esa hecatombe se cruzaron los dos toros. El Dub de Cuailnge, el Negro de Cooley, vio los campos del Ulster y bramó tres veces de alegría. Pero Finnbennach, el toro de Aí, lo escuchó y fue tras él. Se miraron los dos, frente a frente. Arañaron el suelo con las pezuñas y levantaron nubes de polvo. Con los ojos como bolas de fuego se embistieron de frente y empezaron a darse cornadas. A la noche siguieron luchando. Todo el mundo los oía.

Al amanecer se vio pasar al toro de Cuailnge con Finnbennach clavado en los cuernos. Un día y una noche anduvo así por toda Irlanda. Entró en el lago de Cruachan. Al salir sólo llevaba ensartado medio cuerpo y el hígado del otro y siguió andando hacia su tierra. Paró a beber en un sitio y como allí se le desprendió un cuarto trasero ese lugar fue llamado Finnlethe. Más adelante volvió a beber y se le cayó el cuarto delantero y ese sitio recibió el nombre de Luain. Donde mugió con tal fuerza que se lo escuchó en toda la provincia recibió el nombre de Cuillenn. El hígado se desprendió cuando bebió nuevamente y por eso el lugar se llama Trama.

Entre el Ulster y Uí Echach se quedó mirando las cimas de dos montes, en el sitio conocido como Druim Tairb. Se quedó quieto, mirando allí, entre los dos montes y murió. El corazón se le partió en el pecho lo mismo que una nuez.

La muerte del héroe

La reina Mebd nunca le perdonó a CúChulainn la derrota que le había producido y convocó en secreto a los parientes de los que aquél había matado y los incitó a buscar venganza. Juntó a los hombres de Meath, de Leinster y de Connaught.

Conchobar trató de evitar que el campeón se volviera a enfrentar solo por segunda vez contra sus enemigos pues sabía que si éste moría la prosperidad del Ulster caería con él para siempre. Pero las tres hijas del druida Calatin —muerto a manos de CúChulainn—, que habían aprendido las artes de la hechicería en Alba y en Babilonia, hacían que se le aparecieran visiones de guerra y finalmente el héroe decidió empuñar las armas.

Los signos y portentos no tardaron en producirse. Su caballo de guerra, el Gris de Macha, no quiso que lo embridaran y derramó lágrimas de sangre. Dechtiré le sirvió una copa de vino y las tres veces que quiso beberlo el líquido se convirtió en sangre. Cuando cruzó un vado, vio a una doncella que lavaba ropas y armas ensangrentadas y ella le dijo que eran las de CúChulainn, muerto en combate. Se cruzó con tres viejas brujas que estaban asando la carne de un perro. Dos *geasa* tenía CúChulainn: nunca rechazar una invitación y no comer carne de perro. Tocó la carne y se le paralizó medio cuerpo. Aun así, efectuó una gran masacre entre sus enemigos.

Tres lanzas tenía CúChulainn; tres lanzas mágicas destinadas a matar un rey cada una. Tres druidas se las pidieron por turno y traía mala suerte no cumplir con el pedido de un druida. El héroe se las entregó a cada uno matándolos. Pero sus enemigos recogieron las lanzas y Lugaid de Curoi arrojó la primera y mató a Laeg, el cochero de CúChulainn, el rey de los aurigas. Erc, el rey de Leinster, lanzó la segunda e hirió mortalmente al Gris de Macha, rey de los caballos, y Lugaid apuntó la tercera contra el propio CúChulainn y lo hirió en el abdomen.

Dioses y héroes de Irlanda

Agonizante y sediento, pidió licencia a sus enemigos para ir a beber a un lago cercano. Éstos se la concedieron siempre y cuando prometiera volver. “Si no puedo volver, vayan a ayudarme”, les contestó y lo dejaron ir.

CúChulainn bebió, se bañó y salió pero vio que no podía caminar. A un costado una piedra se alzaba como un pilar y se ató a ella con su cinturón para poder morir de pie. El moribundo Gris de Macha peleó junto a él y mató otros cincuenta hombres. Pero la “luz del héroe” se había apagado en CúChulainn, que ahora estaba pálido “como la nieve de una noche” y sólo su rostro seguía resplandeciendo.

Aun así, sus enemigos no se animaban a acercarse. Sólo se aproximaron cuando un cuervo se posó sobre su hombro. Lugaid le cortó la cabeza de un tajo y los hombres de Irlanda festejaron con tres gritos. En ese instante se cayó la espada de la mano de CúChulainn y dicen que al caer le cortó la mano a Lugaid, la mano con la cabeza.

Sólo entonces se apagó el resplandor de cara de CúChulainn. Luego le llevaron la cabeza a Mebd, quien dijo que se la llevara Lugaid, que la había cortado. Y Lugaid la llevó hacia el sur, hacia el Liffey, con la mano cortada.

Pero la venganza llegó rápidamente porque Conall, el Victorioso, fue en persecución de los enemigos y efectuó una gran matanza.

Así murió CúChulainn a los veintisiete años. Con él desapareció la prosperidad de Emain Macha y de los guerreros de la Rama Roja del Ulster. Mas su recuerdo siguió vivo entre todos los hombres de Irlanda y una estatua de bronce lo representa en el momento de su muerte en el correo central de Dublín para recordar a todos los que cayeron luchando por la libertad de su nación.

El ciclo heroico de Leinster

Los caballeros andantes de Erín

Los relatos sobre Fionn mac Cumhaill y sus compañeros pertenecen todavía a un mundo heroico pero se desarrollan en un ambiente distinto y condicionado por otra forma de pensar. Parecen haber disfrutado desde siempre de la simpatía popular y aun en nuestros días tienen un espacio destacado en el repertorio de los narradores de cuentos gaélicos. El nombre folclórico más común para los dólmenes que tachonan el suelo de Irlanda es “La cama de Diarmaid y de Gráinne”, recordando la narración en la que Gráinne, la prometida de Fionn, se fugó con Diarmaid ua Duibhne.

Sin embargo, hasta el siglo XII estos relatos fueron escasamente reconocidos por la tradición amanuense, época a partir de la cual fueron desplazando paulatinamente a los del ciclo del Ulster. Esto quizá pueda explicar el estilo retrospectivo que caracteriza a los cuentos: *Agalamh na Seanórach* (“El coloquio de los Ancianos”) —una de las composiciones más importantes— es una nostálgica añoranza de la Edad de Oro basada en la ficción de que Oisín, el hijo de Fionn, y Caoilte, hijo de Rónán, sobrevivieron hasta el periodo cristiano, se encontraron con san Patricio y lo acompañaron por gran parte de Irlanda relatándole sus aventuras de antaño a medida que se las recordaban las marcas del paisaje. Ese aspecto de recolección nostálgico del pasado dio lugar a la expresión irlandesa para señalar a toda persona que sobrevivió a todos sus contemporáneos: *Oisín i ndiaidh na Féinne*, “Oisín después de los fenianos”.

Fionn y sus seguidores eran conocidos como los fenianos (*fianna*) —posteriormente un grupo revolucionario en la larga lucha por la independencia del dominio inglés tomaría ese mismo nombre—, cada uno de ellos en forma individual era llamado *féinnidh* y sus aventuras se describían como *fiannaigheacht*. En sus orígenes, *fian* era un sustantivo que denotaba una banda ambulante de guerreros profesionales; de hecho, la literatura nombra a otros grupos de fenianos pero evidentemente fueron eclipsados desde temprano por la fama de la tropa de Fionn. Se trataba de cuerpos de tropas sujetos a la sola autoridad de sus propios líderes y que se mantenían alejados y totalmente independientes de la sociedad común pero reconocidos por la tradición y por la ley como encargados de una función legítima y seguramente esencial. Varias de las leyendas los presentan como defensores de la soberanía de Irlanda contra los enemigos externos —tanto naturales como sobrenaturales— y eso trae reminiscencias de las luchas históricas contra los invasores vikingos del siglo noveno. Sin embargo, la noción de Fionn y los fenianos como protectores de la tierra parece ser tan vieja como el concepto de lucha entre los Tuatha Dé y los Fomoré: los temibles *Lochlannach* u Hombres de Lochlann parecen venir no tanto desde el otro lado del mar como de debajo de él.

La membresía de los fenianos era altamente exclusiva pero no hereditaria. Sólo se la podía adquirir completando ciertas condiciones de admisión y atravesando unas pruebas iniciáticas como prueba de destreza y valentía. El aspirante a *féinnidh* era armado con un escudo y un garrote de avellano y metido en un pozo hasta la cintura para que nueve guerreros le lanzaran simultáneamente sus venablos. Si sufría alguna herida ya no podía ser admitido entre los *fianna*. Si tenía éxito le trenzaban el cabello y tenía que correr a través de los bosques de Irlanda perseguido luego de un breve intervalo por todos los guerreros. Si era capturado y herido no lo aceptaban. Aún más, si las armas temblaban en las manos, si se había despeinado por el roce de algún arbusto o alguna rama seca había crujido bajo sus pies también lo rechazaban. En caso contrario debía saltar por encima de una rama que se extendiera a la altura de su frente y pasar corriendo por debajo de una que estuviera a la altura de sus rodillas; también tenía que ser capaz de quitarse una espina del pie mientras corría sin variar el paso.

Los miembros de los fenianos eran tanto cazadores como guerreros, lo que le daba a sus aventuras una movilidad y libertad mayores que en las del ciclo del Ulster. Durante el invierno se acuartelaban en los poblados, pero en el verano se mantenían por sí mismos. Se desplazaban a lo largo y a lo ancho del territorio de Irlanda y hasta la Escocia gaélica en persecución de sus piezas, deleitándose con el estímulo de la cacería y la infinita variedad de la naturaleza circundante. Parece entonces casi inevitable que sus leyendas se hayan asimilado al género lírico de la poesía de la naturaleza que floreció en Irlanda en el siglo IX como sucede en esta alabanza a la isla de Arran, frente a las costas de Escocia, pronunciada por Caoilte:

Arran de los muchos venados,
el mar lame sus espaldas;
isla donde las compañías se nutrían,
arrecife donde enrojecen las azules astas.

El vivaz ciervo sobre sus picos,
tiernos arándanos en los sotos,
agua fresca en los torrentes,
bellotas en los pardos robles...

Espigas purpúreas en las rocas,
hierba impecable en las lomadas,
musgosa capa en los peñascos,
cervatos retozones, truchas saltarinas...

Deliciosa es cuando llega el buen tiempo:
la trucha en los bancos de sus ríos;
las gaviotas se contestan en torno al blanco risco;
deliciosa en todo momento es Arran.

Esa afinidad con la naturaleza indómita y con el mundo más allá de los límites de la sociedad organizada llega a su epítome en un episodio de "El coloquio...": Caoilte, el de pies veloces, le cuenta a los nobles cristianizados de la era posterior la división efectuada por los dos hijos del rey Feradhach Fechnach luego de la muerte de éste. Uno se queda con las riquezas, las manadas de ganado, las poblaciones establecidas y las fortalezas; el otro, con los riscos y los estuarios, los frutos de los bosques y del mar, el salmón y el juego. Los oyentes protestaron que no había sido una división equitativa y que el mayor se quedó con la mejor parte, a lo que Cáoilte replicó que la porción que habían despreciado era la que preferían él y sus compañeros.

Otra de las características de sus leyendas es la de la facilidad con la que pasaban del mundo natural al sobrenatural. De tanto en tanto se encontraban persiguiendo un venado o jabalí mágicos que los conducía hasta lugares aislados en los que se encontraban con seres extraños y atravesaban experiencias igualmente extrañas y a menudo peligrosas. Por otra parte, también mantenían un diálogo continuo con la gente de los *sídh*, el otro mundo subterráneo. Es como si por el hecho de vivir fuera de las áreas de la sociedad organizada disfrutaran de una mayor compatibilidad con lo sobrenatural y de un acceso más libre a él.

Algunos relatos de los fenianos están más emparentados con los cuentos mitológicos que los del ciclo del Ulster. Así como éste preservaba tradición heroica y cuasi histórica de los celtas, el ciclo de Fionn pertenece más a la tradición de la mitología romántica que eventualmente se volvió parte de la literatura europea a través del romance artúrico, con el que tiene más de un punto en común, así como en la tradición mediterránea la *Ilíada* es más "histórica" que la preponderantemente "fantástica" *Odisea*.

El propio Fionn es al mismo tiempo vidente y poeta (en última instancia, como ya se vio, dos aspectos de una única función). De acuerdo con algunas narraciones, obtenía el don de la profecía y del conocimiento sobrenatural al beber el licor del otro mundo. La creencia más extendida —sin embargo— era que cada vez que buscaba la clarividencia sencillamente se masticaba el pulgar con el que una vez había tocado al Salmón de la Sabiduría que había estado cocinando para su maestro en magia y poesía. También se decía que había aprendido el arte de la poesía como protección contra sus enemigos hereditarios de la Casa de Morna —puesto que el poeta profesional disfrutaba de una inmunidad casi divina dentro de la sociedad irlandesa primitiva—. Este detalle se encuentra en la historia de su nacimiento y de sus hazañas juveniles, la que fue adoptada por los narradores populares iletrados hasta nuestras épocas y fue —incidentalmente— una de las fuentes de la infancia de Percival para *Le Conte del Graal*, de Chrétien de Troyes, en el siglo XII.

El origen de Fionn

El padre de Fionn era el caudillo del clan de Baoisgne y habla sido muerto por los Hijos de Morna —una familia con la que rivalizaban por el liderazgo absoluto de los fenianos— antes de su nacimiento. Una versión cristianizada posterior lo hacía fruto de la violación de una doncella por parte de aquél, con la consecuencia inmediata de su derrota en la batalla, aunque es posible que haya existido un relato pagano original de similar contenido. Fionn entonces fue criado secretamente en el bosque por dos mujeres guerrero, dos Amazonas como las que representaron un papel fundamental en el paso de la niñez a la adultez de CúChulainn. Conservando el esquema tradicional de la juventud de héroe, Fionn pronto mostró su temple en una serie de precoces hazañas que marcaron su iniciación en la fraternidad guerrera. Así, cuando realizó la proeza con la que ganó el liderazgo de los fenianos contaba con sólo ocho años. Al llegar a Tara por primera vez se encontró con que toda la compañía aguardaba ansiosa la llegada de una criatura malévola llamada Ailién mac Midhna. Esta aparecía todos los años en la festividad de Samhain —cuando están libres todas las potencias del otro mundo— y quemaba la corte real luego de dormir a todos los defensores con una melodía mágica. De todos modos, Fionn fue capaz de resistir el encantamiento presionándose la frente con la punta de su lanza prodigiosa y, cuando Ailién se acercó vomitando fuego, salió y le cortó la cabeza. Este episodio —que remite a un hecho similar del *Beowulf* anglosajón— es evidentemente la variante de un mito primigenio en el que el héroe vence a un incendiario sobrenatural con un solo ojo. A su vez, el vencedor y asesino del padre de Fionn —que posteriormente se volverá súbdito de éste— era Goll (“Tuerto”) mac Morna, también conocido como Aodh (“Fuego”).

En esto hay —por cierto— una obvia analogía con el mito de la derrota de Balar, el del ojo maligno, por parte de Lugh y que debe ser más que una mera coincidencia. En ese sentido, hay bastantes elementos para creer que el propio Fionn era una divinidad. Posiblemente se lo pueda equiparar con Gwynn ap Nudd, que aparece en la tradición galesa como un “cazador-guerrero mágico” y líder del otro mundo. El término céltico *vindos*, “blanco” —que derivó en el *Fionn* irlandés y el *Gwynn* galés—, aparece testimoniado en la Europa continental en el nombre de la divinidad *Vindonnus* y en un gran número de toponímicos, como *Vindobona*, seguramente relacionados con divinidades. El hecho de que el mismo tema básico subyazca en varias de las historias primerizas de Fionn así como en la de la destrucción de Balar a manos de Lugh parece corroborar esos indicios. Seguramente hay otras analogías entre las tradiciones de Fionn, “El Hermoso”, y de Lugh, “El Brillante”, y se ha sugerido —bastante plausiblemente— que Fionn puede haber sido otro nombre del dios Lugh.

Gradualmente fue unificando a todos los *fianna* bajo su mando y comenzaron a cobrar tributo a los reyes de Irlanda y a luchar contra los invasores, destruyendo a todo clase de gigantes, serpientes o monstruos que asolaban el territorio y llegaron a extender sus aventuras hasta el continente. En muchas de esas historias también participaban integrantes de los Tuatha Dé Danann. Una de ellas retoma el tema del conflicto que se había iniciado luego de la muerte de Daghdá. Aquéllos habían elegido a Bodb, el Rojo para ocupar el trono por sobre los otros cuatro pretendientes —Llyr, Oengus, Ilbreach (hijo de Mannaná) y Mider—. El primero lo había desconocido pero luego se reconcilió cuando el hijo de Daghdá le dio a una de sus hijas como esposa. Mider, sin embargo, se había retirado al Monte Leinster, en el condado de Carlow, y lo había combatido desde entonces. Para la época de Fionn la lucha estaba en su apogeo y el dios rebelde no tuvo vergüenza de pedirle ayuda a los mortales. Así —estando Fionn de cacería con Oisín, Óscar, Caoilte y Diarmaid cerca de Donegal— se les apareció un ciervo maravilloso al que siempre parecían a punto de alcanzar y que los llevó hasta el monte Leinster, donde desapareció. Explorando el lugar penetraron en un *sídh* donde los esperaba una bella mujer que dijo ser la hija de Mider. Ella se había convertido en ciervo para conducirlos hasta ese lugar con la esperanza de que los ayudaran a defender el *sídh* contra un ataque inminente de Bodb y sus siete hijos, Oengus y sus siete hijos, Llyr y sus veintisiete hijos, Fionnbharr y sus diecisiete hijos y una hueste innumerable de dioses menores no sólo de Irlanda sino también de Escocia y de las islas vecinas. De más está decir que Fionn y los suyos aceptaron y repelieron con éxito el ataque anual y recibieron graves heridas que les fueron curadas mágicamente.

Pero los fenianos no siempre necesitaban la excusa de una alianza para combatir con el pueblo de las colinas mágicas. En una de las baladas osiánicas titulada “La caza de los cerdos encantados de Oengus” se cuenta de la fiesta a la que el dios invitó a Fionn y a mil de los suyos. La reunión se desarrolló armoniosamente hasta el momento en el que comenzaron las típicas y peligrosas comparaciones entre las bondades de una buena mesa y los placeres de la cacería. Oengus sostenía acaloradamente que la fiesta perpetua de los dioses era más placentera que las cacerías de Fionn, mientras éste afirmaba lo contrario.

En un momento se ufano de sus perros y el dios desafió a que el mejor de ellos no era capaz de matar a uno de sus cerdos. Fionn se enfureció y sostuvo que Bran y Sgeolan matarían a cualquiera de ellos que anduviera sobre terreno seco. Oengus replicó que le mostraría un cerdo al que nadie podría cazar ni matar. La discusión ya estaba subiendo de tono cuando el maestro de ceremonias se interpuso entre los dos y los invitó a que fueran a descansar y al día siguiente Fionn se retiró porque no quería pelear contra los dioses con sólo mil de sus hombres.

Sin embargo, al año siguiente apareció un mensajero de Oengus recordándole la apuesta y los fenianos fueron a las colinas con sus perros. Vieron entonces una piara de cerdos altos como ciervos, negros como el carbón, con cerdas espesas y altas como mástiles de barcos. Los fenianos consiguieron, sin embargo, matarlos a todos, aun cuando murieron diez de ellos y muchos de los perros. Entonces Oengus les dijo que habían matado a sus hijos y a muchos otros de los Tuatha Dé. Comenzaron las mutuas recriminaciones y, en su furia, los fenianos se aprestaron para asaltar el Brugh del Boyne y sólo el consejo de Oisín permitió que Fionn hiciera la paz con Oengus y su gente.

Los compañeros de Fionn

Otro elemento destacable dentro de estas historias es que en algunas oportunidades el papel principal era desempeñado por otro de los personajes, tal como sucede en el ciclo artúrico. Estos actores "secundarios" se caracterizaban por estar perfectamente definidos en cuanto a su comportamiento y modos de obrar.

Está el caso de Conan mac Lia, hijo de uno de los asesinos del padre de Fionn, que ante la aparición de éste estuvo siete años al margen de la ley, acosando a los *fianna* hasta que finalmente fue acorralado. Viéndose perdido, sorprendió a Fionn en una emboscada y se puso a su servicio. El héroe lo perdonó y Conan sirvió en el grupo durante los siguientes treinta años, siendo el más apasionado y duro en el combate.

Hubo otro Conan —llamado mac Morna—, viejo, calvo y un tanto bufonesco. Su lengua era injuriosa y podía ser calificado de cobarde, además de que no demostraba poseer excesivos rasgos de nobleza. Aun así, en un par de oportunidades llegó a realizar algún hecho elogiado como en la expedición a Lochlann (donde salvó a los *fianna* de caer en una emboscada), pero siempre se valía más de la astucia que de la fuerza para lograr sus objetivos.

Otro de los guerreros más notable era Caoilte mac Rónán: valiente, esforzado y un excelente recitador de cuentos y poemas. Éste será uno de los dos únicos sobrevivientes a la desaparición de los *fianna*.

Por su parte, Fionn tuvo dos hijos: Fergus y Oisín. El último es el más conocido y su origen es por demás pintoresco. Los *fianna* estaban un día de cacería. Fionn estaba con sus dos perros: Bran y Sgeolan. Éstos en realidad eran los hijos de una tía de Fionn, que había sido transformada en perra por un hechizo, y entre otros prodigios tenían eventualmente el don del habla. En aquella jornada se toparon con una cierva y sólo Fionn y sus perros pudieron seguirle el rastro y darle alcance. Sorprendido, Fionn vio cómo los animales no atacaban a la cierva rendida por el cansancio, sino que retozaban a su lado y le lamían la cara, por lo que no le hizo daño. Esa noche, una mujer que dijo llamarse Sabd se le apareció a Fionn y le dijo que era objeto del hechizo de un druida que la transformaba en cierva, por lo que le pidió su protección. Fionn la desposó y vivieron felices mucho tiempo pero un día que el guerrero no estaba en su casa, el druida volvió y raptó a Sabd con un engaño. Por más que Fionn la buscó, nunca pudo encontrarla hasta que un día —en otra cacería— hallaron a un muchachito salvaje y hermoso que era protegido por Bran y por Sgeolan. Fionn reconoció en él al hijo de Sabd y lo llamó Oisín (Cervatillo), pero de ella y del druida no se supo nada más.

Oisín, con el tiempo, llegaría a ser un gran guerrero y el padre del valiente y aguerrido Óscar. Sería —además— el otro sobreviviente del grupo.

Otro de los personajes importantes, finalmente, es Diarmaid.

La fuga de Diarmaid y de Gráinne

A veces Fionn es representado —al igual Arturo, su contraparte británica— como un líder envejecido atendido por un grupo de lugartenientes más jóvenes. Su poder y su renombre siguen intactos pero tiende a dirigir las hazañas de sus seguidores antes que a encabezar su ejecución. Así llega a representar el papel de un esposo canoso que pierde a su esposa a causa de un rival más joven y atractivo. Conchobar perdió a Deirdre por Noisi, Arturo perderá a Gwenhwyfar por Medrawd (o Melwas) —en la versión francesa moderna el papel lo toma el noble Lanzarote— y Fionn pierde a Gráinne por causa de Diarmaid ua Duibhne, “el de la marca del amor” o “señor y encantador de las mujeres.

La historia figura completa únicamente en un texto tardío pero aparece mencionada en una lista del siglo XII y evidentemente es uno de los orígenes —junto con la vikinga “Saga de Kormak”— del romance cónico de Tristán e Isolda. Se inicia con el compromiso de Gráinne con Fionn, quien para ese momento había enviudado. Pero ella no estaba enamorada y en la noche de la fiesta de bodas trató de encontrar una pareja más acorde con sus deseos. Durmió a la mayor parte de la corte con una poción mágica y trató de seducir a los jóvenes que seguían despiertos; entre ellos estaba Oisín, el propio hijo de Fionn, quien la rechazó. Finalmente, le impuso un *geis* a Diarmaid para que la raptara y el poder de ese lazo mágico fue mayor que la reluctancia de éste a quebrar la confianza de su líder.

Primero se refugiaron en un bosque de Connacht donde Diarmaid despejó un claro con siete accesos y construyó un lecho de juncos y ramas de abedul para Gráinne. Cuando Fionn y sus hombres los rodearon, el dios Oengus —padre adoptivo de Diarmaid— ocultó a Gráinne con su capa mágica y se la llevó en tanto que el guerrero dejó a sus sitiadores atrás con un salto prodigioso al tiempo que evitó que se le pudiera recriminar que había rechazado el desafío. Luego siguieron vagando a través de Connacht y Munster “sin ocultarse en un árbol con un solo tronco, sin descansar en una cueva con una sola entrada, sin desembarcar en una isla con un solo canal de acceso, sin comer su alimento donde lo habían cocinado, sin dormir donde habían comido y sin dormir dos veces seguidas en el mismo lugar” según el consejo dado por el dios. Durante mucho tiempo Diarmaid fue fiel a su lealtad para con Fionn y siempre dejaba en sus refugios comida sin cocinar como signo de que no había tocado a Gráinne y seguía manteniendo su continencia. Pero en una ocasión atravesaron un terreno pantanoso y una gota de agua la mojó en la pierna y ella le echó en cara que el agua era más atrevida y osada que él. Ante esa situación el guerrero cedió a la insistencia de ella y se convirtieron en amantes. Sin embargo, una eventual intercesión de Oengus logró obtener la paz entre Diarmaid y Fionn, pero en el corazón de éste siguió latiendo el secreto deseo de venganza. Los amantes se establecieron y Gráinne le dio a Diarmaid cuatro hijos y una hija. Vivieron en feliz prosperidad hasta que el carácter de Gráinne volvió a mostrarse precipitando la caída.

Ella organiza una magnífica fiesta para agasajar a Fionn y al rey Cormac mac Airt con el objeto de que el mejor pudiera obtener la mano de su hija y ya se ha visto cómo este tipo de reuniones podía llegar a generar conflictos en el marco de la orgullosa sociedad celta. Hacia el final de la misma, entonces, se produce la fatal persecución del mágico jabalí de Beann Ghulban, en el actual condado de Sligo.

Este animal había sido una vez el medio hermano de Diarmaid y estaba profetizado que sería la causa de su fin. Fionn —en su resentimiento— había sido el agente de que se convirtiera en un animal mágico, con lo cual su destino era seguir morando sobre la tierra hasta que cumpliera su cometido. Diarmaid —pese a todo eso y como no podía ser de otra forma— no rechazó el desafío y consiguió matarlo pero quedó mortalmente herido. Sólo una cosa podía salvarlo: que Fionn le vertiera agua en los labios desde el cuenco de sus manos, pues tenía también el don de la curación. Pese a su reluctancia y por la presión de los otros guerreros, el líder de los *fianna* fue a buscar el líquido pero en dos oportunidades se le presentó el recuerdo de la amada Gráinne y sus dedos se separaron dejando caer el líquido. Sólo en la tercera oportunidad —cuando hasta su hijo Oisín lo amenazó— cumplió con su cometido, pero Diarmaid ya había muerto. Ni el poder de Oengus era suficiente para volverlo a la vida y el dios sólo pudo llevar el cuerpo del héroe hasta su *sídh*, donde su espíritu podría seguir durante toda la eternidad en compañía del pueblo de la diosa Dana.

Fionn, entonces, se lleva al perro de Diarmaid y cuando ella los ve llegar sabe que su esposo ha muerto y planea su venganza. Envía a los cuatro hijos que tuvo con Diarmaid para que se entrenen para vengar a su

padre, pero —en tanto que en la historia de Deirdre de los dolores el final de la historia es sangriento— aquí tampoco pasa lo previsible. En las leyendas célticas no hay espacio para el romanticismo tal como definimos actualmente a ese término. Con el tiempo y con mucho tacto, Fionn vuelve a cortejar a Gráinne y finalmente consigue que lo acepte como esposo. Pero tampoco ahí se llega a un final feliz. Cuando aparece con ella frente a los *fianna*, éstos se burlan de él y le desean que en esa oportunidad sepa guardarla mejor. Gráinne, la causante de todo el drama, baja la vista avergonzada.

Los tres protagonistas de esta historia no dejan de parecer —al menos en sus orígenes— de naturaleza divina. Ya se vio la explicación en el caso de Fionn; el nombre de Gráinne —por su parte—, si bien puede ser interpretado como “sol”, en realidad significa literalmente “fealdad” o “repulsión” y sugiere que podría tratarse de una bruja repelente que se transformó en una criatura de singular belleza a través del casamiento con una pareja predeterminada, del mismo modo que en otras historias la soberanía de Irlanda es vista por algunos como una vieja decrepita y por otros (los más osados o los herederos directos o divinos) como una hermosa doncella.

Por otro lado, Diarmaid ua Duibhne es una forma arcaica de lo que hoy sería Diarmaid O'Donn y a veces él mismo era nombrado como Diarmaid Donn, “el Oscuro”. Eso determina una fuerte presunción de su parentesco —aunque más no fuera literario— con el dios Donn, gobernante del otro mundo de los muertos.

La historia Diarmaid y Gráinne fue comparada en más de una oportunidad con la de Adonis y Afrodita; es vista como la exaltación del amor adúltero o como el culto a una diosa de la fertilidad o de la naturaleza como las que estaban asociadas a Krisna en la India. Las analogías son obvias, si bien no pasa lo mismo con su significado más profundo. Vale decir, sin embargo, que estas historias se conocen en el entorno literario céltico no con el concepto aristotélico—tomista de ciclos sino —en este caso en especial— bajo el nombre de *aithedha* o “rapto de la novia”. Podrían ser la continuación o reelaboración de un mito primigenio concerniente a la rivalidad entre un dios joven y otro más viejo por la posesión de una diosa. Una rivalidad que a veces se representa como un conflicto entre el honor y el amor o entre la luz y la oscuridad, o entre la vida y la muerte, y que —posteriormente— fueron transfiguradas en la “idea” platónica, más romántica y literaria, de las historias de Lanzarote y la reina Ginebra o de Tristán e Isolda.

Los fenianos sobrevivientes

Según las tradiciones, los fenianos fueron aniquilados en la batalla de Gabhra —que tuvo lugar en el año 284 d.C.—. Para algunos, Fionn y el rey Cormac habían muerto el año anterior y la batalla que llevó a la destrucción de los *fianna* fue generada por sus respectivos descendientes: Óscar y Cairbré. Otras versiones, en cambio, no citan la muerte de Fionn y es como si éste se hubiera ido desdibujando en la bruma de la historia (De modo similar, Arturo murió o su cuerpo herido fue embarcado hacia Ávalon para volver algún día). Sin embargo, dos héroes sobrevivieron hasta la llegada del cristianismo a Irlanda. Uno de ellos fue Caoilte, cuyo paso era tan suave, veloz y silencioso que eso lo salvó cuando todos los otros eran exterminados. Refugiado entre los Tuatha Dé, mató en combate al viejo Llyr y se apoderó de su castillo encantado. Algunos dicen que luego se encontró con san Patricio —a quien le narró las viejas historias— y que éste finalmente lo convirtió al cristianismo.

Una de las leyendas de Oisín —por su parte— nos presenta al héroe seducido por Niamh, princesa del País de los Jóvenes, la tierra de más allá del mar y de la muerte. Oisín va con ella a Tir na nOge hasta que un día extraña a los suyos. Niamh le presta un caballo con la recomendación de que no desmonte cuando regrese a Irlanda, en una advertencia que uno ya adivina inútil.

Cuando Oisín llega a la isla encuentra todo cambiado: los castillos de parientes y conocidos en ruinas y habitados por alimañas; la gente más pequeña y débil. Los hechos de Fionn y su gente ya no eran historia sino leyendas. El tiempo había pasado en el resto del mundo. Sólo que a Oisín en la tierra sobrenatural le habían parecido apenas tres años. Volvió grupas para retornar con su esposa y en el camino tropezó con una multitud de hombrecillos que trataban de mover dificultosamente una piedra megalítica. Oisín la levantó con una sola mano y la acomodó en su lugar, pero el esfuerzo rompió el correa del estribo y sus pies tocaron el suelo. El caballo desapareció y Oisín se transformó en un anciano decrepito y medio ciego; todos

Dioses y héroes de Irlanda

los años que no lo habían tocado le cayeron encima de golpe. Ya no podría volver a la Tierra de los Jóvenes.

Así lo encontró también san Patricio. El santo escuchó sus historias y lo asistió en el momento de su muerte. Dice la mayoría de las leyendas que — pese a todos sus esfuerzos— no pudo convencerlo para que se bautizara. Con él desapareció el último rastro de la épica y natural vida pagana de Irlanda, pues los siguientes héroes de los relatos serían los santos y evangelizadores como Kevin, Columba, Brandan y el mismo Patricio.

Colofón

Si se deja de lado el análisis evemerista de los relatos mitológicos irlandeses o el a veces forzado intento de calzarlos en el concepto trialista de Dumézil, es posible vislumbrar el elemento primigenio de los mismos.

Hay una repetición de invasiones a la isla que provienen del sudoeste —el punto cardinal en el que se ubica la Tierra de los Muertos— para ocupar un territorio dominado desde el inicio por los Fomoré, seres arquetípicos de la Oscuridad. Los continuos combates —representaciones de un único conflicto— no se solucionan sino con una alianza o acuerdo entre vencedores y vencidos o con una aparente derrota de los elementos más benéficos. Incluso los seres más “luminosos” —el pueblo de la diosa Dana— tiene que formalizar un acuerdo con los hijos de Milé (descendientes del dios de los Muertos) por el que sólo se quedan con una parte de la bendita tierra de Irlanda.

Se podría sostener que las distintas versiones no son sino reelaboraciones de un relato original y negar los méritos del re-creador —anónimo o no— que mantiene vivo un tema literario, a más de pedagógico y sociabilizador. En definitiva, esos mitos no son sino el reflejo de la realidad geográfica de una parte del continente europeo —el terreno extremo desde el cual ya no se podía ir sino al “Más Allá”— y del descubrimiento de que hay un límite humano para todas las cosas.

Así es posible imaginar sociedades que (por una cuestión de supervivencia) no se aniquilan sino que buscan un *statu quo*. Los Fomoré —el Mal, la Oscuridad, lo Horrible— compartieron en algún momento un precario equilibrio de dominio con las tribus de Nemed. A los Fir Gailioin, Fir Boig y Fir Domnain les pasó lo mismo con los Tuatha Dé y éstos —los “perfectos” por antonomasia— debieron aceptar un acuerdo con los hijos de Milé, también representantes del lado Oscuro. Los descendientes de los últimos conquistadores de Irlanda se convierten así en los representantes de la parte más brillante de la vida, pero seguían conviviendo con los otros en una continua representación del conflicto de la existencia humana.

Ante esa situación, la Luz y la Oscuridad se desdibujan. Se reconoce que el ser humano no es sino otro elemento de la Naturaleza. Hasta se podría aventurar que el concepto del dios único y generador es lo elemental —ninguna criatura racional puede pensar inicialmente en otro número que no sea el “1”—, pero que ante los hechos el humano se ve enfrentado a lo Otro. En esa situación surge el concepto de la multiplicidad y los héroes (los adalides más fuertes o los más sabios) se transforman en dioses o semidioses.

Es un punto de vista tan hipotético como el de quienes sostienen que el hombre primitivo es básicamente animista. Por eso mismo resulta igualmente indemostrable y válido.

Quizá esa sensación de extremo llevó a la creación de los conceptos triádicos tan caros a Dumézil (y ahí sí es posible hallar un paralelo entre Irlanda y el subcontinente indio: los dos lugares eran *finisterres*, *land's ends*). Las tríadas, las trinitades, las tres partes de lo mismo permiten agregar ese margen de incertidumbre que caracteriza a lo vivo: el no saber y el todo puede ser. Tal vez ese concepto fue el que permitió que los celtas —pueblo guerrero por naturaleza— lograran desarrollar institutos de diplomacia tan modernos y desarrollados como lo son el del grupo o nación más favorecidos o el de la inviolabilidad de los tratados (si bien, a veces, sólo a través del intercambio de rehenes). Tal vez eso evitó que llegaran a la preocupación por la vergüenza de un pecado original o a la obediencia ciega de un ignoto mandato superior.

En ese sentido, quizá haya que lamentar la pérdida del concepto de dignidad y de la gloria personal en desmedro de un sistema que —como tal— es inevitable que se escape del control de todos para quedar en manos de unos pocos. Un sistema que en definitiva no conduce sino a la generación de una sociedad sometida a intereses más propios de los Fomoré que de los héroes de los mitos; a una degradación de las condiciones espirituales de vida y a una pérdida de las mayores glorias de la Naturaleza.

Al menos, eso parecen querer decir las palabras con las que Oisín le contestó a Patricio.

Bibliografía

- Álvarez Flórez, J. M./Butterfield, Eamon. *El perro del Ulster*. Muchnik Editores. España, 1988.
- Anónimo. *Leabhar Ghabhala. El libro de las invasiones*. Edición preparada por Ramón Sainero. Ediciones Akal. España, 1988.
- Anónimo. *Viaje a través de los mitos irlandeses*. Espasa–Calpe Argentina. Colección Austral. Argentina, 1947.
- Briggs, Katharine. *Cuentos populares británicos*. Siruela. España, 1995.
- Cahill, Thomas. *De cómo los irlandeses salvaron la civilización*. Grupo Editorial Norma. Colombia, 1998.
- César, C. Julio. *Comentarios de la guerra de las Galias*. Espasa–Calpe. Colección Austral. España, 1957.
- Cirlot, M^a Victoria. *La novela artúrica. Orígenes de la ficción en la cultura europea*. Montesinos. España.
- Cirlot, M^a Victoria. *Mabinogion*. Editora Nacional. España, 1982.
- d'Arbois de Jubainville, H. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Edicomunicación S.A. España, 1996.
- de la Villemarqué, Hersart. *El misterio celta. Relatos populares de Bretaña*. Biblioteca de Cuentos Maravillosos. España, 1986.
- Dimas, Agustí. *La saga de Kormak*. Teorema. España, 1985.
- Dumézil, Georges. *El destino del guerrero*. Siglo XXI. Méjico, 1990.
- Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno*. Alianza. España, 1982.
- Fontrudona, Mariano. *Los celtas y sus mitos*. Bruguera. España, 1978.
- Graves, Robert. *La diosa blanca*. Losada. Argentina, 1970.
- Green, Miranda Jane. *Mitos celtas*. Akal Ediciones, 1995.
- Hubert, Henri. *Los celtas y la civilización céltica*. Akal Universitaria. España, 1988.
- Joyce, Patrick Weston. *Cuentos populares y leyendas de Irlanda*. Espasa–Calpe Argentina. Colección Austral. Argentina, 1946.
- Kruta, Venceslas. *Los celtas*. Biblioteca Edaf. España, 1997.
- Logan, F. Donald. *Los vikingos en la historia*. Fondo de Cultura Económica. Méjico, 1983.
- Markale, Jean. *Pequeño diccionario de mitología céltica*. Alejandría. España, 1993.
- Norton–Taylor, Duncan. *Los Celtas (I y II)*. Colección “Orígenes del Hombre”. Time–Life/Folio. España, 1994.

Dioses y héroes de Irlanda

Osborne–McKnight, Juilene. *Una leyenda celta (Historia de san Patricio de Irlanda)*. Plaza Janés Editores, S.A. España, 2000.

Prada Samper, José Manuel de. *Cuentos populares irlandeses*. Siruela. España, 1995.

Prada Samper, José Manuel de. *Cuentos de las Tierras Altas escocesas*. Siruela. España, 1999.

Roberts, Timothy R. *Celtas. Mitos y leyendas*. LIBSA. España, 1995.

Rolleston, T. W. *Los celtas*. M.E. Editores. España, 1995.

Sainero, Ramón. *Los grandes mitos celtas y su influencia en la literatura*. Edicomunicación S.A. España, 1988.

Saintine, X. B. *Mitología del Rin*. Edicomunicación S.A. España, 1988.

Severin, Tim. *El viaje del Brendan*. Editorial Pomaire. España, 1980.

Sharkey, John. *Misterios celtas*. Editorial Debate. Ediciones del Prado. España, 1995.

El mapa de las provincias de Irlanda es obra de Gerardo Estevez.

Ediciones Torre de Bregon

es un emprendimiento que se propone crear libros electrónicos sobre la cultura céltica de distribución gratuita.

Los derechos de la obra pertenecen exclusivamente al autor.

Está prohibida su reproducción total o parcial sin la cita explícita de su fuente.

Quienes quieran apoyar este proyecto editorial pueden comunicarse a través de la dirección de correo electrónico abajo indicada para incluir vínculos a sus sitios en futuras ediciones o para figurar en esta página como *Benefactor Adherente*.

Ediciones Torre de Bregon

es miembro fundador de **e-ditores**.

Ediciones Torre de Bregon: bregon@oviedo.iwarp.com

e-ditores: e_ditores@yahoo.com.ar