

H. d'Arbois de Jubainville

**EL CICLO
MITOLÓGICO IRLANDÉS
Y LA MITOLOGÍA CÉLTICA**

Título del original en francés:
Le cycle mythologique Irlandais et la mythologie celtique

© 1996, Edicomunicación, s.a.

Traducción: Alicia Santiago
Diseño de cubierta: Quality Design

Edita: Edicomunicación, s.a.
C/. de las Torres,
75 08042 Barcelona (España)

Impreso en España / Printed in Spain

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

I.S.B.N: 84-7672-743-7
Depósito Legal: B-14348-96

Impreso en:
Limpergraf s.a.
Del río, 17 - nave 3
Ripollet (Barcelona)

INTRODUCCIÓN

Uno de los documentos que se cita más a menudo acerca de la religión céltica es un pasaje de César, "De bello gallico", donde el conquistador de la Galia expone cuáles son, según él, los principales dioses de los pueblos que ha vencido en esa comarca:

*El dios más reverenciado es Mercurio; existen numerosas estatuas suyas. Los galos lo consideran inventor de todas las artes, guía en los caminos y viajes; le atribuyen una influencia muy grande sobre los beneficios económicos y el comercio. Después de él vienen Apolo, Marte, Júpiter y Minerva. Su opinión acerca de estos últimos guarda gran similitud con la de las demás naciones: Apolo ahuyenta las enfermedades; Minerva instruye a quienes se inician en las artes y oficios; Júpiter impera sobre el cielo; Marte sobre la guerra. Cuando deciden combatir le consagran por adelantado, mediante un voto, el botín que esperan obtener...*¹

Si tomamos al pie de la letra el texto precedente, da la impresión de que los galos contaban con cinco dioses casi idénticos a otros tantos grandes dioses romanos: Mercurio, Apolo, Marte, Júpiter y Minerva; la diferencia entre ambos grupos parecería circunscribirse casi exclusivamente a los nombres. Esta doctrina parece confirmada por la existencia de inscripciones romanas en las que a los nombres de esos dioses romanos se yuxtaponen otros nombres galos, ya sea como epítetos o por oposición. Se podrían mencionar numerosos ejemplos. Citaremos: 1º, para Mercurio, las dedicatorias *Mercurio Atusmerio*,² *Genio Mercurii Alauni*,³ *Mercurio Touren(o)*,⁴ *Visucio Mercuri(o)*,⁵ *Mercurio Mocco*;⁶ 2º, para Apolo, las dedicatorias *Apollini Granno*,⁷ *(A)pollini Mapon(o)*,⁸ *Apollini Beleno*;⁹ 3º, para Marte, las dedicatorias *Marti Toutati*,¹⁰ *Marti Belatucadro*,¹¹ *Marti Camulo*,¹² *Marti Caturigi*;¹³ 4º, para Júpiter, las dedicatorias *Jovi Taranuco*,¹⁴ *Jovi Tarano*;¹⁵ y 5º, para Minerva, las dedicatorias *Deae Suli Minervae*,¹⁶ *Minervae Belisamae*.¹⁷ Esos son los cinco dioses de los que habla César.

Antes de extraer conclusión alguna tanto del precitado pasaje de César como de las inscripciones mencionadas y otros documentos análogos, es indispensable determinar exactamente el sentido de los mismos. El texto de César comienza con la palabra "dios": *Deum máxime Mercurium colunt*. ¿Qué significaba la palabra "dios" en la lengua que hablaba César cuando dictó sus "Comentarios"? Cicerón, en su tratado "De inventione rhetorica", distingue entre lo que es necesario o cierto y aquello que es probable; como ejemplo de

¹ "De bello gallico", libro VI, cap. XVII.

² "Bulletin des antiquaires de France", 1882, p. 310.

³ Brambach, "Corpus inscriptionum rhenarum", 1717.

⁴ Ibid., n° 1830.

⁵ Ibid., n° 1696.

⁶ Inscripción de Langres, según De Wal, "Mythologiae septentrionalis monumenta latina", vol. 1, n° CLXVII. *Moccus* parece designar al cerdo o jabalí, en irlandés antiguo *mucc*, genitivo *muccae*, tema femenino en a; en galés, *moch*; y, en bretón, *moc'h*.

⁷ Brambach, n°s 566, 1614, 1915; "Corpus inscriptionum latinarum", t. III, n°s 5588, 5861, 5870, 5871, 5873, 5874, 5876, 5881; t. VII, n° 1082.

⁸ "Corpus inscriptionum latinarum", t. VII, n° 218.

⁹ Ibid., t. V, n°s 737, 741, 748, 749, 753.

¹⁰ Ibid., t. III, n° 5320; t. VII, n° 84.

¹¹ Ibid., t. VII, n°s 746, 957.

¹² Ibid., t. VII, n° 1103; Brambach, n° 164; Mommsen, "Inscriptiones confederationis Helveticae", n° 70.

¹³ Brambach, n° 1588.

¹⁴ "Corpus inscriptionum latinarum", t. III, n° 2804.

¹⁵ Ibid., t. VII, n° 168.

¹⁶ "Corpus inscriptionum latinarum", t. VII, n°s 42, 43.

¹⁷ De Wal, "Mythologiae septentrionalis monumenta latina", vol. I, n° LII.

proposiciones probables, cita ésta: *Quienes se ocupan de filosofía no creen en la existencia de los dioses.*¹ Para Lucrecio, los dioses son una creación del espíritu humano desarrollada por las alucinaciones del sueño.² A los ojos de la mayoría de los miembros de la aristocracia romana contemporáneos de César, la palabra "dios" designaba una concepción sin valor objetivo.³

Sin embargo, nos creemos en el derecho de afirmar que la lengua empleada por César en los "Comentarios" es la de un creyente; poco importa lo que pensara en el fondo de su conciencia. César es un hombre político cuya finalidad, cuando habla, consiste en preparar a sus oyentes para que obedezcan cuando les mande. Entre todos sus compatriotas, es el que mejor ha sabido poner en práctica los famosos versos de Virgilio:

Tu regere imperio populos, Romane memento;
Hæ tibi erunt artes, pacique imponere morem
Parcere subjectis, et debellare superbos.⁴

Colocada frente a pueblos creyentes, la aristocracia romana, escéptica o no, admite oficialmente la existencia de los dioses y los convierte en un medio de gobierno. Para comprender a César es preciso admitir que en la lengua de la cual se sirve la palabra "dios" designa a unos seres cuya existencia real se considera indiscutible, y que figurárselos como simples concepciones del espíritu humano, como ficciones más o menos fantásticas, más o menos lógicas, constituiría un manifiesto error. Y esa fue la lengua que, después de César, se utilizó en las inscripciones romanas de la Galia.

Nuestra manera de encarar las doctrinas mitológicas es muy diferente de la que adoptaran los hombres políticos de Roma y los creyentes que dictaron las inscripciones romanas de la Galia. No estamos llamados a gobernar a un pueblo cuyas seculares costumbres lo atan al culto de sus dioses, como los primeros, ni somos paganos, como los segundos. Para nosotros, tanto los dioses de los galos como los de los romanos constituyen una creación del espíritu humano inspirada en la necesidad de explicar el mundo a una población ignorante. En consecuencia, resulta muy difícil satisfacernos cuando se pretende demostrar que dos divinidades —romana la una, nacida de la combinación de las mitologías romana y griega, y gala la otra, resultado del genio propio de la raza céltica— son idénticas entre sí. No es suficiente que ambas figuras divinas se superpongan más o menos en algunos aspectos; se requiere, si no una completa concordancia, por lo menos la existencia de un acuerdo en todos los puntos fundamentales.

Cuando se trata de afirmar la identidad de un personaje real no nos mostramos tan difíciles, ya que, a pesar de cuantas variaciones expresivas pueda sufrir, le reconocemos en los rasgos de su cuerpo físico.

Cuando se trataba de sus dioses, los romanos procedían de una forma análoga. Por ejemplo, el rayo en la mano derecha constituía la insignia característica de su Júpiter. Los galos también tenían un dios que manejaba el rayo; y ese simple indicio condujo a los romanos a reconocer en el dios galo a su propio Júpiter. Del hecho que ambos dioses —uno nacional y otro extranjero— compartieran un atributo idéntico, los romanos concluyeron que esos dioses no eran sino uno; y lo concluyeron sin preocuparse de las diferencias que esas dos figuras míticas pudieran presentar respecto de puntos mucho más importantes.

Por otra parte, cuando se trataba de grandes dioses, que —se creía— ejercían un poder general sobre el mundo, no podía ser de otra manera. Era inadmisibles que el rayo

¹ "De inventione", libro I, cap. XXIX, par. 46.

² *Quippe etenim jam tum divum mortalia sæcla
Egregias animo facies vigilante videbant,
Et magis in somnis mirando corporis auctu*

Libro V, versos 1168 y siguientes.

³ Comparar con Boissier, "La religión romaine d'Auguste aux Antonins", t. I, p. V-VI.

⁴ Virgilio, "Eneida", libro VI, versos 851-853.

obedeciera a dos amos, uno en la Galia y otro en Italia. Si la explicación que se daba del fenómeno del rayo al sur de los Alpes era válida, tenía que seguir siéndolo al noroeste de aquellos.

El Marte romano decidía la suerte en las batallas. Entonces, una de dos: el dios galo de la guerra era idéntico al Marte romano —y entonces se podía mantener su culto en la Galia conquistada—, o bien era inferior —y en ese caso se trataba de un dios vencido, cuyo culto resultaba inútil.

La conquista debía provocar necesariamente la supresión del culto de los grandes dioses galos, o bien la confusión del mismo con el de los grandes dioses romanos; y la segunda alternativa era la más fácil de concretar, dado que no infligía humillación alguna a los vencidos. Tenía la ventaja de impedir cualquier lucha religiosa entre los vencidos y los vencedores que los querían asimilar; y, por eso mismo, aceleraba dicha asimilación. En consecuencia, la confusión de ambos cultos representaba la solución más acertada desde el punto de vista de un hombre político.

Por lo tanto, César afirmó la identidad de cinco grandes dioses de Roma con los grandes dioses de la Galia, y, en adelante, dicha identidad fue aceptada. Lo fue con tanta mayor facilidad cuanto que los romanos que creían en sus dioses, cuando de reconocerlos se trataba, se conformaban con atributos totalmente secundarios; por entonces, antes de pronunciarse sobre la identidad de dos divinidades, uno no se entregaba en absoluto a la minuciosa investigación que emprende actualmente cualquier científico que aplique al estudio de la mitología los procedimientos de la erudición moderna.

En consecuencia, nuestra conclusión será la siguiente:

Las aserciones de César según las cuales sería lícito concluir que la religión de los galos y la de los romanos eran más o menos iguales no pueden ser aceptadas sin previa verificación. Es preciso consultar otros textos, al margen del que hemos citado al comienzo y de las inscripciones que parecen confirmarlo. Por esta razón hemos emprendido el trabajo contenido en este volumen. Sin que pretendamos resolver los innumerables interrogantes que despierta el estudio de la mitología céltica, proponemos una solución para algunas de las principales dificultades que puedan ser debatidas respecto de un sujeto tan digno de atraer la atención del historiador.

Lo que entregamos al público no es una mitología céltica, sino un ensayo sobre los principios fundamentales de dicha mitología. Hemos basado nuestro estudio en el tratado que los irlandeses conocen con el nombre de "Lebar Gabala", "Libro de las conquistas" o "de las invasiones". Nuestro trabajo constituye un comentario de ese documento tal como se lo encuentra en el Libro de Leinster, manuscrito de mediados del siglo XII, del que ha publicado un facsímil la Real Academia de Irlanda. El objeto de los numerosos textos que citamos al margen de aquél consiste únicamente en explicarlo.

Nuestra obra presentará los inconvenientes propios del método exegético, el principal de los cuales consiste en las repeticiones: leyendas análogas a otras ya expuestas demandarán a menudo volver sobre explicaciones anteriores. Pero esperamos que se nos agradezca el haber respetado el antiguo orden en el que Irlanda dispusiera antaño los relatos fabulosos que constituyen la forma tradicional de su mitología. Si hubiéramos sustituido ese plano consagrado por los siglos por una clasificación más metódica, pero nueva y arbitraria, hubiéramos destrozado con nuestras propias manos el cuadro que queremos exponer a los ojos del lector.¹

¹ La excepción de que ha sido objeto la leyenda de Cessair sólo es aparente, ya que esta leyenda es una adición cristiana al ciclo mitológico irlandés.

CAPITULO I

NOCIONES GENERALES

1. Los catálogos de la literatura épica irlandesa. 2. Los ciclos épicos irlandeses. 3. Del lugar que ocupaba la literatura épica en la vida de los irlandeses durante los primeros siglos de la Edad Media. 4. El ciclo mitológico irlandés. Las razas primitivas en las mitologías irlandesa y griega. 5. El ciclo mitológico irlandés (*continuación*). Las inundaciones en las mitologías irlandesa y griega. 6. El ciclo mitológico irlandés (*continuación*). Las batallas entre dioses en las mitologías de Irlanda, Grecia, India e Irán. 7. El rey de los muertos y la morada de los muertos en las mitologías irlandesa, griega y védica. 8. Las fuentes de la mitología irlandesa.

1.

Los catálogos de la literatura épica irlandesa.

Existen numerosos catálogos de los fragmentos que componen la literatura épica irlandesa. El más antiguo de los mismos parece haber sido confeccionado hacia el año 700 de nuestra era, salvo una o dos adiciones que datarían del siglo X. El segundo de dichos catálogos pertenece a la segunda mitad de ese mismo siglo, mientras que el tercero nos ha sido conservado por un manuscrito del siglo XVI.

El primero de estos catálogos abarcados manuscritos: uno de ellos ha sido escrito hacia el año 1150 (es el Libro de Leinster, p. 189-190, según el cual ese catálogo ha sido publicado por O'Curry, "Lectures on the ms. materials", p. 584-593); el otro data del siglo XV o XVI (es el ms. H. 3. 17, col. 797-800 del Colegio de la Trinidad de Dublín, según el cual dicho catálogo ha sido publicado por M. O'Looney en los "Proceedings of the Royal Irish Academy", Segunda serie, vol. I, "Polite Literature and Antiquities", p. 215-240. Este catálogo es anónimo y contiene ciento ochenta y siete títulos en el primero de ambos manuscritos.

El segundo catálogo abarca, que yo sepa, tres manuscritos: el Rawlinson B. 512 de la biblioteca bodleiana de Oxford, f° 109-110, siglo XIV; el Harleian 5280, f° 47 recto-verso, del Museo Británico, siglo XV; y el 23.N.10, antaño Betham 145, de la Real Academia de Irlanda, p. 29-32, siglo XVI. Comprende ciento cincuenta y nueve títulos en el primero de los tres manuscritos y se le atribuye a Urard mac Coisi, *file* de la segunda mitad del siglo X.

El tercer catálogo, que es el más reciente y en el que no figura autor alguno, sólo cuenta con veinte títulos. Se lo conserva en un manuscrito del siglo XVI, en el Museo Británico, con el n° 432 del fondo Harleian, y ha sido publicado en las "Ancient Laws of Ireland", t. I, p. 46.

Los catálogos segundo y tercero contienen títulos que no aparecen en el primero; pero, incluso si se agregara a este último un suplemento compuesto por los títulos de que carece y que figuran en los otros dos, no se obtendría la lista completa de los fragmentos que formaban el vasto conjunto de la literatura épica irlandesa. Según la glosa de la introducción al "Senchus Mor", el *ollam* o jefe de *los file* debía conocer trescientas cincuenta historias. Los manuscritos irlandeses de las Islas Británicas nos han conservado algunas historias cuyos títulos no constan en los catálogos citados. En cambio, faltan en aquellos parte de las historias cuyos títulos nos han transmitido estos últimos. Así pues, nuestro conocimiento de la literatura épica irlandesa presenta numerosas lagunas que probablemente no serán colmadas jamás.

2.

Los ciclos épicos irlandeses.

Los monumentos de la literatura épica irlandesa parecen poder dividirse en cuatro secciones:

1. El ciclo mitológico, que concierne al origen y el pasado remoto de dioses, hombres y mundo;
2. El ciclo de Conchobar y Cuchulainn. Comprende relatos referentes tanto a estos dos personajes como a otros héroes acerca de quienes se supone que fueron contemporáneos suyos o bien inmediatamente anteriores o posteriores a aquellos en el tiempo. Según los cronistas irlandeses, Conchobar y Cuchulainn habrían vivido hacia la misma época que Jesucristo; así, según Tigernach, Cuchulainn habría muerto en el año 2 de nuestra era, y Conchobar en el año 221;¹
3. El ciclo ossiánico, cuyos principales personajes son Find, hijo de Cumall, y Ossin u Ossian, hijo de Find. Parece basarse sobre sucesos históricos de los siglos segundo y tercero de nuestra era. Tigernach sitúa la muerte de Find en el año 274;²
4. Un cierto número de fragmentos que, de ser dispuestos según el orden cronológico de los hechos reales o imaginarios a los que hacen referencia, nos ofrecerían, en cierto modo, los anales poéticos de Irlanda desde el siglo III hasta el siglo VII de nuestra era. Las piezas relativas a sucesos posteriores al siglo VII son muy escasas.

3.

Del lugar que ocupaba la literatura épica en la vida de los irlandeses durante los primeros siglos de la Edad Media.

Durante las largas veladas de invierno —y para solaz de los reyes que, en las grandes salas de sus *dun* o castillos, les escuchaban rodeados de sus vasallos— los *file* recitaban los fragmentos épicos o historias comprendidos en las cuatro secciones mencionadas. También los recitaban para las muchedumbres que se reunían con ocasión de las grandes asambleas periódicas del primero de mayo o *Beltené*, primero de agosto o *Lugnasad* y primero de noviembre o *Samain*, una de las más famosas de entre las cuales era la que se celebraba en Usnech el primero de mayo, o día de *Beltené*.

Se consideraba que Usnech era el centro de Irlanda. Una roca natural que servía de límite indicaba el punto desde donde partían las líneas divisorias de las cinco grandes provincias (en irlandés, *coicid* o "quintas") en que estaba repartida aquella. Allí era donde habitualmente, el primero de mayo, se anulaban los matrimonios anuales, y donde nuevos lazos sucedían a aquellos que habían sido rotos por la costumbre. En tales asambleas se juzgaba, se reformaban las leyes; los reyes reclutaban soldados; los negociantes acudían a ofrecer sus mercancías a una población que de ordinario se encontraba dispersa a lo largo y ancho de un vasto territorio donde el comercio no podía alcanzarla; y, en fin, los *file* encontraban numerosos auditorios para sus relatos épicos.³ Sin aspirar a un éxito similar,

¹ O'Conor, "Rerum hibernicarum scriptores", t. II, I^a parte, ps. 14, 16. Durante el siglo XII, en Irlanda, había quienes consideraban mucho más antiguos a estos personajes. Uno de los relatos legendarios conservados por el Libro de Leinster hace reinar a Conchobar trescientos años antes de Jesucristo. Windisch, "Irische texte", p. 99, líneas 16-17.

² O'Conor, "Rerum hibernicarum scriptores", t. II, I^a parte, p. 49.

³ Acerca de los relatos épicos de *los file* en las asambleas públicas de Irlanda, ver la pieza titulada "Aenach Carmain", publicada por O'Curry, "On the manners", t. III, p. 526-547. Los cuartetos

vamos a retomar los relatos de esos antiguos narradores. Comenzaremos por el ciclo mitológico.

4.

El ciclo mitológico irlandés. Las razas primitivas en las mitologías irlandesa y griega.

Los fragmentos que pertenecen al ciclo mitológico se encuentran esparcidos por los distintos capítulos de que se componen nuestros catálogos. Pero aquellos de dichos fragmentos que se pueden considerar como fundamentales pertenecen al capítulo titulado *Tochomlada* o emigraciones. De las trece piezas que comprende este capítulo, siete son mitológicas:

1. *Tochomlod Partholoin dochum n-Erenn*, emigración de Partolón a Irlanda;
2. *Tochomlod Nemid co h-Erind*, emigración de Nemed a Irlanda;
3. *Tochomlod Fer n-Bolg*, emigración de los Fir-Bolg;
4. *Tochomlod Tuathe De Danann*, emigración de la nación del dios de Dana o de los Tuatha De Danann;
5. *Tochomlod Miled, mate Bile, co h-Espain*, emigración de Milé, hijo de Bilé, a España;
6. *Tochomlod mac Miled a Espain in Erinn*, emigración de los hijos de Milé de España a Irlanda;
7. *Tochomlod Cruithnech a Tracia co h-Erinn ocus a tochomlod a Erinn co Albain*, emigración de los pictos de Tracia a Irlanda y de Irlanda a Gran Bretaña.

Estos títulos nos bastan para constatar que una de las partes más importantes de la mitología irlandesa relataba la forma en que diversas razas divinas y humanas se establecieron sucesivamente en Irlanda. Así pues, la literatura irlandesa pone en el origen de las cosas una serie de hechos míticos que presentan una gran analogía con una de las concepciones más conocidas de la mitología griega. He aquí cómo se expresa Hesíodo en el poema titulado "Los trabajos y los días":

Los inmortales habitantes del Olimpo crearon en primer término la raza de oro de los hombres dotados de palabra. Esta raza existió cuando Cronos reinaba en el cielo. Esos hombres vivían como dioses, ajenos a la inquietud, lejos de fatigas y dolores; no sufrían ninguna de las miserias de la vejez, sus pies y manos conservaban siempre el mismo vigor; pasaban su vida en la alegría de los festines, al abrigo de todo mal, y morían como dominados por el sueño. Todo les salía bien: sin cultivarlo, el campo fértil producía para ellos frutos abundantes, de los que nunca era avaro. Se complacían en compartir pacíficamente la cosecha con sus numerosos y buenos vecinos. Y por la voluntad del gran Zeus, cuando esta raza hubo sido sepultada en las entrañas de la tierra, se transformó en una raza de demonios bienhechores que habitan la tierra y son guardianes de los hombres mortales. Observan las buenas y malas acciones, e, invisibles en el aire que les sirve de vestido, se pasean por toda la tierra distribuyendo las riquezas; y, así, están investidos de una especie de realeza.

A continuación, los habitantes de los palacios del Olimpo crearon una segunda raza, mucho menos buena: la de plata. Esta no era comparable a la de oro por su cuerpo ni su

58-65 conciernen a estos relatos. El versificador irlandés ha intercalado en esos versos seis palabras que, en los catálogos, sirven de título a otras tantas secciones: *togla* o "toma de ciudades", *tana* o "robos de ganado", *tochmorca* o "pedidos de matrimonio", *fessa* o "fiestas", *aitti* o "muertes violentas", y *airggni* o "matanzas". También cita varias piezas bien conocidas, como "Fianruth Fiand", "Tecusca Cormaic", "Timna Chathair" (cf. Libro de Leinster, p. 216, col. 1, líneas 19-34).

espíritu. El niño crecía inepto en el hogar, cuidado con esmero por su madre durante cien años; pero cuando alcanzaba la pubertad y el fin de la adolescencia, vivía muy poco tiempo más. Y a causa de su estupidez, esa breve vida transcurría en el dolor, porque esos hombres no podían abstenerse de ser mutuamente injustos. Se negaban a rendir culto a los Inmortales y a ofrecer, sobre los altares sagrados, sacrificios a los Todopoderosos, violando así el derecho y la costumbre. Entonces Zeus, hijo de Cronos, irritado porque no rendían honores a los bienhechores dioses que habitan el Olimpo, les quitó la vida. Pero, cuando la tierra hubo cubierto a estos hombres, se les dio el nombre de poderosos mortales subterráneos. Y, aunque ocupan el segundo lugar, se les rodea de honores como a los primeros.

Entonces Zeus creó una tercera raza de hombres dotados de palabra: la de bronce, que en nada se parecía a la de plata. Surgida de los fresnos, era fuerte y robusta, y se ocupaba en las dolorosas e injustas obras de Ares, dios de la guerra. No comía trigo; su coraje vigoroso y temible se asemejaba al acero. Estos individuos poseían una gran fuerza: sus cuerpos eran poderosos y sus manos invencibles. De bronce eran sus armas y sus casas; trabajaban el bronce porque el negro hierro aún no existía. Ellos mismos se quitaron la vida con sus propias manos y fueron a parar a la morada pútrida del frío Hades. Por terribles que fueran, la negra muerte se apoderó de ellos y abandonaron la brillante luz del sol.

Pero cuando la tierra hubo sepultado también a esta raza, Zeus, hijo de Cronos, creó una cuarta raza sobre la tierra fecunda. Esta, mejor y más justa, ha dado los hombres heroicos y divinos de la generación precedente, a los que en la Tierra inmensa se denomina semidioses. La guerra fatal y los duros combates les han quitado la vida. Unos murieron peleando por las ovejas de Edipo cerca de Tebas, la de las Siete Puertas, en la tierra de Cadmo; otros cruzaron con sus navíos la vasta extensión del mar: fueron a Troya por causa de Helena, la de la hermosa cabellera, y la muerte los envolvió.

Zeus, hijo de Cronos, les separó de los hombres y les dio morada y alimento en los confines de la tierra, lejos de los inmortales. Sobre ellos reina Cronos. Estos bienaventurados héroes, para quienes un campo fecundo que florece tres veces al año produce frutos dulces como la miel, viven libres de preocupaciones en las islas de los Todopoderosos, cerca del Océano de simas profundas.¹

También los griegos creían que, antes de la época en que vivieran aquellos de sus ancestros que participaron en las guerras épicas de Tebas y Troya, el suelo de su patria había albergado a tres razas sucesivas de las que ellos no eran descendientes. En Irlanda encontramos una doctrina casi idéntica. Esas razas míticas no recibieron el mismo nombre en Irlanda y Grecia. Hesíodo las denomina razas de oro, de plata y de bronce; los irlandeses hablan de la familia de Partolón, de la de Nemed y de los Tuatha De Danann. Los Tuatha De Danann son idénticos a la raza de oro de los griegos; en la familia de Partolón reconocemos a la raza de plata de aquellos; y, en la familia de Nemed, a su raza de bronce. Así pues, el orden seguido por los griegos difiere del que encontramos en Irlanda. La raza de oro de los griegos, que éstos sitúan cronológicamente en primer término, es la última en aparecer según los irlandeses, que la llaman Tuatha De Danann. Pero la familia de Partolón, o raza de plata, precede, tanto en Irlanda como en Grecia, a la familia de Nemed o raza de bronce.

¹ Hesíodo, "Los trabajos y los días", versos 109-173 (cf. Ovidio, "Metamorfosis", libro I, versos 89-127). En nuestra traducción hemos suprimido el verso 120, que algunos editores consideran como una interpolación y que de todas maneras resultaba inútil. Conservamos el verso 169:

Τηλοῦ ἀπ' ἀθανάτων τοῖσιν Κρόνος ἐμβασιλεύει.

En Grecia, ciertamente, la creencia que expresa venía de muy antiguo, ya que se la encuentra en la segunda olímpica de Píndaro, que se remonta al año 476 a. J.C. En esta pieza, Píndaro ha tratado de conciliar la doctrina enunciada en el verso 169 de "Los trabajos y los días", con la que encontramos en los versos 561-569 del libro IV de la "Odisea", y que, aunque idéntica en el fondo, difiere de la primera en los detalles. Sobre este tema, ver también Platón, "Gorgias", c. 79.

Por lo que hace a los semidioses griegos que integran la cuarta raza, que combatieron en Tebas y Troya y son los ancestros de la raza actual, encuentran su correspondencia en los Firbolg, los hijos de Milé, y los cruithnech o pictos de la mitología irlandesa. En consecuencia, los siete fragmentos cuyos títulos mencionáramos con anterioridad (Emigración de Partolón a Irlanda, Emigración de Nemed a Irlanda, Emigración de los Firbolg, Emigración de los Tuatha De Danann, Emigración de Milé, hijo de Bilé, a España; Emigración de los pictos o cruithnech de Tracia a Irlanda y de Irlanda a Gran Bretaña) nos ofrecen el modelo irlandés de una doctrina cuyos elementos fundamentales ya se encuentran en Grecia en la obra de Hesíodo titulada "Los trabajos y los días".

Entre los relatos griego e irlandés existen numerosas diferencias que provienen, en gran medida, del desarrollo experimentado por la leyenda irlandesa a partir del cristianismo. Pero, junto a tales diferencias, perduran sorprendentes similitudes. Por ejemplo: los Tuatha De Danann, cronológicamente la última de las tres razas primitivas, terminan por correr idéntica suerte que la raza de oro de la mitología griega, raza que ocupa el primer lugar entre las tres que habitaran inicialmente el territorio griego. Tanto en el caso de Irlanda como en el de Grecia, la filiación de las razas actuales es completamente ajena a tales razas primitivas.

Por voluntad de Zeus —nos dice Hesíodo— *la raza de oro se transformó en demonios bienhechores que habitan la tierra y son guardianes de los hombres mortales. Observan las buenas y malas acciones, e, invisibles en el aire que les sirve de vestido, se pasean por toda la tierra distribuyendo las riquezas-, y, así, están vestidos de una especie de realeza.* También los Tuatha De Danann, que cuando eran los únicos amos de la tierra poseían un cuerpo visible, adoptaron posteriormente una forma invisible; y así conformados es como comparten con los hombres el dominio del mundo, ayudándolos a veces y otras disputándoles los placeres y alegrías de la vida.

5.

El ciclo mitológico irlandés (*continuación*). Las inundaciones en las mitologías irlandesa y griega.

Después de las siete emigraciones, *tochomlada*, con que hemos encabezado el ciclo mitológico, citaremos las *tomadma*, o irrupciones de agua, diluvios parciales que, en número de dos, figuran en los catálogos de la literatura épica irlandesa y que habrían dado nacimiento a dos lagos de Irlanda, en la provincia de Ulster: 1º *Tomaidm locha Ehdach*, irrupción de agua que habría formado el lago actualmente conocido como Lough Neagh; 2º *Tomaidm locha Eirne*, irrupción de agua que habría originado el lago que hoy conocemos como Lough Erne. También la mitología griega menciona dos diluvios: el de Ogyges, en Ática, y el de Deucalion, en la región de Grecia situada cerca de Dodona y del Aqueloo. Las dos irrupciones de agua análogas que les ofrecen como paralelo los catálogos de la literatura épica de Irlanda poseen diversos matices en dicha literatura.

6.

El ciclo mitológico irlandés (*continuación*). Las batallas entre dioses en las mitologías de Irlanda, Grecia, India e Irán.

La guerra ocupa un lugar importante en la mitología irlandesa. Por ejemplo, las batallas de Mag Tured, *Cath maige Tured*, y Mag Itha, *Cath Maige Itha*; los combates de Nemed contra los Fomoré, *Catha Neimid re Fomorcaib*; las matanzas de la torre de Conann, *Orgain*

tuir Chonaind, y de Ailech (donde pereció Neit, hijo de De o Dios), *Argain Ailich for Neit mac in Dui*, etcétera, pertenecen al ciclo mitológico. En el mundo divino de Irlanda se distinguen dos grupos que, no obstante hallarse unidos por los más estrechos lazos de parentesco, son enemigos. Las batallas y matanzas mencionadas anteriormente no constituyen sino episodios de esa lucha o bien imitaciones más modernas de los mismos. Y la lucha en sí misma representa únicamente la edición céltica de la guerra del Zeus helénico contra su padre Cronos y los Titanes: la de Ahuramazda u Ormazd, dios del Bien, contra Angra Mainyu o Ahriman, personificación del mal en la literatura irania; los combates que los Deva, dioses del día y la luz, sostienen contra los Asura, dioses de las tinieblas, la tormenta y la noche, en la literatura de la India. En Irlanda, los Tuatha De Danann —y, asimismo, Partolón y Nemed, que en múltiples aspectos representan desdoblamientos de aquellos—, tienen por rivales a los Fomoré. Dagdé, = *Dago-devo-s* o "buen dios", rey de los Tuatha De Danann, es el Zeus o el Ormazd de la mitología irlandesa; los Tuatha De Danann, o "gentes del dios (*devi*) (hijo) de Dana", equivalen a los Deva de la India, los dioses del día, la luz y la vida. En Irlanda, el nombre de los Fomoré, adversarios de los Tuatha De Danann, designa a un grupo mítico similar a los Asura indios o Titanes griegos. Bress, Balar o Tethra, su jefe, surge de una concepción mítica originariamente idéntica a la que produjera al Cronos griego, el Ahriman iranio, el Yama védico, rey de los muertos, padre de los dioses; Tvashtri, dios padre en los Vedas; y al Varuna védico, primitivo dios supremo suplantado por Indra.

7.

El rey de los muertos y la morada de los muertos en las mitologías irlandesa, griega y védica.

Tethra, jefe de los Fomoré, vencido en la batalla de Mag-Tured, se convierte en rey de los muertos, en la región misteriosa que habitan más allá del Océano.¹ También el Cronos griego, vencido en la batalla de Zeus contra los Titanes, reina —en las islas lejanas de los Todopoderosos o Bienaventurados— sobre los héroes difuntos que combatieran en Tebas y Troya.

En "Los trabajos y los días", de Hesíodo, verso 169,² se nos aparece por primera vez la idea del reinado de Cronos sobre los héroes muertos; y algunos críticos han pretendido suprimir ese verso por considerar que encierra una contradicción con el pasaje de la "Teogonia" donde se designa al Tártaro como residencia del mismo Cronos.³

El Tártaro es una región oscura y subterránea. Desde luego, la lúgubre descripción que de ella se nos brinda en la "Teogonia"⁴ no puede concordar con la de las seductoras islas sobre las que, según "Los trabajos y los días", reinó Cronos una vez derrotado. Pero es que

¹ *Echtra Condla Chaim*, en Windisch, "Kurzgefasste irische Grammatik", p. 120, líneas 1-4.

² ἐς πείρατα γαίης

τηλοῦ ἀπ' ἀθανάτων · τοῖσιν Κρόνος ἐμβασιλεύει.

Hesíodo, "Los Trabajos y los días", versos 168-169.

³ Τιτῆνες θ' ὑποταρτάριοι, Κρόνον ἀμψις ἐόντες.

Hesíodo, "Teogonia", verso 851.

⁴ Hesíodo, "Teogonia", versos 721 y siguientes.

entre la época en que Hesíodo compusiera la "Teogonia" y aquella en que viera la luz el poema "Los trabajos y los días", atribuido al mismo autor, la mitología griega había experimentado una evolución que modificó sensiblemente la concepción del destino del nombre después de la muerte.

El Hades oscuro¹ y subterráneo², también llamado Erebo, es la única morada de los muertos que se menciona tanto en la "Ilíada" como en la parte más antigua de la "Odisea". La "Ilíada" establece una diferencia entre el Hades, o dominio del dios Hades, y el Tártaro, que, aunque también está situado en las profundidades de la tierra, se encuentra mucho más abajo que aquél. La distancia entre el Hades y el Tártaro es tan grande como la que media entre la tierra y el Hades.³ En el Tártaro moran los Titanes, y Cronos junto con ellos, igualmente privado de la luz del sol.⁴

En la "Teogonia" se encuentra prácticamente la misma doctrina, salvo que el Hades y el Tártaro, disímiles en la "Ilíada", en el poema de Hesíodo parecen confundirse. El Tártaro ya no alberga solamente a los Titanes y a Cronos, vencido por Zeus⁵, sino también al dios que personifica el Hades homérico⁶ —dios que, en las entrañas de la tierra, reina sobre los muertos—. ⁷ Se supone que esta lúgubre mansión de los muertos y los dioses vencidos poseía una entrada al noroeste, más allá del río Océano.⁸

A fines del siglo VII antes de nuestra era, el Océano, que sólo había representado para los griegos una concepción mítica, un curso de agua imaginario, se convirtió en una noción geográfica. Es sabido que un navío samio descubrió por azar las costas del sudoeste de España, bañadas por el océano Atlántico, y que sólo los fenicios, entre todos los pueblos mediterráneos, habían frecuentado hasta entonces.⁹ Este gran acontecimiento forma parte de la reseña de sucesos, tanto históricos como legendarios, que precedieron la fundación de Cirene entre los años 633 y 626 antes de nuestra era.¹⁰

A partir de entonces, los griegos ya no se imaginaron el Océano como un río que rodeaba el mundo, sino como una inmensa masa de agua situada principalmente al Oeste de Europa y África, y cuyos límites eran desconocidos. De ahí nació una nueva concepción de

¹ Τέχνον ἐμὸν, πῶς ἦλθες ὑπὸ ζόφον ἡερόεντα,
le dice la madre de Ulises a su hijo. "Odisea", XI, 155.

Αἰδης, ἐνέροισιν ἀνάσσων..... ἔλαχε ζόφον ἡερόεντα,
"Ilíada", XV, 188, 191.

² "Ilíada", XX, 57-65. Poseidón, dios del mar, promueve una tempestad que hace temblar la tierra; y Hades, dios de los muertos, teme que la tierra se desgarre encima de él.

³ "Ilíada", VIII, 13-16.

⁴ ἔν Ἰαπετός τε Κρόνος τε
ἦμενοι, οὐτ' ἀύγῃς ὑπερίστος ἡελίοιο
τέρποντ' οὐτ' ἀνέμοισι, βαθύς δέ τε Τάρταρος ἀμφίς.

"Ilíada", VIII, 479-184; cf. "Himno a Apolo", versos 335, 336:

Τιτῆνές τε θεοί, τοί ὑπὸ χθονὶ ναιεταοντες
Τάρταρον ἀμφὶ μέγαν, τῶν ἐξ ἄνδρες τε θεοί τε.

⁵ "Teogonia", versos 717-733, 851.

⁶ Ἐνθα δὲ γῆς δνοφερῆς καὶ Ταρτάρου ἡερόεντος

.
ἔνθα θεοῦ χθονίου πρόσθεν δόμοι ἠχήμεντες
ἰφθίμου τ' Ἀΐδew καὶ ἐπαινῆς Περσεφονείης
ἑστᾶσιν.....

"Teogonia", versos 736-769.

⁷ Ἀΐδης, ἐνέροισι καταφθιμένοιισιν ἀνάσσων.

"Teogonia", verso 850.

⁸ « Ἡ δ' ἐς πείρατ' ἴκανε βαθυρροῦ Ὠκεανοῖο

.....

..... παρὰ βῆον Ὠκεανοῖο

ἦομεν...

Τὴν δὲ κατ' Ὠκεανὸν ποταμὸν φέρε κῦμα βόιο. » *Odyssee*, XI, vers

"Odisea", XI, versos 13-22, 639; cf. XII, versos 1 y 2.

⁹ Herodoto, libro IV, cap. 152, pars. 2 y 3.

¹⁰ Max Duncker, "Geschichte des Alterthums", t. VI, 1882, p. 266.

la morada de los muertos y de Cronos, así como también la idea de la llanura denominada Elusión, barrida desde el noroeste por el viento del Océano, habitada por el rubio Radamantis, y en la que Menelao hallará la inmortalidad¹ —idea expresada en la parte más moderna de la "Odisea", en la "Telemaquia" —. Idéntico origen tuvo la creencia en las islas de los Todopoderosos o Bienaventurados, donde el poema "Los trabajos y los días"² sitúa el reino de Cronos.

En la segunda olímpica de Píndaro, que celebra una victoria obtenida en los juegos olímpicos en el año 476, la llanura Elusión se confunde con las islas de los Todopoderosos o Bienaventurados para formar una única isla donde se encuentra la fortaleza de Cronos, asociado con Radamantis.³ Esta nueva doctrina es idéntica a la céltica, y representa, en la historia de los pueblos europeos, una época histórica muy distinta de aquella a la que pertenece la doctrina del Tártaro y el Hades, tal como se la encuentra en la "Ilíada" y en la parte más antigua de la "Odisea".

Es preciso eludir la concepción de Platón, más reciente, que convierte al Tártaro en lugar de castigo para los malvados y a las islas de los Bienaventurados en un sitio donde los justos encuentran su recompensa,⁴ ya que se trata de un sistema filosófico posterior a la primitiva mitología popular. El Hades homérico encierra a todos los difuntos sin distinción, ya sean éstos buenos o malos, virtuosos o culpables.

Lo que nos importa es hallar en la mitología irlandesa, cuyas doctrinas fundamentales cabe denominar, genéricamente, mitología céltica, concepciones que también hayan ocupado un lugar considerable en la mitología griega. Los celtas tuvieron un dios idéntico al Cronos griego; y ese dios céltico, en Irlanda, se llamó Tethra. Como Cronos, fue vencido y expulsado por un dios más poderoso y feliz; y, como aquel, reina sobre los muertos, más allá del Océano, en la nueva y seductora patria que les asigna la mitología céltica — totalmente acorde en este punto con las creencias de la segunda época de la mitología griega.

La mitología védica nos ofrece una concepción análoga: Yama o Varuna, dios de los muertos y de la noche, es vencido por su hijo Indra, dios del día. Básicamente, y al margen de algunos detalles, Yama y Varuna constituyen una creación mítica semejante al Tethra irlandés. Pero el lugar donde los celtas sitúan la morada de los muertos es muy diferente del que los cantos védicos asignan para tal finalidad; en efecto, según éstos, dicha residencia se encuentra en el cielo, o, incluso, en el sol. La idea de un océano inmenso donde el astro del día encuentra su tumba cada atardecer, perdiendo vida y luz, les es completamente ajena.

8.

Las fuentes de la mitología irlandesa.

Al exponer las tradiciones mitológicas irlandesas seguiremos el plan consagrado por la más antigua costumbre y que nos transmite la lista de migraciones conservada en los catálogos de las historias que relataban los *file*. Desgraciadamente, hemos perdido las siete piezas cuyos nombres figuran en esos catálogos. Pero, gracias a una composición irlandesa del siglo XI, el "Libro de las conquistas", "Lebar Gabala", poseemos un resumen de las mismas.

Basaremos nuestro estudio en ese resumen, completándolo y controlando sus aseveraciones con la ayuda de diferentes autores, tanto irlandeses como extranjeros. El primer lugar entre los extranjeros lo ocupa, desde luego, el autor de la compilación atribuida a Nennius;

¹ "Odisea", IV, 563-569.

² "Opera et dies", 166-171.

³ "Pindari carmina", edición Schneidewin, t. I, ps. 17 y 18, versos 70 y siguientes.

⁴ "Gorgias", cap. 79, "Platonis opera", edición Didot-Hirschig, t. I, p. 384.

escribió, probablemente, en el siglo X, y nos ofrece un resumen muy curioso —aunque por desgracia excesivamente breve— de las creencias mitológicas admitidas por entonces en Irlanda. A continuación tenemos a Girauld de Cambrie, quien escribió su "Topographia hibernica" a fines del siglo XII. Los autores irlandeses son cronistas y poetas.

Uno de los cronistas más interesantes es Keating, a quien podemos calificar de precioso a pesar de lo reciente de su obra, que sólo data de la primera mitad del siglo XVII. Pero es que dicho autor disponía de materiales que resultaron destruidos posteriormente, durante el transcurso de las desastrosas guerras de las que Irlanda fuera teatro y víctima durante ese mismo siglo. El poeta más importante es Eochaid ua Flainn, muerto en 984 y, por tanto, ligeramente posterior a Nennius. Sus obras ganarían en interés si no fueran tan breves ni estuvieran afectadas por un exceso de concisión que a menudo degenera en oscuridad.

A fin de completar la idea que los irlandeses paganos tenían de sus dioses, terminaremos con una incursión por los ciclos heroicos. También diremos algunas palabras acerca de las relaciones que, según la leyenda, mantuvieron héroes y dioses; y veremos cómo esas relaciones míticas se suceden hasta una época posterior a San Patricio —es decir, hasta más allá de mediados del siglo V, fecha en que, según sostiene la general opinión, los irlandeses se convirtieron al cristianismo.

CAPITULO II

EMIGRACIÓN DE PARTOLON

1. La raza de Partolón en Irlanda. La raza de plata en la mitología de Hesíodo. 2. La doctrina céltica sobre el origen del hombre. 3. La creación del mundo en la mitología céltica tal como nos la ha conservado la leyenda de Partolón. 4. Lucha de la raza de Partolón contra los Fomoré. 5. Continuación de la leyenda de Partolón. Los primeros celos, el primer duelo.

1.

La raza de Partolón en Irlanda. La raza de plata en la mitología de Hesíodo.

La raza de plata, cuya característica dominante consistía en la falta de inteligencia, fue, cronológicamente, la tercera de las tres razas sucesivas que, según la mitología griega, habitaron el mundo antes que los héroes de las guerras de Troya y Tebas. La educación de los niños duraba un siglo, y, pese a los atentos cuidados de las madres, la estupidez de los mismos persistía en la madurez y colmaba de males el poco tiempo que les quedaba por vivir.¹

La raza de plata es idéntica a la que los más antiguos documentos irlandeses sitúan al principio de la historia mítica de su país. La llaman "familia de Partolón" y, como la raza de plata de los griegos, se distingue por su ineptitud.²

El documento más antiguo donde encontramos el nombre de Partolón es la primera lista de historias épicas de Irlanda. En ella se lee el título "Emigración de Partolón". La redacción de esta lista parece datar aproximadamente del año 700 a. J.C. El siguiente texto donde aparece Partolón es un pasaje de la "Historia de los bretones", de Nennius, que parece haber sido escrito en el siglo X a más tardar. En él leemos: *En último lugar llegaron a Irlanda los scots, que venían de España. El primero fue Partolón, que llevaba consigo mil compañeros, tanto hombres como mujeres. Su número creció hasta llegar a cuatro mil; entonces les atacó una enfermedad epidémica y murieron todos en el término de una semana, sin que quedara ninguno.*

Ese breve resumen encierra una inexactitud. Más adelante veremos que, según la fábula irlandesa, uno de los compañeros de Partolón escapó al desastre final, y que su testimonio conservó la memoria de los acontecimientos míticos que forman la historia de esta legendaria y primitiva colonización de Irlanda.

2.

La doctrina céltica acerca del origen del hombre.

Del texto de Nennius resulta un hecho curioso: que, a partir del siglo X, el evemerismo irlandés cambió el carácter de la mitología céltica. Según la doctrina céltica, el primer ancestro de los hombres es el dios de la muerte,³ dios que habita en una lejana región allende el Océano; tiene por morada esas "islas extremas" desde donde, según la enseñanza

¹ Hesíodo, "Los trabajos y los días", versos 130-134.

² Ver, en el capítulo siguiente, par. 3 (p. 23) cómo se explica Tuan mac Cairill acerca de ella.

³ *Galli se omnes ab Dite patre prognatos prædicant, idque a druidibus proditum dicunt.* César, "De bello gallico", l. VI, cap. 18, par. 1.

druidica, había llegado directamente parte de los habitantes de la Galia.¹ La noción de esta región mítica donde el ancestro de los hombres reina sobre los muertos, es patrimonio común de las mitologías griega y céltica. Según Hesíodo, los héroes que perecieron en las guerras de Tebas y Troya encontraron una segunda existencia *en los confines de la tierra, lejos de los inmortales. Sobre ellos reina Cronos. Viven libres de preocupaciones en las islas de los Todopoderosos y Bienaventurados, cerca del Océano de simas profundas.*²

Ahora bien, Cronos, bajo cuyo cetro encuentran esos guerreros difuntos las alegrías de una vida mejor que la anterior, es el ancestro primitivo al que tanto esos ilustres héroes como la totalidad de los griegos hacen remontar su propio origen. Cronos es el padre de Zeus; y éste, denominado "el padre", *amo de todos los dioses, unido amorosamente con Pandora, engendró al belicoso Graicos*³ del que descendió la raza griega. Sobre este punto, por tanto, existe una gran analogía entre las mitologías griega y céltica.

Según las creencias célticas, los muertos van a habitar más allá del Océano, al sudoeste, allí donde el sol se oculta durante la mayor parte del año, en una región maravillosa cuyas alegrías y seducciones sobrepasan con mucho a las de este mundo. Los hombres proceden de ese país misterioso, al que en irlandés se llamó *tire beo* o "tierras de los vivos", *tir n-aill*,

¹ *Alios quoque ab insulis extimis confluxisse.* Timagène, según Ammien Marcellin, I. XV, cap. 9, par. 4; edic. Teubner-Gardthausen, t. I, p. 68.

² Hesíodo. "Los trabajos y los días", versos 168-171.

³ « Πανδώρα, Διὸς πατρί, θεῶν σημαντορι πάντων,

μιχθεῖσ' ἐν φιλότῃτι, τέκε Γραικὸν μενεχάρμην. »

Hesíodo, "Catálogos", fragmento 20, edición Didot, p. 49. Junto a esta doctrina existe otra que considera a los griegos descendientes de Iápeto. Pero si bien en esta otra concepción mitológica Iápeto se distingue de Cronos —primer ancestro de los dioses— por su calidad de primer ancestro de los hombres, aparece en cambio ante nuestros ojos como una especie de desdoblamiento de aquél, ya que ambos son hijos de los mismos padres ("Teogonia", versos 134, 137); Iápeto es, junto con los demás Titanes, el compañero de Cronos en la derrota y el exilio; y, como aquellos, comparte su vida en el Tártaro ("Ilíada", VIII, 479; XIV, 279; "Himno a Apolo", versos 335-339; "Teogonia", versos 630-735).

o "la otra tierra", *mag mar*,¹ o "gran llanura", y también *mag meld*,² "llanura agradable". En las creencias cristianas no existía correspondencia alguna para ese nombre pagano, y el evemerismo de los cronistas cristianos de Irlanda lo substituyó por el nombre latino de la península ibérica, *Hispania*. A partir del siglo X, época en que escribió Nennius, ese nombre, ajeno a la lengua geográfica de la Irlanda primitiva, ya había penetrado en la leyenda de Partolón; y así fue como se llegó a considerar que este jefe mítico de los primeros habitantes de la isla³ había llegado a ésta, junto con sus compañeros, procedente de España, y no del país de los muertos.

¹ Los dos primeros nombres se encuentran en la pieza titulada "Echtra Condla", Windisch, "Kurzgefasste irische Grammatik", p. 119, 120; *Mag mor*, en "Tochmarc Etaine", en Windisch, "Irische Texte", p. 132, última línea.

² *Co-t-gairim do Maig Mell*, pieza titulada "Echtra Condla", en Windisch, "Kurzgefasste irische Grammatik", p. 119; cf. "Serglige Conculainn", en Windisch, "Irische Texte", p. 209, línea 30; y 214, nota 24.

³ *Novissime autem Scoti venerunt a partibus Hispaniæ in Hiberniam. Immus autem venit Partholānus*. "Historia Britonum", atribuida a Nennius, en "Appendix ad opera edita ab Angelo Maio", Romæ, 1871, p. 98. Keating desfigura aún más esta leyenda. Según este autor, Partolón llega por mar desde Migdonia, Grecia; recorre el Mediterráneo, penetra en "el Océano, costea España dejándola a la derecha y desembarca sobre la costa sudoeste de Irlanda. No obstante, la genealogía conserva huellas de la leyenda primitiva, ya que considera a Partolón hijo de Baathm es decir, del mar. "Hijos del mar" es una fórmula poética que significa "originario de una isla del mar".

3.

La creación del mundo en la mitología céltica tal como nos la ha conservado la leyenda de Partolón.

La leyenda de Partolón aparece mucho más desarrollada en las fuentes irlandesas que en la versión de Nennius.

Tal como nos ha llegado a través de los relatos irlandeses, la doctrina céltica no contiene enseñanza alguna sobre el origen de la materia;¹ en cambio, nos presenta a la tierra como tomando poco a poco su forma actual ante los ojos de las diversas razas humanas que se sucedieron sobre ella. Así, por ejemplo, cuando Partolón llegó a Irlanda, ésta sólo contaba con tres lagos, nueve ríos y una sola llanura. Durante la vida de aquél, otros siete lagos vinieron a sumarse a los tres primeros: encontramos los nombres He todos ellos en un poema de Eochaid ua Flainn, muerto en 984.² Existe una leyenda que nos relata el origen de uno de esos lagos. Partolón tenía tres hijos, uno de los cuales se llamaba Rudraige. Este murió; y al cavar su fosa, se hizo surgir una fuente tan abundante que de ella resultó un lago, al que se llamó Loch Rudraige.³

En tiempos de Partolón, el número de llanuras se elevó de uno a cuatro. La única llanura que existía en Irlanda se llamaba *Sen Mag*, "la vieja llanura". Cuando llegaron Partolón y sus compañeros, en ella no crecía *raíz ni rama de árbol*,⁴ La versión evemerista de dicha leyenda que ha llegado hasta nosotros⁵ cuenta que los hijos de Partolón desmontaron terrenos hasta formar otras tres llanuras; sin embargo, estamos seguros que el texto primitivo de aquella se refería a la formación de las mismas como a un fenómeno espontáneo o milagroso.⁶

4.

Lucha de la raza de Partolón contra los Fomoré.

Los integrantes de la raza de Partolón no se podían privar de la guerra, tanto exterior como civil. Su guerra exterior se entabló contra los Fomoré, a quienes se enfrentó en la batalla de Mag Itha. Aunque no existe razón alguna para suponer que esta guerra constituya una adición a la leyenda primitiva, en el catálogo más antiguo de la literatura épica irlandesa no se menciona en absoluto la batalla de Mag Itha. La primera referencia a la misma que

¹ El término consagrado entre los cristianos irlandeses para designar la materia en tanto que creada, es *duil*, genitivo *dulo*.

² Libro de Leinster, p. 5, col. 2, líneas 29-33, 37, 38.

³ Libro de Leinster, p. 5, col. 1, líneas 15-16. "Chronicum Scotorum", edición Hennesy, p. 6.

⁴ *Ni frith frem na fleisc feda*. Poema de Eochaid ua Flainn, Libro de Leinster, p. 5, col. 2, línea 48.

⁵ Poema de Eochaid ua Flainn, ya citado en el Libro de Leinster, p. 5, col. 2, líneas 26-28. El número de nuevas llanuras es de cuatro, tanto en la prosa del "Lebar Gabala", Libro de Leinster, p. 5, col. 1, líneas 34-36, como en la obra de Girauld de Cambrie, "Topographia hibernica", III, 2, edición Dimock, p. 141, línea 13.

⁶ La expresión consagrada es que esas llanuras *ro-slechtá*, "fueron golpeadas". Desde luego, ése no es el término más adecuado para expresar la idea de un desmonte, a pesar de lo que haya podido decir Eochaid ua Flainn:

Ro slechtá maige a mor-chail

Leis ar-gaire dí-a-grad-chlaind.

En poco tiempo, su agradable progenitura

golpeó llanuras fuera de grandes bosques en su comarca.

Libro de Leinster, p. 5, col. 2, líneas 26 y 27.

conocemos pertenece a la segunda lista de los fragmentos que componían dicha literatura, lista que fue escrita durante la segunda mitad del siglo X.

La batalla de Mag Itha enfrentó a Partolón con un guerrero llamado Cichol Gri-cen-chos. *Cen-chos* quiere decir "sin pies". Así pues, Cichol era semejante a Vitra, dios del mal que, según la mitología védica, carece de manos y pies. Entre los adversarios de Partolón participaron en el combate hombres que sólo tenían una mano y una pierna; estos nos recuerdan al Aja Ekapad o No-nacido de un solo pie, y al Vyamsa o demonio sin hombro de la mitología védica. Cichol, jefe de los adversarios de Partolón, pertenecía a la raza de los Fomoré o dioses de la muerte, el mal y la noche, que más tarde fueron vencidos por los Tuatha De Danann o dioses del día, el bien y la vida. La estatura de los Fomoré era gigantesca; y, según un autor del siglo XII, eran demonios. Un escritor irlandés del siglo XVII relata que estos enemigos de Partolón habían llegado a Irlanda doscientos años antes que aquél, a bordo de seis navíos que transportaban cincuenta hombres y cincuenta mujeres cada uno. Vivían de la caza y de la pesca. Partolón los derrotó y liberó a Irlanda del enemigo extranjero.

5.

Continuación de la leyenda de Partolón. Los primeros celos, el primer duelo.

Una leyenda moderna relata uno de los disgustos que sufrió este feliz guerrero. Un día sorprendió a su mujer en situación comprometida con un joven. Al reprocharle severamente su acción, ésta le acusó de injusticia, y le recitó el siguiente cuarteto:

Miel cerca de una mujer, leche cerca de un niño;
Comida cerca de un héroe, carne cerca de un gato;
Obrero en la casa cerca de las herramientas,
Hombre y mujer solos en compañía, grande es el peligro.

Partolón, fuera de sí, se apoderó del perro favorito de su mujer y lo estrelló contra el suelo con tanta violencia que el pobre animal murió. Este fue el primer acto de celos del que fue teatro Irlanda. Partolón murió algún tiempo después. Fue entonces cuando Irlanda asistió a un duelo por primera vez.

Dos de los hijos de Partolón, llamados respectivamente Fer y Fergnia, tenían dos hermanas, Iain y Ain. Fer se casó con Ain y Fergnia con Iain. Por entonces, el matrimonio constituía en Irlanda una transacción comercial: las mujeres se vendían, y, en el momento de su primer matrimonio, el precio de dicha venta pertenecía íntegramente al padre, si éste vivía todavía; de lo contrario, una mitad del precio de venta de la mujer pertenecía al miembro de la familia que hubiera heredado de aquél y la otra mitad a la mujer en cuestión. Así pues, entre los hermanos Fer y Fergnia se planteó la cuestión de cuál de los dos ejercería el derecho de jefe de familia y percibiría la mitad del precio de venta de sus hermanas. Al no ser capaces de llegar a un acuerdo, recurrieron a las armas para solventar el entredicho. En la glosa del tratado de derecho conocido con el nombre de "Senchus Mor", leemos que, cuando se quiere embargar una propiedad femenina, hay que dejar pasar un intervalo de dos días entre la notificación previa y el acto del embargo. Según este texto jurídico, el plazo será similar cuando el embargo afecte a las armas que deban utilizarse en un combate del que haya de resultar la solución de un proceso; y esta identidad entre ambos plazos se debe, justamente, a que el primer duelo judicial que tuvo lugar en Irlanda se llevó a cabo a propósito del derecho de las mujeres.

A ese respecto, la glosa cita los versos que traducimos a continuación:

Los dos hijos de Partolón, sin duda,

Fueron quienes combatieron;
Fer y Fergnia el muy bravo
Son los nombres de los dos hermanos.

He aquí la traducción de otro cuarteto:

Fer y Fergnia fueron los guerreros,
He aquí lo que cuentan los ancianos;
Ain y Iain, que pusieron en movimiento al ejército,
Eran dos hijas principales de Partolón.

6.

Fin de la raza de Partolón.

La historia de la raza de Partolón acaba con un acontecimiento funesto: sus descendientes, que habían alcanzado el número de cinco mil —mil hombres y cuatro mil mujeres—, fueron víctimas de una enfermedad epidémica que comenzó un lunes y terminó el domingo siguiente; al cabo de sólo una semana, de toda esa gente no quedaba con vida más que un individuo. Estos desdichados murieron en la llanura de Senmag, la única que existía cuando llegaron a Irlanda. Según el "Glosario" de Cormac, habían tomado la sabia precaución de reunirse en esta llanura para que los sobrevivientes pudieran enterrar más fácilmente a los muertos a medida que éstos perecían. Se dice que el terrible fin de la raza de Partolón fue provocado por la cólera divina. En efecto, Partolón no había abandonado su patria voluntariamente para emigrar a Irlanda: sólo lo había hecho en cumplimiento de una sentencia que lo condenaba al exilio. Y esa sentencia era justa, ya que era culpable de un doble parricidio: había matado a su padre y a su madre. Su destierro no fue pena suficiente para expiar tal crimen: para satisfacer la venganza divina, fue necesaria la destrucción de toda su raza. También en la leyenda homérica vemos perecer a todos los hijos de Niobe víctimas de las flechas que les lanzan Apolo y Artemisa, irritados porque Niobe ha insultado a Latona.¹ Según Hesíodo, la raza de plata, idéntica a la de Partolón, es aniquilada por la cólera de Zeus.²

7.

Cronología y leyenda de Partolón

Esta leyenda fue completada introduciendo en el relato elementos cronológicos ajenos a la redacción primitiva, los cuales dotan a Partolón de antepasados que lo ligan a las genealogías bíblicas. La versión más antigua mencionaba las fechas sin indicar el año. Partolón, por ejemplo, había llegado a Irlanda el primero de mayo. El primero de mayo es el día de la fiesta de Beltené o del dios de la muerte, primer antepasado del género humano. Según la tradición más antigua, Partolón es hijo suyo, y llega a este mundo en el día consagrado especialmente a su padre.

Esta indicación cronológica concuerda con la principal indicación geográfica contenida en su leyenda: cuando llegó a Irlanda, desembarcó en Inber Scené. Actualmente, Inber Scené se llama río de Kenmar. Como se puede ver, se encuentra en el condado de Kerry, el extremo sudoeste de Irlanda, frente a esa región misteriosa de allende el Océano donde los

¹ "Ilíada", XXIV, 602-612.

² "Los trabajos y los días", versos 136-139.

celtas difuntos encontraban una nueva vida bajo el reinado de su primer antepasado.

La raza de Partolón, que había desembarcado en Irlanda el día dedicado al dios de los muertos, años más tarde fue alcanzada por el golpe fatal precisamente durante la celebración de la misma fiesta. En efecto, la peste se desencadenó un primero de mayo, y le bastaron siete días para aniquilar a sus víctimas. Después de comenzar en un lunes su fúnebre obra, la epidemia se detuvo el domingo siguiente, cuando sólo quedaba un superviviente de las cinco mil personas que por entonces habitaban el país.

Pero cuando los irlandeses se convirtieron al cristianismo ya no se admitió esta genealogía de Partolón, tan breve y sencilla: resultó insuficiente. Fue preciso encontrar antepasados bíblicos para este personaje mítico, y adjudicarle un lugar dentro del sistema cronológico que los eruditos cristianos habían adoptado a raíz de los trabajos de Eusebio y el renombre de San Jerónimo, la Biblia nos enseña que Jafet, hijo de Noé, fue padre de Gomer y Magog. Los irlandeses imaginaron que uno de esos dos hijos de Jafet —Gomer según unos, Magog según otros— fue padre o abuelo de Bath, quien engendró a Fenius, llamado *Farsaid* o el Viejo. Fenius Farsaid, cuyo nombre jurídico es Fené, es uno de los más célebres antepasados míticos de la raza irlandesa; se cree que fue uno de los setenta jefes que edificaron la torre de Babel. Uno de sus hijos fue Nel, quien desposó a Scota, hija de Faraón (de ahí proviene el nombre de scots con que, entre otros, se designa a la raza irlandesa). Scota dio a luz a Goidel Glas, origen del nombre Goidel, otro de los que se aplican a los irlandeses. Goidel Glas fue padre de Esru. Esru vivió en la época de Moisés y de la huida de Egipto. Así pues, según Bede, la mayor autoridad cronológica de la Irlanda Medieval, desde el diluvio hasta la huida de Egipto —es decir, a lo largo de 837 años—, se escalonaron siete generaciones, a cada una de las cuales le corresponde una duración de 119 años. De entre los muchos hijos que tuvo Esru, Sera fue padre de Partolón; y otro de ellos generó las razas que posteriormente poblaron Irlanda.

No hay que exigirles demasiada lógica a los antiguos cronistas irlandeses. Según el "Lebar Gabala", Partolón, nieto de un contemporáneo de Moisés, llegó a Irlanda el sexagésimo año de la edad de Abraham, es decir, trescientos treinta años antes de Moisés.¹ En el mismo tratado se sitúa la llegada de Partolón trescientos años después del diluvio. Esta misma fecha "trescientos años después del diluvio", la encontramos ya en el poema de Eochaid ua Flainn que citáramos varias veces y que fue escrito en la segunda mitad del siglo X. Según los irlandeses, esta fecha debería corresponder al año sexagésimo de la era de Abraham según la cronología de Bede; sin embargo, la concordancia no es exacta, ya que para ello serían necesarios 437 años. A los cronistas irlandeses, lo mismo que a los galos, no se les puede exigir demasiada precisión.

No se contentaron con fijar la fecha de la llegada de Partolón, también quisieron determinar la duración de su raza. Según el poema de Eochaid ua Flainn, habrían transcurrido tres siglos entre el primero de mayo en que la raza de Partolón desembarcó en Inber Scené; en el extremo sudoeste de Irlanda, y aquel otro primero de mayo en que se declaró la terrible epidemia que habría de aniquilarla. Sin duda alguna, esta duración de trescientos años, lo mismo que la concordancia con la era de Abraham y la relación cronológica entre Partolón y el diluvio, se inspiró en el deseo de relacionar la cronología irlandesa con la cronología bíblica. Nennius no conoció tales divagaciones.

Según Nennius, los pictos llegaron a las islas Orcadas, desde donde alcanzaron el norte de Gran Bretaña, ochocientos años después de la época en que el sacerdote Heli fuera juez de Israel y Postumus reinara sobre los latinos. Si nos atenemos a la cronología de San Jerónimo. Heli y Postumus vivieron en el siglo XII a.J.C.; en consecuencia, según Nennius, la llegada de los pictos a las islas Orcadas y Gran Bretaña habría tenido lugar en el siglo IV antes de nuestra era. Ahora bien —agrega Nennius— los pictos se instalaron en Gran

¹ Según la cronología de Bede, el diluvio habría tenido lugar el año 1658 de la creación del mundo; el sexagésimo año de Abraham sería el 2083; Moisés habría nacido el año 2413, y la salida de Egipto se habría llevado a cabo en el año 2493.

Bretaña en una época anterior a la de la llegada de los scots a Irlanda; y, entre los scots, el primero en llegar fue Partolón. Así pues, si nos remitimos a Nennius, resulta que la leyenda de Partolón hace referencia a un hecho histórico que no se remonta más allá del siglo IV antes de nuestra era.

Por lo tanto, Nennius difiere notablemente de las fantásticas cronologías que fueron imaginadas más tarde. Por otra parte, tampoco se atiene, respecto a las fechas, a doctrinas rigurosamente determinadas; y no parece preocuparse en absoluto de coordinar consigo misma su propia notación cronológica. Porque, más adelante, al hablar de un hecho que en la historia mitológica de Irlanda se sitúa muy posteriormente a la llegada de Partolón — concretamente, al referirse a la llegada de los hijos de Milé—, nos dice que la misma tuvo lugar mil doce años después del cruce del Mar Rojo. Ahora bien, según su propia cronología, el cruce del Mar Rojo habría tenido lugar 1528 años antes de nuestra era; en consecuencia, los hijos de Milé habrían desembarcado en Irlanda el año 516 a.J.C, mientras que Partolón, muy anterior a los hijos de Milé, no habría tomado posesión de Irlanda antes del siglo IV. Así pues, éste habría aparecido más de un siglo después que los hijos de Milé, quienes, no obstante, son posteriores a él.

La causa de esta contradicción es fácil de comprender. La cronología de los hijos de Milé se funda sobre tradiciones que poseen un cierto valor histórico, como por ejemplo, listas de reyes. Mientras que la leyenda de Partolón, en su forma más antigua, sólo ofrece un elemento de cronología comparativa: la historia de Tuan mac Cairill, quien, hombre primero, y luego ciervo, jabalí, buitre y salmón, vivió un total de trescientos veinte años. Bajo sus cuatro primeras formas, cuya duración total fue de tres siglos, fue testigo de todas las emigraciones que constituyen la historia más antigua, la historia mitológica de Irlanda; después, bajo el imperio de la raza actual y previo haberse transformado en salmón, volvió a convertirse en hombre y contó cuanto había visto. Desde luego, esta fantástica y antigua leyenda no constituye un fundamento particularmente sólido para el trabajo de los cronólogos. Por lo tanto, Nennius no supo qué fecha atribuir a la llegada de Partolón. Los sucesores de aquél han sido más audaces. Pero queremos destacar que la leyenda de Tuan es inconciliable con la doctrina posteriormente adoptada por los cronólogos cristianos, quienes atribuyen a la raza de Partolón una duración de trescientos años y cuentan novecientos ochenta años entre la llegada de éste y la de los hijos de Milé o raza actual, en lugar de los trescientos que se mencionan en la leyenda de Tuan.

CAPITULO III

EMIGRACIÓN DE PARTOLON (*CONTINUACION*). LEYENDA DE TUAN MAC CAIRILL

1. ¿Por qué se inventó la leyenda de Tuan mac Cairill? 2. San Finnen y Tuan mac Cairill. 3. Historia primitiva de Irlanda según Tuan mac Cairill. 4. La leyenda de Tuan mac Cairill y la cronología. Modificaciones debidas a la influencia cristiana. 5. En su forma primitiva, la leyenda de Tuan mac Cairill es de origen pagano.

1.

¿Por qué se inventó la leyenda de Tuan mac Cairill?

Cuando Hesíodo, en "Los trabajos y los días", traza un rápido bosquejo de la historia de las tres primeras razas que se sucedieron sobre la tierra —la de oro, la de plata y la de bronce—, cada una de las cuales pereció antes de la creación de la siguiente y sin dejar descendencia, no se plantea en absoluto la cuestión de cómo ha podido llegar hasta él el recuerdo de cada una de ellas y de su historia. Y es que, en el dominio poético de la mitología, un griego hubiera sido incapaz de turbarse por detalle tan banal. En cambio los irlandeses, en su calidad de hombres serios, trataron el asunto con menos ligereza.

Lo mismo que las razas de oro, plata y bronce se sucedieron en Grecia, lo hicieron en Irlanda las de Partolón, Nemed y de los Tuatha De Danann. La primera había desaparecido cuando llegó la segunda; la segunda se había extinguido cuando llegó la tercera. Vencida por los antepasados de los modernos irlandeses, la tercera raza —la de los Tuatha De Danann— se refugió tras un manto de invisibilidad del que no se despoja sino en circunstancias excepcionales. ¿Cómo llegó entonces hasta nosotros el conocimiento de ese lejano pasado que concierne a unos pueblos de los que no descienden los actuales habitantes de la isla y a los que, en consecuencia, no pueden remontarse las tradiciones familiares ni nacionales?

La biografía maravillosa de Tuan mac Cairill —Tuan, hijo de Carell— proporcionó a los irlandeses, y posiblemente a toda la raza céltica, la solución de este problema. Poseemos una versión cristiana de esta leyenda adaptada por un autor que deseaba que el clero cristiano aceptara como una historia piadosa una de las más antiguas tradiciones paganas de los compatriotas de aquél. Ofreceremos esta tradición tal como nos ha sido transmitida. Conocemos tres manuscritos acerca de la misma: el "Leabhar na hUidhre", escrito hacia el año 1100; el manuscrito Laúd 610 de la biblioteca bodleiana, del siglo XV; y el manuscrito H. 3.18 del Colegio de la Trinidad de Dublín, que data del siglo XVI.

2.

San Finnen y Tuan mac Cairill

Transportémonos hasta la mitad del siglo VI de nuestra era. San Finnen acaba de llegar a Irlanda con su célebre Evangelio, que será objeto de disputas entre él y San Columba. En efecto, este último realizó una copia de dicho Evangelio, lo cual causó el descontento de San Finnen. Este elevó una queja al rey Diarmait, hijo de Cerball, quien le declaró propietario de

la copia ejecutada por San Columba.

San Finnen fundó un monasterio en Mag-bile, hoy Movilla, en el condado de Doen, en el Ulster. Un día, acompañado de sus discípulos, fue a visitar a un rico guerrero que vivía en la misma localidad. Pero el guerrero en cuestión no permitió que los clérigos entraran en su fortaleza. Así pues, para conseguir que dicha prohibición fuera levantada, San Finnen se vio obligado a recurrir al medio que la ley irlandesa ponía a disposición de los débiles cuando estos eran víctimas de una injusticia y querían obligar a los fuertes a ceder ante su demanda, falta del apoyo de las armas. Ese medio era el ayuno.¹

Todo un domingo ayunó delante de la fortaleza del poderoso y malévolo guerrero, que finalmente se aplacó y dejó entrar a Finnen. El narrador nos cuenta que la creencia de aquél "no era buena", es decir, que no era cristiano: en la Irlanda del siglo VI todavía existían paganos.

Acabada la visita, Finnen regresó a su monasterio y habló a sus discípulos de su nueva relación. *Es un hombre excelente —les dijo—: vendrá, os consolará y os contará las viejas historias de Irlanda.* En efecto, a la mañana siguiente, bien temprano, el noble guerrero llegó a la morada del sacerdote y les deseó los buenos días tanto a él como a sus discípulos. *Acompañadme en mi soledad —les dijo—, estaréis mejor que aquí.* Ellos asintieron y lo acompañaron a su fortaleza, donde celebraron el oficio del domingo, salmodia, predicación y misa. *¿Quién sois?*, le preguntó San Finnen a su anfitrión. *Soy originario del Ulster —le respondió éste—. Mi nombre es Tuan, hijo de Carell (en irlandés, Tuan mac Cairill); mi padre era hijo de Muredach Munderc. Este desierto lo he heredado de mi padre; pero hubo un tiempo en que me llamaban Tuan, hijo de Starn, hijo de Sera. Starn, mi padre, era hermano de Partolón.* San Finnen le dijo: *Cuéntanos la historia de Irlanda, es decir, lo que ha sucedido en esta isla desde la época de Partolón, hijo de Sera. No aceptaremos de ti alimento alguno mientras no nos hayas relatado esas viejas historias que deseamos conocer.*

Me resultará difícil hablar —respondió Tuan— sin haber tenido antes ocasión de meditar acerca de la palabra de Dios que tú nos has anunciado. San Finnen le replicó: *No tengas ningún escrúpulo y cuéntanos, te lo rogamos, tus propias aventuras, así como los demás acontecimientos que hayan sucedido en Irlanda.*

Tuan comenzó así:

3.

Historia primitiva de Irlanda según Tuan mac Cairill

Hasta el presente, Irlanda ha sufrido cinco invasiones. Nadie había venido antes del diluvio, y nadie vino hasta 312 años después de éste.

Según otro texto, Tuan habló de 1.002 años. Está claro que la versión más antigua de esta leyenda no mencionaba el diluvio, y que las dos fechas agregadas con posterioridad únicamente constituyen la expresión de dos sistemas cronológicos diferentes entre sí pero ambos igualmente ajenos a la mitología céltica. Retomemos el relato de Tuan.

Entonces Partolón, hijo de Sera, vino a establecerse en Irlanda. Había sido desterrado; le acompañaban veinticuatro hombres, cada uno de los cuales venía con su mujer. Sus compañeros no eran particularmente inteligentes.² Vivieron en Irlanda hasta que llegaron a sumar cinco mil de la misma raza. Entonces les atacó una enfermedad mortal y todos perdieron la vida en el término de una semana; sólo un hombre sobrevivió. Porque es sabido que nunca sobreviene una mortandad sin que de ella escape alguien para contarla. Ese sobreviviente único fui yo. Cuando me quedé solo fui de fortaleza en fortaleza, de roca en

¹ "Senchus Mor", en "Ancient laws of Ireland", t. I, p. 112, 114, 116, 118; t. II, p. 46,352.

² Según Hesíodo, esta ineptitud constituye el carácter distintivo de la raza de plata: "Los trabajos y los días", versos 130-134.

roca, para ponerme al abrigo del ataque de los lobos. Durante veintidós años no hubo en Irlanda más habitante que yo. Caí en la decrepitud y llegué a una vejez extremada. Vivía en las rocas y desiertos; pero ya no podía correr, y las cavernas me servían de asilo.

Fue entonces cuando Nemed, hijo de Agnoman, tomó posesión de Irlanda. Su padre era un hermano del mío. Lo vi desde lo alto de las rocas y me las ingenié para no ser descubierto. Mis cabellos y uñas eran largos; estaba decrepito, gris, desnudo, sumido en la miseria y el sufrimiento. Una noche me dormí y, por la mañana, desperté con una forma diferente: me había transformado en un ciervo. Había vuelto a encontrar mi juventud y la alegría de mi espíritu, y canté versos sobre la llegada de Nemed y de su raza, así como sobre la metamorfosis que yo mismo acababa de sufrir.

He aquí la traducción del final de este poema:

Cerca de mí, ¡oh, buen Dios!, llegó la tribu de Nemed, hijo de Agnoman. Eran poderosos guerreros que hubieran podido herirme cruelmente en el combate; pero sobre mi cabeza lucían dos cuernos armados de sesenta puntas. Revestí una nueva forma, un pelaje áspero y gris. Y aunque un momento antes me hallaba indefenso y sin fuerzas, fáciles se me tomaron ahora la victoria y sus alegrías.

Cuando hube tomado esta forma animal, me convertí en el jefe de los rebaños de Irlanda. Cualesquiera fueran los caminos que siguiese, grandes manadas de ciervos marchaban a mi alrededor. Así fue mi vida en los tiempos de Nemed y sus descendientes.

He aquí lo que les había ocurrido a Nemed y a sus compañeros durante su viaje hacia Irlanda. Habían partido con una flota de 34 barcas, cada una de las cuales transportaba 30 personas. Una vez en camino, se extraviaron durante un año y medio, hasta que finalmente naufragaron, pereciendo casi todos de hambre y sed. Sólo nueve personas escaparon al desastre: Nemed, cuatro hombres y cuatro mujeres. Esas nueve personas fueron las que desembarcaron en Irlanda. Tuvieron tantos hijos y tanto aumentó su número que llegaron a ser cuatro mil treinta hombres y cuatro mil treinta mujeres; entonces murieron todos.

Entretanto, yo había caído en la decrepitud: había alcanzado una extrema vejez. Entonces, un día, cuando estaba en la puerta de mi caverna —guardo clara memoria de ello—, la forma de mi cuerpo cambió y fui transformado en jabalí. Canté en verso esta metamorfosis:

Hoy soy jabalí... soy rey, soy fuerte, venceré... Hubo un tiempo en que formé parte de la asamblea que rehabilitó a Partolón. Ese juicio fue cantado, todos admiraron la melodía... ¡Cuan agradable era el canto de mi brillante sentencia! Agradó a las jóvenes, que, por cierto, eran muy bonitas. Mi canto era a la vez bello y majestuoso. Mi voz producía sonidos graves y dulces... Mi paso era rápido y seguro en los combates... Tenía un rostro encantador... Y heme hoy aquí convertido en un negro jabalí.

Esto fue lo que dije. Sí, es cierto, fui jabalí. Entonces volví a ser joven, mi espíritu recobró su alegría. Fui rey de los rebaños de jabalíes de Irlanda y permanecí fiel a mi costumbre de pasearme por los alrededores de mi casa cuantas veces volvía a esta región del Ulster, cosa que sucedía cada vez que la edad me llevaba a recaer en la decrepitud y la miseria. Mi metamorfosis siempre se produjo aquí, y por eso siempre volvía para esperar la renovación de mi cuerpo.

Después se estableció en esta isla Semión, hijo de Stariat. De él descienden los Fir Domnann, los Fir Bolg y los Galiuin, que poseyeron Irlanda durante un tiempo.

Entonces llegué a la decrepitud y a una extremada vejez. Mi espíritu estaba triste; ya no podía realizar ninguna de las cosas de las que antes era capaz. Vivía en cavernas sombrías, en rocas poco conocidas, y estaba solo. Después, como lo había hecho siempre, fui a mi casa. Recuerdo muy bien todas las formas que adoptara anteriormente. Ayuné durante tres días (había olvidado decir que cada una de mis metamorfosis había sido precedida por tres días de ayuno).

Al cabo de esos tres días mis fuerzas se habían agotado totalmente. Entonces fui metamorfoseado en un gran buitre, o, para decirlo de otra manera, en una enorme águila de mar. Mi espíritu recobró su alegría. Otra vez fui capaz de todo: devine curioso y activo,

recorría toda Irlanda y estaba al tanto de cuanto pasaba. Entonces canté estos versos:

Hoy buitre, ayer era jabalí... Dios, que me ama, me ha dado esta forma... Antes viví con una manada de cerdos salvajes. Hoy formo parte de una bandada de pájaros... Por una maravillosa decisión de la bondad divina respecto de mí y de la raza de Nemed, he aquí que esta raza está sometida a la voluntad de los demonios y yo, en cambio, vivo en la compañía de Dios.

Pedimos permiso para interrumpir un instante el relato de Tuan mac Cairill y llamar la atención sobre la forma piadosa con ayuda de la cual el autor medieval cuya redacción reproducimos trató de conseguir la aceptación de esta leyenda por parte del clero cristiano. Tuan, convertido en buitre, cree en el verdadero Dios, mientras que los hombres que habitan Irlanda están sometidos al imperio del demonio y viven en el paganismo. En la Irlanda medieval hubiera sido preciso ser muy retorcido para rechazar una historia tan edificante precisamente en nombre del cristianismo. Pero volvamos a nuestro héroe y escuchemos la continuación del relato con que gratificó a San Finnen y a sus compañeros.

Beothach, hijo de Iarbonel el profeta, después de vencer a las razas que la ocupaban, se apoderó de esta isla. De Beothach y Iarbonel descienden los Tuatha De (Danann), dioses y falsos dioses a los que, como es sabido, se remonta el origen de los sabios irlandeses. Es probable que el cielo haya constituido el punto de partida de su viaje: sólo así se explican su ciencia y la superioridad de su instrucción. En cuanto a mí, conservé largo tiempo la forma de buitre, y aún la poseía cuando llegó a Irlanda la última de las razas que la ocuparon.

Los hijos de Milé fueron quienes conquistaron esta isla a los Tuatha De Danann. Entretanto, conservé la forma de buitre hasta el momento en que, encontrándome en el agujero de un árbol, ayuné durante nueve días. El sueño se apoderó de mí y allí mismo fui convertido en salmón. A continuación, Dios me puso en el río para que viviera allí. Me encontré bien, activo y satisfecho. Sabía nadar bien y escapé durante largo tiempo de todos los peligros, tanto de las manos de los pescadores armados de redes, como de las garras de los buitres y de los venablos que me lanzaban los cazadores para herirme.

Sin embargo, Dios, mi protector, un día decidió poner término a este dichoso destino. Las bestias me perseguían, casi no existía lugar alguno donde no encontrase un pescador al acecho con su red. Uno de esos pescadores me atrapó y me llevó a la mujer de Carell, rey de este país. Lo recuerdo muy bien. El hombre me puso en la parrilla y desperté el apetito de la mujer, que me comió entero, de tal suerte que me encontré en su vientre. Recuerdo el tiempo que pasé en el vientre de la mujer de Carell, las conversaciones sostenidas en la casa y los acontecimientos que por entonces sucedieron en Irlanda.

Tampoco he olvidado cómo, después de eso y cuando ya era un niño pequeño, empecé a hablar como todos los demás hombres. Conocía todo cuanto había sucedido en Irlanda. Fui profeta, y me dieron un nombre: me llamaron Tuan, hijo de Carell. Eso sucedió inmediatamente después que San Patricio trajera la fe a Irlanda. Hubo muchas conversiones; me bautizaron, y creí en el creador del mundo, grande y único Rey de toda la creación.

Tuan calló y sus oyentes le agradecieron que les hubiera relatado su historia. A continuación, Finnen y sus compañeros le acompañaron al comedor. Permanecieron en casa del guerrero una semana, que emplearon en conversar con él. Toda la historia antigua de Irlanda, todas las viejas genealogías, provienen de Tuan, hijo de Carell. San Patricio se había entrevistado con él tiempo antes que Finnen y sus compañeros, y había escuchado un relato similar. Después de San Patricio, fue San Columba quien conversó con Tuan, que le contó las mismas cosas; y cuando Tuan relató a Finnen las historias que hemos reproducido, estaba presente una multitud de testigos, y todos eran irlandeses. Así pues, es imposible dudar de su veracidad ni de la exactitud del relato, que copiamos de ellos.

4.

La leyenda de Tuan y la cronología. Modificaciones debidas a la influencia cristiana.

¿Cuánto tiempo vivió Tuan en sus diferentes formas? Hasta el momento de iniciarse su segunda vida de hombre, se le han contado 320 años.

He aquí cómo se realizó el cálculo:

La primera vez, Tuan fue hombre durante.....	100 años
Con forma de ciervo vivió.....	80 años
Con forma de jabalí vivió.....	20 años
Con forma de buitre o de águila, vivió.....	100 años
Metamorfoseado en pez, vivió bajo el agua.....	20 años
Total.....	320 años

El texto que nos provee estas cifras abandona la relación de tales indicaciones aritméticas en el momento en que Tuan, comido por la reina, deja de ser pez. Y agrega que Tuan permaneció en su forma humana hasta el tiempo de Finnen, hijo de Ua Fiatach. En este punto no aparece cifra alguna. Ahora bien, es obvio que para saber cuál fue la duración total de la vida de Tuan, sería preciso averiguar cuánto tiempo duró el último período de su existencia, cuando, habiendo adoptado por segunda vez la forma humana, ya no fue hijo de Starn, sino de Carell.

Esta pregunta no ha tenido siempre una misma respuesta. Fue en la época cristiana cuando se echó mano del expediente de prolongar la vida de Tuan hasta los tiempos de San Finnen, es decir hasta el siglo VI d.J.C. Fueron los irlandeses cristianos quienes sintieron la necesidad de proporcionar a la autenticidad de sus tradiciones mitológicas el patronato de San Finnen, San Columba y San Patricio. En la época pagana hubiera resultado totalmente inútil dilatar la vida de Tuan hasta una fecha tal.

La invención de este personaje sólo tuvo un objetivo: explicar cómo pudo llegar hasta los irlandeses la historia de tres razas que antaño, según se decía, habían ocupado Irlanda; que después habían desaparecido, y de las cuales no descendían los ancestros de la actual población de la isla. Esas tres razas eran la de Partolón, la de Nemed y la de los Tuatha De Danann. Durante su primera vida de hombre, Tuan había sido contemporáneo de la "familia" de Partolón y de la llegada de Nemed. Ciervo, había sido testigo de la destrucción de la raza de Nemed. Águila o buitre, había contemplado a los Tuatha De Danann amos de Irlanda.

Gracias a sus transformaciones, Tuan había podido, sin violar las leyes ordinarias que rigen la duración de la vida y sin más fenómeno sobrenatural que sus metamorfosis, asistir a las sucesivas llegadas y desapariciones de las tres razas que precedieron a los hijos de Milé, las tres razas que ocuparon Irlanda antes que los habitantes históricos de la isla. Había sobrevivido a esas tres razas. Vuelto a su condición de hombre en tiempos de los hijos de Milé (es decir, de los abuelos de la raza irlandesa moderna), les había relatado la historia de esos pueblos primitivos; incluso les había podido proporcionar detalles acerca del origen de los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Fir Galioin, sus adversarios de la época heroica, ya que cuando llegaron esos tres pueblos él era jabalí.

Una vez conocidos por la raza de Milé, esos viejos relatos se habían transmitido de padres a hijos y de *file* a *file* junto con todo el acervo de las tradiciones nacionales. En la versión más antigua de la leyenda, la segunda vida humana de Tuan duraba lo que dura ordinariamente una vida humana: prolongarla más allá de los límites naturales habría sido inútil y contrario a los datos fundamentales de esta composición épica, que no admite este género de prodigios.

Pero cuando alguien tuvo la idea de colocar bajo la protección de los más célebres y

respetados santos del cristianismo irlandés la maravillosa totalidad pagana de la leyenda de Tuan y lograr así que ésta fuera aceptada por el clero cristiano, fue necesario modificar los datos originales del relato e introducir en el mismo un elemento sobrenatural que éste no había contenido antes. Desde entonces se admitió que Tuan, al tomar por segunda vez una forma humana, la conservó durante varios siglos.

Girauld de Cambrie escribe: *En las historias de Irlanda leemos que Tuan sobrepasó largamente la longevidad de todos los patriarcas bíblicos. Por increíble e impugnable que parezca, alcanzó la edad de mil quinientos años.* El milagro de esa excesiva longevidad sólo fue imaginado en Irlanda después de conocerse el Génesis. Matusalén, el más viejo de los patriarcas, murió a los novecientos sesenta y nueve años. Tuan vivió cuatrocientos treinta y un años más que él. Este es uno de los puntos a través de los cuales se manifiesta la superioridad de Irlanda sobre el resto del mundo. Ahora bien, ese detalle de la leyenda de Tuan sólo pudo ser imaginado por un autor que había leído la Biblia.

Pero el origen literario de las metamorfosis por las que se dice que pasó Tuan es muy distinto.

5.

En su forma primitiva, la leyenda de Tuan mac Cairill es de origen pagano.

La creencia en la metamorfosis, que explicaría la maravillosa sabiduría de ciertos hombres, constituye una concepción céltica que también encontramos en el país de Gales. Taliesin cuenta que ha sido águila. La idea de que un alma podía revestir sucesivamente diversas formas físicas en este mundo era la natural consecuencia de una doctrina céltica bien conocida en la antigüedad. Según esta doctrina, los difuntos que han dejado en la tumba su cuerpo privado de vida, encuentran en cambio un cuerpo viviente en la misteriosa comarca donde van a habitar bajo el cetro seductor del poderoso rey de los muertos.¹

La fe en esta metamorfosis universal de los humanos es la que ha inspirado la creencia en las extrañas metamorfosis de Tuan y Taliesin. Así pues, la leyenda de Tuan hunde sus raíces en uno de los principios fundamentales de la teología de los celtas paganos. Por otra parte, no es el único personaje de Irlanda que haya revestido sucesivamente dos cuerpos humanos y que haya nacido dos veces. Mongan, rey del Ulster al comienzo del siglo X, era idéntico al célebre Find, muerto dos siglos antes del nacimiento de Mongan: el alma del ilustre difunto había regresado del país de los muertos para animar en este mundo un nuevo cuerpo.

Por lo tanto, el hecho de que el alma sobreviva al cuerpo y la posibilidad de que el alma de un muerto tome sin más otro cuerpo en este mundo, son creencias célticas, y esas creencias explican las maravillosas transmigraciones o metamorfosis que constituyen uno de los elementos más curiosos de la leyenda de Tuan mac Cairill.

¹ *Imprimis hoc volunt persuadere (druides), non interire animas, sed ab aliis post mortem transire ad alios.* César, "De bello gallico", libro VI, c. 14, par. 5.

... *Vobis auctoribus umbræ
Non tacitas Erebi sedes Ditisque profundí
Pallida regna petunt: regit idem spiritus artus
Orbe alio.*

Lucano, "Farsalia", l. I, v. 454-457.

CAPITULO IV

CESSAIR, DESDOBLAMIENTO DE PARTOLON. FINTAN, DESDOBLAMIENTO DE TUAN MAC CAIRILL.

1. Comparación de las leyendas de Pañolón y Tuan con las de Cessair y Fintan. 2. Fecha en que fue imaginada la leyenda de Cessair y Fintan. 3. Cessair según Girauld de Cambrie y según los sabios irlandeses del siglo XVII. Opinión de Thomas Moore. 4. Por qué y cómo vino Cessair a establecerse en Irlanda. 5. Historia de Cessair y de sus compañeros desde su llegada a Irlanda. 6. Los poemas de Fintan. 7. Fintan: 1° en los tiempos de la primera batalla mitológica de Mag Tured; 2° bajo el reinado de Diarmait mac Cerbaill, siglo VI de nuestra era. 8. Los tres desdoblamientos de Fintan. San Caillin, su alumno: conclusión.

1.

Comparación de las leyendas de Partolón y Tuan con las de Cessair y Fintan.

En la epopeya irlandesa, tal como ha llegado hasta nosotros, existe un cierto número de narraciones relativamente modernas cuyo tema ha sido tomado de leyendas más antiguas; al cambiar los nombres y modificar algunos detalles accesorios, el autor ha sabido imprimir el encanto de la novedad en una composición antigua que ya empezaba a cansar a los oyentes. Todas las literaturas, y especialmente las épicas, nos ofrecen numerosos ejemplos de este mismo proceder.

La leyenda de Cessair —que los cronólogos irlandeses sitúan al principio de la historia de Irlanda, en una época anterior a la de Partolón—, es una obra cristiana que probablemente fue imaginada hacia la segunda mitad del siglo X y que se inspira en una combinación del Génesis y la leyenda de Partolón. Cessair es una nieta de Noé que llegó a Irlanda cuarenta días antes del diluvio y que, junto con todos sus compañeros, pereció sumergida por las aguas. Sólo uno se salvó: Fintan, quien, por obra de un extraordinario milagro, vivió varios miles de años y, según se cree, fue testigo en un proceso llevado a cabo en el transcurso del siglo VI de nuestra era.

Evidentemente, Fintan es un desdoblamiento de Tuan; pero aunque lo copia, resulta superior a aquél en todos los aspectos. No sufrió deshonorosas metamorfosis; su alma no habitó en cuerpos de animales; y, mientras que Tuan sólo vivió 1.500 años, Fintan llegó a los 5.000. Si Irlanda ya estaba orgullosa de Tuan, cuánto más no lo estaría de haber sido habitada por un hombre tan prodigioso como Fintan.

En cuanto a Cessair, posee respecto de Partolón esa superioridad de interés que las mujeres han despertado siempre sobre el sexo fuerte y feo cuya vida embellecen. En la época de su nacimiento literario, Cessair tuvo sobre el viejo Partolón esa irresistible supremacía de la novedad que es idéntica al encanto de la juventud; y, al mismo tiempo, por una singular contradicción, venía a envejecer en tres siglos los inicios de la historia de Irlanda. Desde luego, esta extensión de su antigüedad sumaba títulos al orgullo nacional irlandés.

Se dice que Cessair llegó a Irlanda trescientos años antes que Partolón, cuarenta días antes del diluvio: no hay muchas naciones que puedan remontar su historia más allá de esa fecha.

2.

Fecha en que fue imaginada la leyenda de Cessair y Fintan.

A comienzos del siglo X, Cessair todavía no había sido inventada. Nennius, que escribió su libro hacia mediados de ese siglo, no había oído hablar de ella. Según él, el primero que llegó a Irlanda fue Partolón. Esta misma doctrina es la que se expresa en la leyenda de Tuan mac Cairill: *Hasta hoy —dice Tuan— hubo en Irlanda cinco invasiones. Nadie ocupó Irlanda antes del diluvio.*

El autor del "Lebar Gabala", que comienza la historia de Irlanda con la leyenda de Cessair, ha conservado por descuido —al comienzo de la segunda sección, consagrada a Partolón— las palabras con que comenzaba la leyenda de este héroe mítico en la época cristiana, entre los siglos VI y X de nuestra era, antes de que fueran inventadas las aventuras de Cessair. Esas palabras son: *Nadie de la raza de Adán ocupó Irlanda antes del diluvio.* Ahora bien, unas líneas más arriba, el mismo autor había escrito: *Cessair, hija de Bith, hijo de Noé, tomó posesión de Irlanda cuarenta días antes del diluvio.* Evidentemente, no advirtió la contradicción en que incurría.

Eochaid ua Flainn, muerto en el "984, es el más antiguo de los autores que mencionan a Cessair. Los versos de este poeta han sido insertados en el "Lebar Gabala", cuyo relato en prosa contiene numerosos detalles que no figuran en el poema.

La leyenda de Cessair, tal como nos la han transmitido Eochaid y el "Lebar Gabala", presenta gran similitud con la de Banba, de la que se hablaba en el "Cin dromma snechta", manuscrito del siglo XI que se ha perdido. Según ese relato, Banba sería el nombre de una mujer que se habría establecido en Irlanda antes del diluvio. Luego, *Banba* es uno de los nombres de Irlanda, que en los viejos textos irlandeses se llama habitualmente *Eriu*, genitivo *Erenn* o *Erend*.

Esto explica por qué el autor desconocido que hacia mediados del siglo XII compuso los anales irlandeses titulados "Chronicum Scotorum", dice desde la primera página de su obra que en el año 1599 de la creación del mundo llegó a Hibernia una muchacha griega llamada Eriu, Banba o Cesar. Pero, agrega, las antiguas historias de Irlanda no la mencionan. Salta a la vista que este autor tenía a su disposición las mismas fuentes de que se había servido Nennius, es decir, autores anteriores a Eochaid ua Flainn, para los que la historia de Irlanda comenzaba con Partolón.

3.

Cessair según Girauld de Cambrie y según los sabios irlandeses del siglo XVII. Opinión de Thomas Moore.

A fines del siglo XII, el escepticismo crítico de que hiciera gala el autor del "Chronicum Scotorum" estaba pasado de moda. Por entonces, Girauld de Cambrie escribía su "Topographia Hibernica". Su tesis es la contrapartida de la que enunciara el autor del "Chronicum Scotorum". *Según las historias más antiguas de Irlanda —dice Girauld—, Caesara, nieta de Noé, al enterarse que pronto llegaría el diluvio, resolvió hacerse a la mar y refugiarse en las islas occidentales más alejadas, que nadie había habitado todavía: ella esperaba que Dios no enviaría el diluvio para castigar el pecado en un lugar donde ningún pecado había sido cometido todavía.* Sin embargo, esta colonización antediluviana inspira ciertas dudas a Girauld de Cambrie. *El diluvio —dice— lo destruyó casi todo: ¿Cómo ha podido entonces conservarse el recuerdo de Caesara y de lo que le ocurrió? Parece que hay motivos para dudar. Pero eso sólo le atañe a los primeros que escribieron ese relato. Lo que yo me he propuesto es relatar la historia, no demolerla. Quizás el recuerdo de esos*

acontecimientos tan antiguos haya sido guardado por una inscripción sobre piedra, ladrillo u otra materia cualquiera. Así, por ejemplo —agrega—, la música, que fue inventada por Jubal antes del diluvio, se conservó por medio de dos inscripciones que el mismo Jubal grabó sobre una piedra y un ladrillo.

Girauld de Cambrie ignora o simula ignorar que Fintan, uno de los compañeros de Cessair, escapó al diluvio y, gracias a una vida de cinco mil años, pudo todavía, en los siglos V y VI de nuestra era, atestiguar la autenticidad de los relatos concernientes a la historia de Irlanda en las épocas más remotas. Los Cuatro Maestros (que, como sabemos, terminaron su obra en 1635), tampoco dudaron en comenzar la historia de su patria con la llegada a Irlanda de *Ceasair*, cuarenta días antes del diluvio —que, según ellos y de acuerdo con la cronología de San Jerónimo, habría tenido lugar en el año 2242 de la creación, 3.451 años a. J.C.

Keating es menos confiado. Después de relatar la leyenda de Cessair, dice que lo hace porque la encontró en los libros antiguos; pero que no comprende cómo ha podido ser transmitida a los pueblos que vinieron a habitar Irlanda después del diluvio. No obstante, agrega, existen dos posibles explicaciones. Una es que los demonios-mujer, seres aéreos a los que se denominan hadas y que a menudo se convertían en sus esposas en la época del paganismo, hayan contado esta historia a los irlandeses. También puede ser que esta historia haya sido grabada sobre piedras y que, después del diluvio, esas inscripciones hayan sido leídas por los nuevos habitantes de Irlanda. En cuanto al Fintan que vivió después del diluvio, no podemos —dice— admitir que se trate del mismo que existió antes de aquél. Las Escrituras nos enseñan que en el diluvio pereció el género humano entero, salvo ocho personas, cuyos nombres nos transmiten. Y el nombre de Fintan no figura entre ellas. Keating encontró adeptos, y el célebre poeta irlandés Thomas Moore, el más conocido entre los autores que escribieron la historia de Irlanda en ese siglo, declara que en la época en que a él le ha tocado vivir se considera unánimemente a Caesara o Cessair como un personaje fabuloso.

Esta leyenda presenta gran interés debido a que ha sido fechada con bastante rigurosidad. Ha sido imaginada hacia mediados del siglo XI; y, al estudiarla, podemos apreciar cómo se han apañado en Irlanda para rejuvenecer y desarrollar la vieja leyenda céltica, reemplazando por datos cristianos y bíblicos aquellos elementos que, en el relato primitivo, estaban demasiado impregnados de las doctrinas del paganismo céltico.

4.

Por qué y cómo vino Cessair a establecerse en Irlanda.

Cessair es hija de Bith; Bith es uno de los hijos de Noé. Moisés, en el Génesis, se olvidó de hablar de Bith y de Cessair. Noé construía el arca; Bith le envió un mensajero para rogarle que reservara un lugar en el arca para él y su hija Cessair. Noé se negó. Y dijo a Cessair que partieran y se dirigieran a las regiones más occidentales del mundo, donde seguramente el diluvio no les alcanzaría.

Según un relato moderno, Cessair había abandonado el culto del verdadero Dios, del Dios de Noé, por el culto de un ídolo; y fue ese ídolo quien le dio el consejo de embarcarse e ir muy lejos en busca de un lugar donde refugiarse para escapar del diluvio. Cessair partió con tres navíos, y, después de navegar siete años y tres meses, llegó con ellos a las costas de Irlanda, a Dun nam-Barc, en el territorio de Corco Duibne, hoy Corca Guiny. Dos de los navíos naufragaron y sus ocupantes perecieron. Sólo los pasajeros del tercer navío llegaron a tierra sanos y salvos. Eran Cessair, su padre Bith y otros dos hombres, Ladru y Fintan ; y, finalmente, cincuenta muchachas.

5.

Historia de Cessair y de sus compañeros desde su llegada a Irlanda.

Lo primero que hicieron los tres hombres fue repartirse las mujeres. Fintan cantó esta operación en dieciséis versos en los que da el nombre de las mujeres pertenecientes a cada uno de los tres lotes. El suyo comprendía 18 mujeres, más Cessair. Bith y Ladru tuvieron que contentarse con 16 mujeres cada uno.

Hacia cuarenta días que habían llegado a Irlanda cuando empezó el diluvio. Las aguas alcanzaron sucesivamente a Ladru en la montaña que, a causa de su nombre, fue llamada Ard Ladrann; a Bith en la montaña que recibió por su causa el nombre de Sliab Bitha; y a Cessair en el lugar que, en recuerdo suyo, fue llamado Cuil Cesra. Cessair fue la última en morir, junto con las cincuenta jóvenes que se habían refugiado a su lado. Sólo Fintan escapó- al azote que quitara la vida a sus dos compañeros y cincuenta y una compañeras. Se dice que vivió hasta el séptimo año del rey Diarmait mac Cerbaill, es decir, si admitimos la cronología del "Chronicum Scotorum", hasta el año 551 de nuestra era.

6.

Los poemas de Fintan.

Durante ese largo espacio de tiempo, Fintan fue testigo de numerosos acontecimientos. Se le atribuyen varios poemas sobre los hechos más antiguos de la historia irlandesa. A continuación traducimos uno de los principales:

Sí se me interroga sobre Irlanda, conozco y puedo contar con placer todas las conquistas de que ésta fuera objeto desde el origen del mundo seductor. De Oriente vino Cessair, una mujer, hija de Bith, con sus cincuenta muchachas, con sus tres hombres. El diluvio alcanzó a Bith en su montaña sin misterio; a Ladru en Ard Ladrann; a Cessair en Cul Cesra. En cuanto a mi, permanecí durante un año sumido en un sueño muy bueno, mientras a mi alrededor el diluvio hacía crecer las olas poderosas. Después encontré mi camino sobre el agua aquí en Irlanda, hasta que Partolón vino de Oriente, de la tierra de los griegos. Luego, aquí, en Irlanda, disfruté del descanso: Irlanda estuvo vacía hasta que llegó el hijo de Agnoman, Nemed, el de las costumbres brillantes. Mucho después vinieron los Fir Bolg y los Fir Galian, y también los Fir Domnann; desembarcaron en Eris, al oeste. Después llegaron los Tuatha De Danann en su capucha de niebla. Viví con ellos largo tiempo, si bien ésa es una época muy remota. Después vinieron de España y del Sur los hijos de Milé. Viví con ellos: sus combates eran poderosos. No oculto que mi edad era muy avanzada cuando la fe pura me fue enviada por el rey del cielo nuboso. Soy el bello Fintan, hijo de Bochra: lo digo con orgullo. Después de que vino el diluvio soy en Irlanda un importante personaje.

También se le atribuyen a Fintan poemas sobre la división de Irlanda en cinco grandes provincias; sobre las pequeñas circunscripciones llamadas *Tríochad*, sobre la cuestión de saber quiénes introdujeron por primera vez en Irlanda diversas especies de animales, etcétera. Uno de los más curiosos de estos poemas relata la conversación que Fintan mantuvo un día con una vieja águila de la isla de Aicil acerca de la historia más antigua de Irlanda.

7.

Fintan: 1° en los tiempos de la primera batalla mitológica de Mag Tured; 2° bajo el reinado de Diarmait mac Cerbaill, siglo VI de nuestra era.

Cuando fue imaginada la primera de las dos batallas de Mag Tured, en la que los Tuatha De Danann habrían vencido a los Fir Bolg, la leyenda de Fintan ya existía. Antes de la primera batalla de Mag Tured los Fir Bolg consultaron a Fintan, cuya larga experiencia apreciaban. En esta batalla participaron y perecieron hijos de Fintan.

Finalmente, hacia mediados del siglo VI de nuestra era, Fintan fue llamado a intervenir como testigo en un proceso entre el rey Diarmait, hijo de Cerball, y los descendientes del rey Niall el de los nueve rehenes, quienes por entonces se encontraban establecidos en la pequeña provincia de Mide, que hoy forma los dos condados de Meath y Westmeath. Los descendientes de Niall se quejaban de la excesiva extensión que había tomado últimamente —según ellos, en perjuicio suyo— el dominio real de Tara, situado en el condado de Meath. El rey les preguntó si podían aportar testigos que probaran que el dominio real de Tara había sido antaño menos considerable. Entonces ellos enviaron a buscar a los hombres más ancianos e inteligentes del país. Fueron encontrados nueve, entre los que se contaban Cennfaelad, entonces arzobispo de Armagh, y Tuan mac Cairill, el famoso compañero de Partolón, único sobreviviente de la colonia que aquél había traído consigo. Cinco de esos viejos sabios comparecieron ante la corte del rey, pero se negaron a pronunciarse sobre la cuestión en litigio en tanto no hubiera sido consultado su decano. Ahora bien, ese decano era Fintan, hijo de Bochra, el compañero de la antediluviana Cessair, muy superior a todos ellos tanto en edad como en sabiduría. Fueron a buscar a Fintan, que por entonces moraba en Dun Tulcha, en el condado de Kerry. Fintan no se hizo rogar. Llegó al palacio con un numeroso cortejo. Le precedían nueve grupos de hombres, y le seguían otros tantos: eran sus descendientes. El rey y su pueblo lo acogieron cordialmente, y, cuando hubo reposado un poco, les relató su maravillosa historia, así como la de Tara desde su misma fundación. Sus oyentes le pidieron que, mediante un ejemplo, les demostrara el grado de confianza que merecía su memoria.

Con mucho gusto —respondió Fintan—. Un día atravesé un bosque en el Munster occidental. Recogí una baya roja de tejo y la planté en el jardín de mi casa. La semilla germinó y produjo un tejo que alcanzó el tamaño de un hombre. Entonces quité este árbol del jardín y lo transplanté al prado al que miraba mi cuarto. Creció hasta ser capaz de abrigar bajo su follaje a cien guerreros y protegerlos contra el viento, la lluvia, el frío y el calor. Juntos vivimos, el tejo y yo, hasta que, muerto de vejez, el árbol perdió todas sus hojas. Para no desperdiciarlo, lo corté y, con la madera de su tronco, fabriqué siete cubas grandes, siete cubas medianas y siete cubas pequeñas, siete mantequeras, siete jarros grandes, siete jarros medianos y siete jarros pequeños, es decir, cuarenta y nueve recipientes de siete dimensiones distintas, para construir los cuales ese árbol me proveyó tanto de las duelas como de los aros. Utilicé esos recipientes de tejo durante mucho tiempo, pero por fin envejecieron tanto que sus aros cayeron. Entonces me puse de nuevo al trabajo: de las cubas grandes hice cubas medianas; de las cubas medianas hice cubas pequeñas; de las cubas pequeñas hice mantequeras; de las mantequeras, grandes jarros; de los jarros grandes, jarros medianos; de los jarros medianos, jarros pequeños. Pero hoy, de todos esos recipientes, sólo queda el polvo —que ignoro dónde ha ido a parar.

Esta leyenda no figura en ningún manuscrito anterior al siglo XIV. Pero es seguro que, por lo menos en cuanto a sus rasgos fundamentales, existía ya desde tres siglos antes, puesto que se la menciona en el "Lebar Gabala", el "Libro de las invasiones", que parece remontarse al siglo XI.

8.

Los tres desdoblamientos de Fintan. San Caillin, su alumno: conclusión.

A los teólogos escrupulosos les costaba mucho admitir como auténtica la historia de este hombre extraordinario que habría escapado al diluvio sin haber, no obstante, entrado en el arca. Pero Fintan tuvo audaces partidarios que sostuvieron que este prodigioso irlandés no había sido el único en gozar de tan buena suerte.

Según ellos, a cada uno de los puntos cardinales —Este, Oeste, Norte y Sur— le correspondió un hombre. Ha habido cuatro hombres destinados a relatar los acontecimientos maravillosos y las viejas historias sucedidas en el mundo. Dos nacieron antes del diluvio y escaparon de él: uno es Fintan, hijo de Bochra, hijo de Lamech, a quien le correspondieron las historias de España e Irlanda, es decir, de Occidente, y que vivió 5.550 años, 50 antes del diluvio y 5.500 después de él. El otro es Fors, hijo de Electra, hijo de Seth, hijo de Adán. Este tuvo por misión observar los sucesos que tuvieron lugar en Oriente; vivió cinco mil años y murió en Jerusalén, bajo el emperador Augusto, el mismo año en que nació Jesús. Los otros dos son un nieto de Jafet y un biznieto de Cham. El primero, a quien le había correspondido el Norte, murió a orillas del Araxe en el año 15° del emperador Tiberio, después de haber vivido cuatro mil años. El segundo, encargado de la conservación de los relatos que concernían al Sur, murió en Córcega en la época en que Cormac, hijo de Art, era rey supremo de Irlanda, es decir, en el siglo II de nuestra era. Esta audaz leyenda fue transcrita hacia el año 1100 en el "Leabhar na h-Uidhre".

Más tarde, un escritor más tímido, sin borrar a Fintan de la lista de los hombres célebres de Irlanda, y sin borrar de los anales de Irlanda la leyenda de Cessair, convirtió a Fintan en maestro de San Caillin. Este piadoso personaje recibió las lecciones de Fintan durante cien años. Siguiendo los consejos de su sabio profesor, fue a completar su educación en Roma, donde pasó dos siglos. Volvió a Irlanda en tiempos de San Patricio, y fue entonces cuando, profetizando, dio a conocer la lista de los reyes que reinarían en Irlanda desde la muerte de Diarmait hasta el fin del mundo y el momento del Juicio Final.

Esta extraña composición fue escrita hacia fines del siglo XIII. Nos ofrece la última evolución de la leyenda de Fintan. Esta leyenda, como la de Cessair, de la que constituye un accesorio, no pertenece en absoluto a la mitología céltica: ambas son creaciones de la Irlanda cristiana. Pero su interés consiste en que han sido inspiradas por la leyenda de Partolón y de Tuan mac Cairill, en la que, a pesar de los ornamentos y adiciones eruditas con que la han desarrollado y alterado la imaginación y la ciencia irlandesas en la época cristiana, existe no obstante un claro fondo de mitología céltica. Hemos establecido que las aventuras de Cessair y Fintan fueron inventadas, probablemente, hacia fines del siglo X. La fecha de esta nueva composición, próxima a la época en que los irlandeses se imponen definitivamente en las luchas contra sus conquistadores escandinavos, resulta tan digna de atención como los procedimientos con ayuda de los cuales nació y se desarrolló este relato, originalmente céltico.

CAPITULO V

EMIGRACIÓN DE NEMED Y MATANZA DE LA TORRE DE CONANN.

1. Origen de Nemed: su llegada a Irlanda. 2. El reinado de Nemed en Irlanda; sus primeras relaciones con los Fomoré. 3. Qué eran los Fomoré. Diversos textos que les conciernen. 4. El equivalente de los Fomoré en las mitologías griega y védica. 5. Combates de Nemed contra los Fomoré. 6. Dominación tiránica de los Fomoré sobre la raza de Nemed. El tributo de niños. Comparación con el Minotauro. 7. El ídolo Cromm cruach o Cenn cruach y los sacrificios de niños en Irlanda. Los sacrificios humanos en la Galia. 8. Tigernmas, dios de la muerte, desdoblamiento de Cromm cruach. 9. El desastre de la torre de Conann según los documentos irlandeses. 10. El desastre de la torre de Conann según Nennius. Comparación con la mitología griega.

1.

Origen de Nemed. Su llegada a Irlanda.

Nennius, que no oyó hablar de Cessair ni de Fintan, comienza la historia de Irlanda con la leyenda de Partolón, a la que sirven de preámbulo las palabras siguientes: *Los scots vinieron a Irlanda desde España*. Así pues, según él, Partolón es el primero de los scots que llegaron a Irlanda desde España; y, después de proporcionar acerca de Partolón algunos detalles de los que ya hemos hablado, Nennius continúa en estos términos: *El segundo en venir a Irlanda fue Nimetlh, hijo de un tal Agnomen. Según se dice, navegó durante un año y medio; y finalmente, tras haber naufragado, desembarcó en un puerto de Irlanda, Permaneció allí muchos años, y luego se volvió a embarcar y emprendió con los suyos el regreso a España*.

En ese texto, la palabra "España" es una traducción erudita de las palabras irlandesas *mag mor*, "gran llanura", *trag mar*, "gran ribera", *mag meld*, "llanura agradable", mediante las cuales los paganos irlandeses designaban el país de los muertos, lugar de origen y último asilo de los vivos. La sustitución por la palabra España de esas expresiones mitológicas que testimoniaban creencias antaño aceptadas, es obra del evemerismo cristiano. La leyenda de Tuan mac Cairill se expresa de una forma que no deja lugar a dudas: *El número de los compañeros de Nemed terminó por alcanzar cuatro mil treinta hombres y cuatro mil treinta mujeres. Entonces murieron todos*. Murieron todos: he aquí lo que la redacción antigua, hoy perdida, traducía por las palabras "hicieron el viaje de la Gran Llanura, de la Gran Ribera, o de la Llanura agradable", fórmula donde Nennius ve la indicación de un regreso a España.

En la mayoría de los textos irlandeses la leyenda de Nemed está mucho más desarrollada que en el de Nennius y que en el breve resumen atribuido a Tuan. Y es que en aquellos se le solía adicionar un antiguo relato que constituye uno de los elementos fundamentales de la mitología irlandesa, relato que fue clasificado por Nennius de una manera totalmente atípica. Nos referimos a la pieza titulada "Matanza de la torre de Conann". Este trozo es uno de los más antiguos de cuantos componen la literatura épica irlandesa, como lo prueba el hecho de que figure en la primera de nuestras listas, que parece haber sido confeccionada hacia el año 700. Nennius, en cambio, lo convierte en un episodio de la historia de los hijos de Milé. Probablemente se trate de un error de su parte, ya que todos los documentos irlandeses están de acuerdo en situar este legendario acontecimiento en la historia de la raza de Nemed.

La mayor parte de los documentos nos presentan esta historia con una cantidad de detalles agregados en diferentes fechas, todas relativamente recientes. Así, por ejemplo,

resulta que Nemed no viene de España ni del país de los muertos, sino de una región de Escitia habitada por los griegos. Después de zarpar con 44 navíos, había perdido 43 en el camino y pasado un año y medio en el mar Caspio; y fue con ese único navío con el que alcanzó las costas de Irlanda. Tal es lo que nos relata el "Libro de las invasiones" hacia fines del siglo XI. En el siglo X se sabía —nos lo dice Nennius— que Nemed, antes de alcanzar Irlanda, había permanecido un año y medio en el mar; en el siglo XI la ciencia irlandesa había adquirido una noción suplementaria: se estaba en condiciones de informar a través de qué mar se había cumplido esta larga travesía. Se había descubierto que se trataba del mar Caspio. Pero en el siglo XVII ese viaje a través del mar Caspio hasta Irlanda resultó inadmisibles para los sabios irlandeses: entonces sustituyeron el mar Caspio por el Ponto Euxino. Keating dice: *Cuando Nemed partió de Escitia para dirigirse a Irlanda, se embarcó en un pequeño mar que toma sus aguas del Océano; este pequeño mar se llama "mare Euxinum"*. Otro traductor nos informa que, actualmente, el Ponto Euxino se llama Mar Negro. *Sin embargo —agrega—, es evidente que en este caso Keating ha cometido un error, ya que Nemed se embarcó en el mar Báltico*. Pero Keating habla indudablemente del Ponto Euxino: *Es —dice el historiador irlandés— el límite entre la región noroeste del Asia y la región noreste de Europa*. Y, para demostrarnos que conoce geografía, agrega: *los montes Rifeos están en la región noroeste del Asia. Según Pomponius Mela, separan del océano septentrional el pequeño mar que hemos mencionado. Nemed -dejó a mano derecha los montes Rifeos, hasta que llegó al Océano, que está al norte; entonces tuvo Europa a su mano izquierda hasta llegar a Irlanda*. Un traductor moderno puntualiza que por montes Rifeos se deben entender los Urales.

¿Quién era Agnomen, o Agnoman, el padre de Nemed? Nennius no dice nada acerca de él. Según el "Lebar Gabala", se trata de un griego de Escitia, descendiente de la raza de Fenius Farsaid. Este Fenius, biznieto de Jafet por parte de Gomer según unos y de Magog según otros, fue padre de Nel, que desposó a Scota, hija de Faraón, rey de Egipto; y de esta unión nació Goidel Glas, ancestro de los goidels o de la raza irlandesa. Según el prefacio del "Lebar Gabala", de Goidel Glas salió una familia que, en una época remota, proporcionó a Escitia una dinastía real (evidentemente, los scots, descendientes de Scota, eran idénticos a los escitas); y uno de los miembros de esta dinastía fue Agnoman, que, condenado un día al exilio, murió en una isla del mar Caspio. Agnoman es de la misma familia que Partolón. Este es, como Agnoman, un descendiente de Fenius Farsaid y de Goidel Glas. Así pues, las diversas razas que poblaron Irlanda sucesivamente se remontan a ancestros comunes que descendían de Magog o de Gomer, hijos de Jafet; y, por lo tanto, existe un perfecto acuerdo entre las tradiciones genealógicas irlandesas y las genealogías bíblicas, si bien es cierto que todavía queda por demostrar la autenticidad de las tradiciones genealógicas irlandesas fabricadas en el siglo XI.

La mayor parte de los textos irlandeses fija en treinta años la duración del intervalo transcurrido entre la semana fatal en que perecieron los descendientes de Partolón y el día en que Nemed desembarcó sobre las costas de Irlanda, aunque también existe uno que atribuye a dicho lapso una duración de veintidós años.

2.

El reinado de Nemed en Irlanda; sus primeras relaciones con los Fomoré.

En la época de Nemed el suelo de Irlanda continuó con las transformaciones iniciadas bajo Partolón. Aparecieron cuatro nuevos lagos y doce nuevas llanuras. Uno de dichos lagos tuvo un origen idéntico al de uno de los que surgieron en tiempos de Partolón. Annenn, uno de los hijos de Nemed, murió: al cavar su fosa, del fondo de ésta surgió una fuente que fue suficientemente abundante como para dar nacimiento a un lago, que, debido al nombre del muerto, se llamó Loch Anninn.

Durante el reinado de Nemed se introdujo una innovación: se fundaron las dos primeras fortalezas redondas, llamadas *raith* en irlandés, que los reyes de Irlanda habitaron en adelante. El foso de una de ellas fue cavado en un solo día por cuatro maravillosos obreros que eran hermanos. A la mañana siguiente, Nemed los mató, porque le había asustado su habilidad y temía encontrar en ellos enemigos demasiado poderosos. Se dice que eran Fomoré, y lo que Nemed temía era que pudieran tomar demasiado fácilmente el fuerte que habían construido. Los enterró allí mismo. No se había equivocado al recelar de esa raza temible. En efecto, como Partolón antes que él, como más tarde sus hijos, y, finalmente, los Tuatha De Danann, a él le tocaría sostener una guerra terrible contra los Fomoré.

3.

Qué son los Fomoré. Diversos textos que les conciernen.

Ya hemos dicho que los Fomoré son los dioses de la Muerte y de la Noche. El evemerismo cristiano los ha convertido en piratas que saqueaban Irlanda. Ya hemos dado algunas indicaciones respecto de sus guerras con Partolón; también los habíamos mencionado precedentemente, en el curso de nuestro primer capítulo. Ha llegado el momento de entrar en un desarrollo más circunstanciado. Los eruditos irlandeses, que habían estudiado la Biblia, los hacían descender de Cham. Esta genealogía, relativamente moderna, la encontramos ya en el más antiguo de los manuscritos literarios irlandeses.

El autor de un tratado sobre los orígenes del género humano inserto en el "Leabhar na h-Uidhre", que ha sido transcrito hacia el año 1100, escribió un capítulo titulado "Historia de los monstruos, es decir, de los Fomoré y los enanos". Empieza por relatar en qué circunstancias, según el Génesis, Noé fue llevado a maldecir a su hijo Cham. *He aquí — agrega— cómo Cham fue el primer hombre al que haya alcanzado una maldición después del diluvio. De él nacieron los enanos, los Fomoré, los de cabeza de cabra y todos los seres deformes que existen entre los hombres. He aquí por qué los descendientes de Cham fueron exterminados y su país entregado a los hijos de Israel: fue a consecuencia de la maldición pronunciada contra su padre. Cham es el primer antepasado de los monstruos. Estos no descienden de Caín, como dicen los goidels; en efecto, ningún miembro de la raza de Caín sobrevivió al diluvio, dado que el diluvio llegó precisamente para ahogar a la raza de Caín.* Los textos más antiguos nada saben de esos orígenes bíblicos que la ciencia cristiana de Irlanda atribuyó a los Fomoré: el "Libro de las invasiones" dice simplemente que los Fomoré habían llegado por mar.

Por otra parte, el documento que acabamos de traducir es muy importante. Su título anuncia que trata de los enanos y los Fomoré, de donde podemos concluir, desde ahora, que los Fomoré eran gigantes; y en efecto, Girauld de Cambrie, en un pasaje de su "Topographia Hibernica", traduce por *gigantibus* el nombre de los Fomoré, que, en el pasaje correspondiente del "Libro de las invasiones", forma el dativo plural *Fomorchaib*.

La opinión de los sabios irlandeses que colocaban a los Fomoré entre la descendencia de Caín o la de Cham se inspiró en los pasajes de la Biblia que hablan de los gigantes antediluvianos y de los de Palestina, originariamente poblada por los descendientes de Chanaan, hijo de Cham. Los espías judíos, al venir de Palestina le decían al pueblo de Dios, que por entonces erraba por el desierto: *Hemos visto monstruos de la raza de los gigantes; comparados con ellos, parecemos langostas.*

Es sabido que los enanos y los gigantes ocupan un lugar importante tanto en la literatura mitológica de la raza germánica como en los modernos cuentos bretones. Los enanos, cuyo nombre irlandés es *luchrupan*, literalmente "pequeño corpúsculo", rara vez aparecen en los textos irlandeses. Respecto a ellos, M. Whitley Stokes ha citado un relato legendario en el que se les ve enseñando a un rey irlandés el arte de zambullirse y de pasearse con ellos bajo las aguas. Este cuento ha penetrado en la glosa de un tratado de

derecho, y esta glosa nos lo ha conservado.¹ Esta referencia a los enanos puede ser considerada como una excepción. Por el contrario, en la literatura épica irlandesa se menciona con mucha frecuencia a los Fomoré. Hemos dicho, con Girauld de Cambrie, que son gigantes; pero no son sólo eso, también son demonios. Según nos informa un cronista irlandés del siglo XII, son verdaderos demonios con forma humana. El autor del "Libro de las invasiones" agrega que entre ellos había monstruos que sólo tenían una mano y un pie. Finalmente, la pieza que traducimos mas arriba une al nombre de los Fomoré el de las gentes con cabeza de cabra, *gobor-chind*, que parecen ser una subdivisión o desdoblamiento de los Fomoré, ya que no se los menciona en el título, que sólo habla de los enanos y los Fomoré.

4.

El equivalente de los Fomoré en las mitologías griega y védica.

Lo más importante de la leyenda de los Fomoré es su guerra contra los dioses de la luz solar y de la vida, es decir, contra los Tuatha De Danann. Monstruosos por su tamaño y su forma, ya que algunos de ellos tienen una cabeza de cabra, mientras que otros sólo tienen un pie y una mano, constituyen la expresión céltica de concepciones idénticas a las que, en la mitología griega, han dado nacimiento a los monstruos que combaten a los dioses solares. La mitología griega nos muestra a Zeus combatiendo a los gigantes, a los que derrota y encadena. Los Lestrigones, a cuyas riberas llega el héroe solar Ulises después de siete días de navegación y que matan y se comen a una parte de los compañeros de aquél, también son gigantes,² y ancestros del ogro que tanto espanto suele causar a los jóvenes oyentes de algunos de nuestros cuentos.

Pero los gigantes no son lo más monstruoso que presenta la mitología griega entre los adversarios de los héroes que personifican al sol. La Quimera, que aparece ya en la "Ilíada"³ y que fue conocida por Hesíodo,⁴ tenía forma de león por delante, de dragón por detrás y de cabra en la mitad.⁵ También se la imagina con tres cabezas: la primera de león, la segunda de cabra y la tercera de serpiente.⁶ Los monumentos figurativos la representan con una cola de serpiente que termina en una cabeza, y la dotan asimismo de otras dos cabezas más: una de león, situada en el lugar habitual, y otra de cabra, que se eleva en mitad del cuerpo. La Quimera era invencible y el fuego que exhalaba causó la muerte de muchos hombres;⁷ finalmente, Belerofonte la mató.⁸

Debemos considerar a Tifón —nacido, sin mediar padre alguno, de la celosa Hera—⁹ como un desdoblamiento de la Quimera. De sus hombros se elevan cien cabezas de serpiente que emiten una sola voz: a veces se trata del mugido de un toro, otras del rugido del león; otras, por fin, del grito de un perro joven. Zeus le alcanzó con el rayo y lo precipitó en el Tártaro.¹⁰

¹ "Ancient laws of Ireland", t. I, p. 70, 72. Los enanos reciben el nombre de *luchorpan*, *luchorp* y *abac*.

² "Odisea", X, versos 110-129.

³ "Ilíada", VI, 179-183; XVI, 328, 329.

⁴ "Teogonia", 319-325.

⁵ "Ilíada", VI, 181.

⁶ "Teogonia", versos 321, 322.

⁷ "Ilíada", VI, 182; XVI, 329.

⁸ "Ilíada", VI, 183. No creo que esta leyenda tenga el origen semítico que habitualmente se le atribuye. Ver Maury, "Histoire des religions de la Grèce anti-que", t. III, p. 188.

⁹ "Himno a Apolo", versos 305-309; 351, 352.

¹⁰ "Teogonia", versos 820-868. Tifón, según Hesíodo, es hijo de la Tierra y del Tártaro, mientras que, según Homero, Tifón es hijo de Hera. Ello no es razón suficiente para poner en duda que se trata

A la misma familia pertenecen: Pitón, alumno de Tifón, un dragón que causaba mucho mal a los hombres y al que Apolo mató con sus flechas,¹ y la Hidra de Lerna, de cuerpo enorme y nueve cabezas, que destruía los ganados y a la que Heracles mató con la ayuda de Iolas.²

Finalmente, entre los monstruos que fueron vencidos por los héroes solares de la mitología griega, debemos contar también al Minotauro, hombre con cabeza de toro que cada año devoraba siete jóvenes y siete muchachas atenienses, el cual fue muerto por Teseo. Más adelante tendremos ocasión de referirnos nuevamente a este monstruo.

Todos esos seres temibles, de formas extrañas, que matan a los hombres pero que son impotentes ante los semidioses como Ulises, y sobre los que triunfan tanto los dioses como los semidioses —Belerofonte, Zeus, Apolo, Heracles, Teseo—. nos ofrecen la versión griega de la concepción indoeuropea que produjera en la India a los monstruos Vritra y Ahi, y, en Irlanda, a los Fomoré. Como aquellos, los Fomoré presentan formas físicas contrarias a las ordinarias leyes naturales. Superan la estatura humana y algunos de entre ellos exhiben cuernos de cabra: al parecer, debemos reconocer en estos últimos a los dioses cornudos que, en el continente, eran objeto de honores por parte de los galos. Otros sólo tienen un brazo y un pie. Constituyen un azote para los hombres, y las diversas razas que se sucedieron en Irlanda se vieron precisadas a combatirlos: ya hemos mencionado la batalla que les enfrentó a Partolón.

5.

Combates de Nemed contra los Fomoré.

También Nemed guerreó contra los Fomoré: los enfrentó en cuatro combates, y salió vencedor en todos ellos. En la primera batalla, cuya invención parece relativamente reciente, Nemed venció y mató a dos reyes Fomoré llamados Gend y Sengand. Las otras tres batallas sólo se mencionan en uno de los poemas que constituyen los más antiguos testimonios irlandeses de esta vieja literatura. La primera batalla tuvo lugar en el Ulster, la segunda en Connaught y la tercera en Leinster: son las batallas de Murbolg, Badbagna y Cnamros. Existió un relato detallado de esta guerra. Los combates entre Nemed y los Fomoré constituyeron el tema de una de las historias que relataban los *file*, y el título de dicha historia está inscrito en el breve catálogo que nos ha conservado una de las glosas del "Senchus Mor"; el texto se perdió.

Nemed salió victorioso de esas tres pruebas; poco tiempo después murió víctima de una enfermedad epidémica que acabó con la vida de otras dos mil personas. Los textos irlandeses sitúan en esta época la leyenda de la matanza de la torre de Conann.

6.

Dominación tiránica de los Fomoré sobre la raza de Nemed. El tributo de niños. Comparación con el Minotauro.

del mismo personaje mitológico. Cf. Maury, "Histoire des religions de la Grèce antique", t. I, p. 374-375.

¹ Homero, "Himno a Apolo", versos 355 y siguientes; Decharme, "Mythologie de la Grèce antique", págs. 99-102.

² Apolodoro, libro II, cap. V, par. 2, según Didot-Müller, "Fragmenta historicorum graecorum", t. I, p. 136. Cf. Hecáteo, fragmento 347, *ibid.*, p. 27. Cf. Maury, "Histoire des religions de la Grèce antique", t. i, p. 136-137.

Privados de jefe, los descendientes de Nemed cayeron bajo el yugo de los Fomoré y fueron víctimas de una espantosa tiranía. Los Fomoré estaban encabezados por dos reyes: More, hijo de Dele, y Conann, hijo de Febar. Según una doctrina evemerista recibida en Irlanda ya en el siglo XI, Conann tenía una fortaleza que habría sido construida en la pequeña isla de Tory, situada en la punta noroeste de Irlanda, frente a las riberas del condado de Donegal. La tradición popular ha localizado en esta isla otras leyendas relativas a los Fomoré, a las cuales nos referiremos oportunamente. Se dice que los Fomoré habían fundado allí su asiento principal.

Desde allí dominaban toda Irlanda y exigían de ella un impuesto anual excesivo: los dos tercios de los niños que nacieran y los dos tercios del trigo y la leche que se produjeran durante el año. La percepción de dicho impuesto se operaba la noche del primero de noviembre, es decir, de la fiesta de *Samain*, que marca el fin del verano y el comienzo del invierno, símbolo de la muerte. El pago se efectuaba en el lugar llamado *Mag cetne*, que significa "la misma llanura"; esa llanura, siempre idéntica, donde acaba todo lo viviente y donde los dioses de la muerte ejercen su poderío: la misteriosa comarca donde van a habitar los hombres cuando mueren. Keating cree que se trata de una llanura de Irlanda e indica su situación. Al no comprender cómo podían los irlandeses llevarles a sus tiranos, una vez al año, los dos tercios de la leche producida durante éste, Keating imaginó que los Fomoré, en lugar de este extravagante impuesto, recogían anualmente, de cada casa, tres medidas de crema, de trigo y de mantequilla; y que una mujer a la que habían encargado la percepción de dicha tasa recorría toda Irlanda para llevar a cabo esa misión.

El más opresivo y a la vez más característico de los impuestos exigidos por los Fomoré es el que se pagaba en niños. Esta leyenda es análoga a la leyenda ática de Teseo y el Minotauro. Lo mismo que algunos de los Fomoré, el Minotauro es un personaje cornudo, aunque, en lugar de la cabeza de cabra de aquellos, exhibe, sobre un cuerpo de hombre, una cabeza de toro. Como los Fomoré, vive en una isla, que en el relato irlandés se llama *Tor-inis* y que equivale a la isla de Creta en la fábula ateniense. El tributo anual que exige el Minotauro consiste en siete jóvenes y siete muchachas: el genio griego ha sabido guardar, incluso en esta horrible leyenda, la medida y la sabiduría que, en general, constituyen la superioridad estética de sus concepciones. Mientras que, en el texto irlandés, los Fomoré exigen la entrega de los dos tercios de los niños nacidos durante el año. Y sin embargo no se puede descartar la posibilidad de que en ciertas épocas de la historia de Irlanda los niños recién nacidos hayan pagado este tributo a la muerte, ya sea debido a que una muerte natural les haya sustraído al amor de sus padres o que hayan sido inmolados a los dioses de la muerte en obediencia a las enseñanzas de una religión cruel.

Los Fomoré son los dioses de la muerte, de la noche y la tormenta, el más antiguo de los dos grupos divinos que se reparten los homenajes de la raza céltica. Los Tuatha De Danann, dioses de la vida, del día y el sol, constituyen el otro grupo, que, si creemos el dogma de los celtas, es el más reciente de los dos, dado que, según la teoría céltica, la noche precede al día.

En la concepción de los Fomoré encontramos la idea de la muerte asociada a la de la noche. En la época de la conquista, César observó esta misma asociación entre los galos. *Los galos —dice— pretenden ser descendientes de Dis Pater, es decir, del dios de la muerte. Dicen que se lo han dicho los druidas. Debido a ello, cuando cuentan un espacio de tiempo utilizan como unidad la noche y no el día, y cuando calculan las fechas de nacimiento, el comienzo de los meses y de los años, siempre tienen cuidado de colocar a la noche por delante del día.*¹

Así pues, en la doctrina druídica, la muerte precede a la vida, la muerte engendra a la

¹ *Galli se omnes ab Dite patre prognatos prædicant idque ab druidibus proditum dicunt. Ob eam causara spatia omnis temporis non numero dierum, sed noctium finiunt; dies natales et mensium et annorum initia sic observant ut noctem dies subsequatur.* César, "De bello gallico", I. VI, c. XVIII, pars. 1 y 2.

vida; y, como la muerte es idéntica a la noche, y la vida idéntica al día, la noche precede y engendra al día. Asimismo, en el mundo divino irlandés, los Fomoré, dioses de la noche y de la muerte, son cronológicamente anteriores a los Tuatha De Danann, dioses del día y de la vida, a quienes más tarde veremos aparecer en el curso de nuestra exposición.¹

La reina de la noche es la luna, que se distingue entre los astros por su forma de creciente, bajo la cual se presenta a nuestros ojos la mayor parte del tiempo. Por lo tanto, el dios de la noche se distingue de los demás por un creciente colocado sobre su frente, y ese creciente se transforma en cuernos de vaca, de toro o de cabra. lo, la virgen con cuernos del "Prometeo" de Esquilo, que más tarde se convierte en ternera; la concepción del Minotauro con cabeza de toro de la fábula ateniense; la concepción de los Fomoré con cabeza de cabra en la fábula irlandesa; y, en la Galia, los numerosos dioses cornudos que hoy adornan una sala del museo de Saint Germain, tienen todos un mismo origen. Y para rendir a los dioses de la muerte el culto que exigen, es preciso inmolarles vidas humanas.

7.

El ídolo Cromm cruach o Cenn cruach y los sacrificios de niños en Irlanda. Los sacrificios humanos en la Galia.

Los legendarios Fomoré no fueron los únicos en recibir de Irlanda un tributo de niños: en una época remota, un dios cuya monumental imagen parece pertenecer a la historia reclamó un tributo similar.

En las vidas de San Patricio se habla de un dios cuya estatua estaba adornada de oro y plata y rodeada de doce estatuas con ornamentos de bronce: era la Cabeza Sangrienta, Cenn cruach. El lugar donde ese grupo divino, levantado al aire libre y sobre el suelo desnudo, recibía los homenajes de sus fieles, se llamaba "Campo de la adoración", *Mag slechta*.² San Patricio fue al Campo de la adoración y amenazó con su cruz al gran ídolo que era algo así como el rey de todos los ídolos de Irlanda. Según la leyenda, éste se volvió para evitar el golpe, y desde entonces dejó de mirar hacia el sur, como lo había hecho hasta aquel momento. Y, según el viejo relato, todavía se ve la marca de la cruz del santo sobre el lado izquierdo de la estatua, cosa maravillosa, ya que el santo no la golpeó, sino que se limitó a amenazarla de lejos. En ese mismo momento, las demás estatuas se hundieron en el suelo hasta la altura del cuello; y, según el relato hagiográfico, así es como se encuentran todavía hoy.

En una época remota el ídolo del Campo de la adoración, la "Cabeza sangrienta", Cenn cruach, como dice la leyenda de San Patricio, la "Curva sangrienta" o el "Creciente ensangrentado", Cromm cruach, como se le nombra en otros textos, era objeto de un culto terrible: en su honor se inmolaban víctimas humanas. El tributo era el mismo que, según la leyenda, recibieran antaño los Fomoré. Las vidas de San Patricio no hablan de esos espantosos sacrificios: cuando el apostolado del famoso misionero trajo el cristianismo a Irlanda, ya habían sido abolidos; pero no olvidados. El artículo del "Dinn-senchus" concerniente al Campo de la adoración prueba que ese recuerdo todavía se conservaba cuando fue redactado dicho tratado de geografía, cuyo manuscrito más antiguo data del siglo XII y cuya primitiva redacción se atribuye al siglo VI.

Dice el viejo tratado: *Aquí estaba un gran ídolo... al que se llamaba "Curva sangrienta o Creciente ensangrentado", Cromm cruach; él daba, en cada provincia, el poder y la paz. ¡Qué lamentable desgracia! los bravos goidels lo adoraban; allí le pedían buen tiempo para una parte del mundo... Por él mataban sin gloria a sus primogénitos entre gritos y lamentos*

¹ Ver c. VII.

² Mag Slechta estaba situado en el Ulster, en el condado de Cavan y en la baronía de Tullyhaw, cerca del pueblo de Bally Magauran.

por su muerte, en la asamblea reunida alrededor de Cromm Cruach. A cambio de sus niños pedían trigo y leche. ¡Qué grandes eran su horror y sus gemidos! Delante de este ídolo se prosternaban los goidels francos; debido a su culto, celebrado con tantas muertes, este sitio ha recibido el nombre de Mag slecht(a), o "Campo de la adoración"...¹

Lo mismo que las vidas de San Patricio, este texto distingue dos categorías de ídolos en el monumento de Mag slechta. La principal, Cromm o Cenn cruach, adornada de oro y plata según las vidas de San Patricio, según el "Dinn-senchus" lo estaba solamente de oro; las otras, que según las vidas de San Patricio estaban adornadas de bronce, según el "Dinn-senchus" eran de piedra. En las vidas de San Patricio se fija en doce el número de estas últimas; el "Dinn-senchus", en cambio, sólo habla de tres, alineadas en orden, tres ídolos de piedra sobre cuatro; después, para engañar amargamente a las muchedumbres, estaba la imagen de oro de Cromm.

Los textos irlandeses sobre el sacrificio de niños al ídolo de Crom cruach y acerca del tributo similar pagado a los Fomoré, recuerdan los célebres versos latinos con que Lucano, dirigiéndose a los druidas, canta el cruel culto rendido por éstos a tres divinidades galas, en la época en que César acababa de terminar la conquista de la Galia y en que comenzaba la guerra civil entre el conquistador y su rival Pompeyo:

Et quibus immitis placatur sanguine diro
Teutates, horrensque feris altaribus AEsus,
Et Taranus² scythicæ non mitior ara Dianæ.

También vosotros, que creéis calmar al despiadado Teutates mediante un cruel derramamiento de sangre, al horrible AEsus el de los salvajes altares, y a Taranus, cuyo culto no es más suave que el de la Diana escita.

Antaño, la Diana escita había exigido que Agamenón le ofreciera la vida de su hija. Para calmar su cólera fue necesario sacrificarle la vida de Ifigenia, y esta leyenda llegó a ser suficientemente popular entre los atenienses como para proporcionar a uno de sus más célebres poetas, hacia fines del siglo V antes de nuestra era, el tema de una tragedia que aún hoy causa admiración.³ Las exigencias de Taranus eran similares a las de la Diana escita. Tal es el sentido del pasaje de Lucano, que completa, con esta alusión a las ceremonias de la religión céltica, las nociones reunidas en los "Comentarios" de César. Después de hablarnos de los inmensos cuévanos donde los druidas galos de la época quemaban hombres vivos, César agrega que, según los druidas, ladrones, bandidos y otros criminales constituían las víctimas preferidas de los dioses, pero que a falta de éstos también se quemaba vivas a víctimas inocentes.⁴ De los versos de Lucano se desprende que esos inocentes a quienes se quemaba vivos eran niños. Esta doctrina está perfectamente de acuerdo con el principio de derecho céltico que otorgaba al padre derecho de vida y muerte sobre sus hijos. Este principio, enunciado por César,⁵ perteneció más tarde al derecho del país de Gales, donde, en el transcurso del siglo VI, San Teliavus salva la vida a siete niños a los que su padre había arrojado a un río uno tras otro, debido a que era demasiado pobre para alimentarlos.

El dios galo Taranus, al que Lucano compara en su "Farsalia" con la Diana de Escitia, a la que Agamenón inmoló su hija, es un dios del Rayo; junto con el Cromm cruach o Cenn cruach, el Creciente ensangrentado, la Curva sangrienta, o la Cabeza sangrienta de Irlanda, está comprendido en el grupo de los Fomoré, los dioses de la Muerte y de la Noche.

¹ Libro de Leinster, p. 213, col. 2, líneas 39 y siguientes.

² M. Mowat parece haber probado que debe leerse *Taranus*, genitivo singular, y no *Taranis*.

³ La "Ifigenia en Aulide", de Eurípides, fue representada por primera vez después de la muerte del autor, caecida el año 406 a.J.C.

⁴ "De bello gallico", libro VI, c. XVI, pars. 4 y 5.

⁵ Ibid., c. XIX, par. 3.

8.

Tigernmas, dios de la muerte, desdoblamiento de Cromm cruach.

Crom cruach, el gran ídolo de Irlanda honrado, como los Fomoré de la leyenda de Nemed, con un cruel tributo de sacrificios infantiles, parece haber sido sobre todo un dios de la muerte. Es la única conclusión que se puede extraer de la leyenda de Tigernmas, cuyo nombre, *Tigernmas* por *Tigern Bais*, significa "Señor de la Muerte". En la clasificación cronológica de las leyendas irlandesas que realizaron los eruditos de la época cristiana, Tigernmas aparece como un rey de la raza de Eremon, hijo de Milé, establecido en el norte de Irlanda. Es una parte de la actual raza irlandesa. Los Cuatro Maestros saben incluso en qué época reinó exactamente: fue desde el año 3580 hasta el 3656 de la creación del mundo. Pero en otra parte Tigernmas es idéntico a Balar, dios del Rayo y de la Muerte, que manda a los Fomoré y muere a la cabeza de éstos combatiendo a los Tuatha De Danann en la segunda batalla de Mag Tured. En menos de un año, Tigernmas se enfrentó en veintisiete batallas contra los descendientes de Eber, hijos de Milé que ocupaban la Irlanda meridional. En el curso de esos combates perdió la vida un considerable número de sus enemigos, y faltó poco para que destruyera totalmente la raza de Eber. Finalmente, después de setenta y siete años de reinado, murió en el "Campo de la adoración", en Mag Slechta, junto con las tres cuartas partes de los habitantes de Irlanda, que habían venido con él a adorar al gran ídolo de Cromm cruach. Era la noche del primero de noviembre o de la fiesta de *Samain*; justamente la fecha en que, según otra leyenda, los descendientes de Nemed pagaban a los Fomoré el duro tributo de los dos tercios de los niños, los dos tercios del trigo, y los dos tercios de la leche que les habían producido ese año. Los irlandeses sujetos a Tigernmas sólo habían venido a Mag Slechta para honrar a Crom cruach, su dios, por medio de prosternaciones; pero cumplieron dicha ceremonia tan a conciencia y con tanto ardor, que se abrieron las frentes, rompieron las puntas de sus narices, sus rodillas y codos, de tal modo que, finalmente, perecieron las tres cuartas partes de ellos.

9.

El desastre de la torre de Conann según los documentos irlandeses.

El mito de Tigernmas, señor de la Muerte, y de su desastroso reinado sobre los descendientes de Milé, sólo constituye una variación o una forma diferente del relato donde se cuenta la tiránica dominación ejercida sobre los hijos de Nemed por los Fomoré y por su terrible rey Conann, hijo de Febar, establecido en su torre —la torre de Conann, *tur Conaind* o *Conainn*, la cual, según los evemeristas irlandeses, se encontraba situada en la isla de Tory, en el extremo noroeste de Irlanda—. Los excesos de la tiranía de Conann fomentaron una revuelta. Sesenta mil descendientes de Nemed, conducidos por los tres jefes Erglann, Semul y Fergus Lethderg, atacaron a los Fomoré. Se trabó una batalla y los descendientes de Nemed lograron tomar la torre: Conann, su opresor, pereció a manos de Fergus Lethderg, el último de los tres jefes. Pero More, hijo de Dele, amigo de Conann y como él jefe de los Fomoré, aunque llegó demasiado tarde para salvar la vida del tirano, arrancó sin embargo la victoria a los hijos de Nemed, los puso en fuga, los persiguió y se encarnizó tanto con ellos, que de los sesenta mil del principio sólo treinta escaparon de la muerte. Un poeta irlandés de la segunda mitad del siglo X ha cantado esta guerra en unos versos que nos han sido conservados por un manuscrito del siglo XII.

Asalto de la torre de Conann para combatir
Contra Conann el Grande, hijo de Febar;

Los hombres de Irlanda fueron allí,
Llevando consigo tres jefes ilustres.

El autor nombra a los tres guerreros y luego continúa así:

Por tierra y por mar partieron a realizar las brillantes hazañas
Tres veces veinte mil:
Ese es el número de los de la raza de Nemed
Que vinieron al asalto desde la ribera.

Asalto de la torre de Conann para combatir,
Contra Conann el Grande, hijo de Febar;
Los hombres de Irlanda fueron allí,
Llevando consigo tres jefes ilustres.

Torinis, isla de la Torre,
Fortaleza de Conann, hijo de Febar.
Por el mismo Fergus, héroe de veinte hazañas,
Fue muerto Conann, hijo de Febar.
Llegó More, hijo de Dele;
Venía en socorro de Conann;
Conann cayó muerto ante él;
More hizo mucho daño.

Tres veces veinte naves a través del mar
Son las que trajo More, hijo de Dele,
Antes de que hubiesen ganado la orilla
Envolvió a la raza de Nemed, la de poderosa fuerza.

Todos los hombres de Irlanda participaron en el combate
Después de la venida de los Fomoré;
A todos los tragó el mar,
Excepto a solamente tres veces diez.

Siguen los nombres de los treinta guerreros de la raza de Nemed que escaparon al desastre. Volvieron a establecerse en Irlanda, que fue repartida entre sus tres jefes. No obstante, poco después, huyendo de los impuestos y de una enfermedad epidémica que había acabado con dos de ellos, abandonaron Irlanda.

Tres veces diez fueron luego a Irlanda
En rápida carrera;
Tres se repartieron el oeste
Después del asalto de la torre de Conann.

Asalto de la torre de Conann para combatir
Contra Conann el Grande, hijo de Febar;
Los hombres de Irlanda fueron allí
Llevando tres jefes ilustres.

Para Bethach, el de glorioso renombre, un tercio,
Desde Torinis hasta el Boyne;
El fue quien murió en la isla de Irlanda,
Dos años después que Britan.

Para Semion, hijo de Erglan el Ilustre, un tercio:
Desde el Boyne hasta Belach Conglas;
Para Britan, cuenta hua Flainn, un tercio.
Desde Belach hasta la torre de Conann.

Asalto de la torre de Conann para combatir
Contra Conann el grande, hijo de Febar;
Los hombres de Irlanda fueron allí,
Llevando consigo tres jefes ilustres.

El final de este poema ha sido compuesto bajo la influencia de ideas modernas que dejan de lado el primitivo mito céltico para encontrar en cambio, en la raza de Nemed, a los antepasados de la población de las Islas Británicas en los tiempos previos a la conquista sajona. Según el "Libro de las invasiones", aquellos guerreros de la raza de Nemed que escaparon al desastre de la torre de Conann se refugiaron primeramente en Irlanda, para abandonar luego esta isla e instalarse más al este. Formaban tres familias, una de las cuales —la de Britan— pobló más tarde Gran Bretaña y dio su nombre a los bretones; las otras dos volvieron a Irlanda: la primera con el nombre de Fir Bolg, la segunda con el de M Tuatha De Danann.

Pero la creencia antigua era que la raza de Nemed había perecido enteramente sin dejar descendencia. Tuan mac Cairill dice que cuando Nemed y sus compañeros llegaron a Irlanda tuvieron tantos hijos y su número creció de tal forma que alcanzaron la cifra, de cuatro mil treinta hombres y cuatro mil treinta mujeres; entonces murieron todos. Según Nennius, en cambio, la raza de Nemed, proveniente de España, vivió muchos años en Irlanda y finalmente regresó a su punto de partida. El relato de Nennius expresa la misma doctrina que la leyenda de Tuan mac Cairill respecto del destino final de la raza de Nemed, ya que, en los textos mitológicos irlandeses de la edad media, España toma el lugar del país de los Muertos. El texto primitivo del relato que Nennius tuvo a su disposición transportaba a la raza de Nemed desde Irlanda al país de los Muertos, y no a España.

10.

El desastre de la torre de Conann según Nennius. Comparación con la mitología griega.

Después de las observaciones expuestas acerca de los cuartetos del poema irlandés que relata la catástrofe de la torre de Conann, vamos a comparar ese trozo con la redacción sensiblemente diferente que nos ha dejado Nennius. Ya hemos dicho que, para este autor, la leyenda de la torre no está ligada a la historia de la raza de Nemed, sino a la de los hijos de Milé. Es fácil concebir el motivo de esta modificación. Ya hemos visto que, según la versión cristiana del desastre de la torre de Conann, los restos del ejército irlandés vuelven a su isla y luego van a establecerse más al este para regresar más tarde, y que ellos son los antepasados de los habitantes de las Islas Británicas en la época histórica. De ello se concluye que los guerreros que tomaron por asalto la torre de Conann no pueden pertenecer a la raza de Nemed, ya que, según las más antiguas versiones de la leyenda, todos los miembros de esta raza perecieron o regresaron a España. He aquí el relato de Nennius.

A continuación vinieron de España tres hijos de Milé con treinta naves cada una de las cuales transportaba a treinta hombres y sus esposas. Permanecieron en Irlanda durante un año; después percibieron en medio del mar una torre de vidrio sobre la cual veían algo parecido a hombres, quasi homines. Les hablaron, pero no obtuvieron respuesta. Después de prepararse durante un año para atacar la torre, partieron con todos sus navíos y todas sus mujeres, a excepción de un navío que había naufragado con su carga de treinta hombres y treinta mujeres. Pero cuando desembarcaron en la costa que rodeaba a la torre, el mar se levantó por encima de ellos y perecieron entre las olas. La población que hoy habita Irlanda descende de los treinta hombres y treinta mujeres cuyo navío naufragó.

Al desplazar la leyenda de la torre a la historia de los hijos de Milé, Nennius se apartó de

los datos primitivos de la mitología céltica; pero, en cambio, el sentido originario del mito aparece con mucha más claridad en su versión que en otros textos irlandeses que han llegado hasta nosotros. La torre es de vidrio, como la barca que, en la leyenda de Connlé, utiliza el mensajero de la Muerte para buscar al hijo del rey supremo de Irlanda y arrebatarlo al amor paternal. No son hombres lo que se ve sobre la torre, es "algo parecido a hombres", *quasi homines*. Se trata de las "sombras" de la mitología romana, las εἰδωλα de la mitología griega, que ofrecen la apariencia del cuerpo humano, pero privada de la realidad que han perdido junto con la vida. Esas figuras humanas no hablan, o, si poseen un lenguaje, éste es ajeno a los oídos de los guerreros irlandeses. Porque esas formas humanas son idénticas a los "silenciosos", los *silentes* de la poesía latina. Para Virgilio, Ovidio, Lucano, Valerio Flaco y Claudio, los "silenciosos", *silentes*, son los muertos. Por lo tanto, la torre de vidrio de que habla Nennius, la torre de Conann de la literatura Irlandesa, es la fortaleza de los muertos.

Ahora bien, por una ley despiadada, los hombres —a excepción de algunos raros elegidos— no pueden penetrar en la isla misteriosa del extremo Occidente donde los celtas y la segunda edad de la mitología griega han situado la morada de los muertos, sin morir a su vez. Ya en la "Odisea" el navío que lleva a Ulises y sus compañeros no puede abordar Ogiqia, sino que naufraga; y todos aquellos a los que transporta mueren tragados por el mar, menos el semidiós Ulises, único que puede alcanzar la isla tan lejana donde vive la diosa escondida, Calipso, hija de Atlas, la columna del cielo.¹

Pero en la "Odisea" no existe ninguna noción belicosa asociada a la idea de esta isla lejana donde Ulises, que escapa a la muerte por un privilegio personal, vive durante siete años lejos de las miradas de los hombres y rodeado de los cuidados de la diosa, que lo ama. El mito cambia de carácter cuando, en lugar de una diosa, es un dios masculino quien toma el gobierno de la isla misteriosa que la poética imaginación de los Indoeuropeos de Occidente sitúa en el poniente, en el extremo del mundo, en esas regiones donde ni aún el más audaz de los navegantes osa aventurarse jamás. Sobre esta isla reina Cronos; la poesía griega nos lo muestra ocupando una "torre", τῦρσιν, dice Píndaro—² *en la isla de los Bienaventurados, donde soplan las brisas del Océano, donde brillan flores de oro, unas sobre los bellos árboles que crecen en la tierra, otras sobre el agua donde nacen; y los habitantes trenzan guirnalda con esas flores para adornar sus manos y cabeza, esos habitantes son: Peleo, Cadmo, Aquiles, y todos los héroes de la Grecia antigua.*

Píndaro no nos habla de que alguien haya atacado la mítica torre de los muertos. Pero el más antiguo monumento de la literatura griega nos habla de los combates que tuvieron lugar en la morada de los muertos cuando Heracles fue al Hades de sólidas puertas para sacar de este oscuro dominio al perro del dios terrible que reina allí. Si Zeus, desde lo alto del cielo, no hubiera enviado en su ayuda a la diosa Atenea,³ Heracles habría perdido la vida en las rápidas aguas del Styx; habría sido tragado por las aguas y hubiera sufrido la misma muerte que los descendientes de Nemed en el sitio de la torre de Conann. Así pues, en la mitología griega se encuentran esparcidos gran parte de los elementos con que ha sido construido el mito irlandés de la torre de Conann, esta fortaleza que, levantada en la misteriosa isla de los Muertos, es conquistada por los guerreros irlandeses al precio de la vida de la mayor parte de ellos. Sin embargo, al crear el mito de la torre de Conann, Irlanda no ha tomado nada en préstamo de Grecia. Los rasgos comunes de ambas mitologías provienen de un viejo fondo común de leyendas greco-célticas anterior a la separación de las razas, de aquella fecha desconocida en que, abandonando a los celtas el frío valle del Danubio y las brumosas regiones de la Europa occidental, los helenos o griegos fueron a habitar las llanuras cálidas y las espléndidas riberas de la quasi-isla situada al sur de los Balcanes.

¹ "Odisea", libro VII, versos 244-255.

² Píndaro, "Olímpicas", II, verso 70 edic. Schneidewin, t. I, p. 17. "

³ Ilíada", libro VIII, versos 367-369.

CAPITULO VI

EMIGRACIÓN DE LOS FIR BOLG

1. Los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin en la mitología irlandesa. 2. Los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin en la epopeya heroica irlandesa. 3. Asociación de los Fomoré o dioses de Domna, Dei Domnann, con los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin. 4. Establecimiento en Irlanda de los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin. 5. Origen de los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin. Doctrina primitiva, doctrina de la edad media. 6. Introducción de la cronología en esta leyenda. Lista de los reyes. 7. Taltiu, reina de los Fir Bolg, es la madre nutricia de Lug, uno de los jefes de los Tuatha De Danann. Asamblea anual de Taltiu el día de la fiesta de Lug o Lugus.

1.

Los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin en la mitología irlandesa.

De las tres razas legendarias que, en la mitología irlandesa, corresponden a las razas de oro, plata y bronce de la mitología griega, hemos estudiado hasta ahora a las que ocupan los dos primeros puestos en el orden cronológico establecido por los escritores irlandeses. El primer lugar le cupo a la familia de Partolón, idéntica a la raza de plata de la mitología griega y, como aquella, caracterizada por su escasa inteligencia. En castigo de un crimen, fue aniquilada por una enfermedad epidémica en el término de una semana; análogamente, la raza de plata había sido precipitada en la tumba por la legítima cólera de Zeus.

A continuación aparece la familia de Nemed, belicosa como la raza de bronce de la mitología griega y que, como aquella, perece por las armas: la familia de Nemed fue destruida en la matanza de la torre de Conann, cuando combatía a los Fomoré. También su contrapartida griega, los hombres de la raza de bronce, arrebatados por el ardor de la guerra, se degollaron mutuamente hasta perecer todos.¹ Así pues, las dos primeras razas de la mitología irlandesa, es decir, la familia de Partolón y la de Nemed, son idénticas a las dos últimas de las tres razas primitivas de la mitología griega. El desarrollo ordenado de nuestra exposición parecería reclamar aquí el estudio de la tercera de las razas míticas irlandesas, que corresponde a la primera de las razas míticas griegas, ya que esta tercera raza, conocida con el nombre de Tuatha De Danann, "gente de los dioses hijos de la diosa Dana", es idéntica a la raza de oro que, según Hesíodo y Ovidio, habitó la tierra antes que las otras dos. En la mitología irlandesa, en cambio, cronológicamente es la última de las tres razas de las que no desciende la población histórica de la isla; sin embargo, tanto los catálogos de la literatura épica irlandesa como los resúmenes en los que se nos presentan las leyendas mitológicas irlandesas con la pretensión de que las tomemos por relatos históricos, intercalan, entre la leyenda que concierne a Nemed o la segunda de las razas míticas, y los relatos que cuentan la llegada de la tercera de ellas, es decir, los Tuatha De Danann, una historia fabulosa donde vemos cómo se estableció en Irlanda una de las razas que todavía ocupaban esta isla en el periodo heroico, es decir, en una época donde, a la mitología pura, suceden los relatos legendarios de base histórica.

Habitualmente se designa a esta raza con la palabra compuesta *Fer-Bolg*, *Fir-Bolg* en plural, "los hombres de Bolg". Pero, para ser exactos, hay que puntualizar que esta raza se componía de tres pueblos diferentes: los Fir Bolg u hombres de Bolg, los Fir Domnann u

¹ Hesíodo, "Los trabajos y los días", versos 152-153.

hombres de Domna, y los Galioin. Tal es el orden en el que se los menciona tradicionalmente. Puede que se trate de un orden alfabético, ya que, si bien las letras no ocupan el mismo lugar en el alfabeto ogámico que en el latino, ambos coinciden, no obstante, en colocar la *b* antes que la *d*, y la *g* después de aquellas. Así, pues, los Galioin son los últimos alfabéticamente, y los hombres de Bolg preceden a los hombres de Domna.

Pero el más importante de estos tres pueblos parece haber sido aquel que la costumbre nombra en segundo término: los Fir Domnann u hombres de Domna. Según la tradición, tal como nos la ha conservado un poema del siglo XI, éstos habrían ocupado tres de las cinco grandes provincias en que se dividía Irlanda en la época heroica: el Munster meridional, el Munster septentrional y el Connaught; los Galioin se habrían contentado con el Leinster y los Fir Bolg con el Ulster. La leyenda de Tuan mac Cairill, en cambio, más lógica que los demás textos, nombra a los Fir Domnann antes que a los Fir Bolg y los Galioin.

2.

Los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin en la epopeya heroica irlandesa.

Esos tres pueblos parecen haber sido la población que los goidels o scots, es decir, los irlandeses, encontraron en la isla cuyo nombre llevan hoy en día cuando, en una fecha mal determinada hasta el presente, se establecieron en ella. Por lo tanto, en el período heroico los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin no estaban fundidos en absoluto con la raza dominante, y ocuparon un lugar importante entre los adversarios de esos héroes del Ulster a quienes la literatura épica trata con particular fervor.

Así, por ejemplo, uno de los principales episodios de la gran epopeya que tiene por tema el robo del toro de Cualngé consiste en un duelo entre el primero de los guerreros del Ulster, el célebre Cuchulainn, y Ferdiad, el más eminente guerrero del ejército de Ailill y de Medb, rey y reina, respectivamente, del Connaught. Ferdiad, digno émulo del héroe que reunió en su persona las más eminentes cualidades y que, en cierto modo, se elevó a la categoría de un semidiós, es un Fer Domnann, un hombre de Domna, y el más cumplido guerrero de esta raza enemiga.

Tres mil Galioin formaban parte del mismo ejército al que pertenecía Ferdiad. Un día que la reina Medb recorría el campo en carro para verificar el estado de sus tropas, observó que los Galioin eran los que habían venido a la guerra con más ímpetu. Cuando los otros guerreros apenas comenzaban a instalarse en su campamento, los Galioin ya habían levantado sus tiendas. Cuando los demás acabaron de levantar sus tiendas, los Galioin ya habían preparado la comida. Cuando los demás comenzaron a comer, los Galioin ya habían terminado; y, cuando los demás acabaron su comida, los Galioin no sólo se habían acostado, sino que ya dormían.

En otro pasaje se cuenta cómo los Fir Bolg, en la época de Cuchulainn, violaron un compromiso que habían contraído con el rey supremo de Irlanda y se convirtieron en vasallos de Ailill y de Medb, alineándose así, al igual que los Galioin y los Fir Domnann, entre los enemigos del Ulster y de la heroica pléyade de guerreros que fueron gloria de este reinado. Esta traición provocó cuatro duelos, en uno de los cuales Cuchulainn mató al hijo del jefe de los Fir Bolg.

3.

Asociación de los Fomoré o dioses de Domna, Dei Domnann, con los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin.

En la literatura épica irlandesa existe pues, una especie de dualismo. Por un lado Conchobar, Cuchulainn y los guerreros del Ulster, héroes favoritos de los *file*; y, por el otro, un grupo enemigo cuyo elemento fundamental está constituido por los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin (especialmente los Fir Domnann, antaño amos de las tres quintas partes de Irlanda). Tanto los Fir Bolg como los Fir Domnann y los Galioin están aquejados por toda clase de vicios y defectos: son charlatanes, traidores, avaros, enemigos de la música, pendencieros; sus adversarios, por el contrario, se distinguen por su bravura y generosidad. La mitología nos ofrece un dualismo análogo: por un lado los dioses buenos, los dioses del día, de la luz y la vida, a los que se llama Tuatha De Danann, y entre los que se destaca Ogmé, el de la faz solar, *Grian-ainech*, y cuyo jefe es *in Dag-de*, literalmente "el buen Dios"; por el otro lado, encontramos a los dioses de la muerte y de la noche, los dioses malignos comúnmente llamados Fomoré. Pero en algunas ocasiones, a estos últimos también se los menciona con el nombre de la principal de las tres razas enemigas que combatían a los héroes del Ulster: a veces, al jefe de los Fomoré se le llama "dios de Domna". El dios de Domna, *dia* o *de Domnand*, es el dios enemigo, así como los hombres de Domna, Fir Domnann, son los hombres enemigos.

Según la doctrina céltica, la noche precede al día y la muerte precede a la vida, así como el padre precede al hijo;¹ de la misma manera, los dioses malos han precedido a los buenos, y los hombres malvados llegaron a este mundo antes que los buenos, es decir, antes que los goidels o scots o, en otras palabras, antes que la rama de la raza céltica a la que debemos los relatos legendarios a los que nos hemos referido. Esta asociación entre los hombres malvados y los malos dioses, vencidos ambos, la encontramos también en la literatura sánscrita de la India, donde la misma palabra, *Dasyu*, designa simultáneamente a los demonios y a las razas enemigas que precedieron a los arios en la India y de quienes éstos conquistaron las vastas llanuras situadas al sur del Himalaya. Mientras que el grupo oriental de la familia indoeuropea se creaba, por medio de la victoria, un nuevo dominio territorial, el grupo occidental de esta misma familia debía a sus armas un éxito similar; y este acontecimiento militar, tan fecundo en consecuencias políticas, produjo en el orden literario un efecto análogo al que produjera en la India, es decir, una mezcla casi idéntica de historia y mitología.

4.

Establecimiento en Irlanda de los Fir Bolg, Fir Domna y Galioin.

Los Fomoré, dioses de la noche, la muerte y el mal, vinieron a Irlanda antes que los Tuatha De Danann, o dioses del bien, la luz y la vida. En efecto, los Tuatha De Danann todavía no han hecho su aparición en nuestro relato, y ya veremos más adelante cómo llegaron a Irlanda. En cambio, ya nos hemos referido a los Fomoré en dos oportunidades, en ocasión de sus combates contra Partolón y contra Nemed. Por lo tanto, los Fomoré son contemporáneos de las dos razas legendarias que ocuparon Irlanda en primer término; y, en la literatura irlandesa primitiva, no existe ningún relato que nos cuente cómo llegaron a Irlanda. Sólo en una fecha reciente se tuvo la idea de convertirlos en una tribu de piratas llegados por mar como los escandinavos y los daneses de los siglos IX y X. No existe, ni parece haber existido jamás, un relato titulado "Emigración a Irlanda de los Fomoré o de los dioses de Domna". Estos dioses parecen remontarse al origen mismo de las cosas. Pero había un relato donde se veía cómo habían llegado a esta isla los hombres de Domna.

El título de este relato aparece en los dos catálogos más antiguos de la literatura épica irlandesa; y, como hemos dicho, el primero de estos catálogos parece remontarse hasta los alrededores del año 700. En este título, "Emigración de los Fir Bolg", *Tochomlod Fer m-Bolg*,

¹ César, "De bello gallico", VI, 18, pars. 1, 2, 3.

sólo se menciona al primero de los tres pueblos de los cuales los Fir Domnann eran el principal. Pero aunque esta pieza se haya perdido, los fragmentos que nos han llegado a través de diversos documentos muestran que los hombres de Domna desempeñaban en la misma un importante papel. Un poema atribuido a Gilla Coemain, autor del siglo XI, nos dice: *Cinco reyes vinieron en tres flotas a través del mar azul. No era un asunto sin importancia; con ellos estaban los Galioin, los Fir Bolg y los Fir Domnann.* Uno de esos cinco reyes era el de los Fir Bolg; se llamaba Rudraige y ocupó el norte de Irlanda, el Ulster. Los Fir Domnann tenían tres reyes, cada uno de los cuales fundó un reino: el reino de Connaught, el de Munster septentrional y el de Munster meridional. Finalmente, los Galioin, que, como los Fir Bolg, eran mandados por un solo rey, fundaron el reino de Leinster. Los cinco reyes eran hermanos; confiaron la autoridad suprema a uno de ellos: Slane, el rey de los Galioin.

5.

Origen de los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin. Doctrina primitiva, doctrina de la edad media.

¿De dónde venían estos nuevos pobladores? Si nos fiamos de Nennius, venían de España, ya que, según él, todos los emigrantes que llegaron a Irlanda provenían de allí; y es que, en él, "España" es la traducción evemerista de las palabras célticas que designan al misterioso país de los muertos. Pero, según la doctrina que prevalecía en Irlanda en el siglo XI, tanto los Fir Bolg como los Fir Domnann y los Galioin provenían de Grecia. Los treinta descendientes de Nemed que escaparon de la muerte en la matanza de la torre de Conann permanecieron algún tiempo en Irlanda; pero luego, ahuyentados por las enfermedades y por las exacciones de los Fomoré, renunciaron a esa desastrosa permanencia y se dividieron en tres grupos.

Uno se estableció en las regiones septentrionales de Europa, de donde regresaría a Irlanda con el nombre de Tuatha De Danann (más adelante veremos que la primitiva doctrina céltica les atribuía un origen muy diferente, ya que los consideraba venidos del cielo). Otro grupo se estableció en Gran Bretaña, y, según esta leyenda relativamente moderna, de él descienden los bretones.

Finalmente, algunos de los descendientes de Nemed se refugiaron en Grecia; pero los habitantes de esta inhospitalaria comarca los redujeron a la esclavitud y los emplearon en uno de los trabajos más duros: se trataba de transformar una zona rocosa en campos fértiles. Y, para ello, esos desdichados se veían obligados a tomar tierra de la llanura, meterla en bolsas de cuero —*bolg*, en irlandés— y transportarla sobre sus espaldas hasta la cima de las rocas. Fatigados por tan ruda labor (que en realidad sólo ha sido inventada para proporcionar una etimología al nombre de los Fir Bolg), cinco mil de ellos se rebelaron, transformaron en barcos las bolsas de cuero en las que hasta entonces habían transportado la tierra, y se dirigieron a Irlanda a bordo de esos navíos. Estos formaban tres flotas, que llegaron a Irlanda en el curso de la misma semana: la primera el sábado, la segunda el martes, y la tercera el viernes siguiente. Los tres pueblos alcanzaron la costa por orden alfabético: primero los Fir Bolg, luego los Fir Domnann, y finalmente los Galioin.

6.

Introducción de la cronología en esta leyenda. Lista de los reyes.

Cuando, en el siglo XI, se hizo sentir la necesidad de una cronología irlandesa análoga a

la cronología bíblica, tal como la había creado la ciencia greco-romana del siglo IV, se dijo que entre el desastre de la torre de Conann y la llegada a Irlanda de los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin, habían transcurrido doscientos o doscientos treinta años. Anteriormente, "la tradición mitológica no contenía indicación cronológica alguna.

También data del siglo XI una lista de los reyes de Irlanda en la época de la dominación de los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin. Menciona nueve reyes, y la duración total de sus reinados abarcó treinta y siete años. El último y más notable de los mismos —único que, probablemente, pertenezca a la leyenda primitiva— fue Eochaid mac Eirc, llamado en otras partes Eochaid "el soberbio", en irlandés *garb*, y también Eochaid mac Duach. Reinó durante diez años, y durante ese tiempo no cayó sobre Irlanda lluvia de tormenta, sino sola-; mente rocío. Fue entonces cuando hizo su aparición el derecho. No hubo año en que no se juzgara; al no haber más guerra, los venablos, que se habían vuelto inútiles, desaparecieron.

7.

Taltiu, reina de los Fir Bolg, es la madre nutricia de Lug, uno de los jefes de los Tuatha De Danann. Asamblea anual de Taltiu el día de la fiesta de Lug o Lugus.

Eochaid había desposado a Taltiu, hija de Magmor, en castellano, de la "Gran llanura", es decir, del país de los muertos. Más tarde se convirtió a Magmor en rey de España y a Taltiu en una princesa española llevada a Irlanda por Eochaid. Ya en esta época tan antigua regían en Irlanda las costumbres que dominaron en la época heroica y en tiempos posteriores: todos hacían criar a sus niños por una familia distinta de la suya propia. Por lo tanto, Taltiu, mujer del rey de los Fir Bolg, fue la madre nutricia del dios Lug, uno de los Tuatha De Danann, uno de los jefes de esos dioses buenos, de esos dioses de la luz y la vida de los que tanto los Fir Bolg como los Fir Domnann y los Galioin, así como sus dioses, los Fomoré, eran adversarios.

Por otra parte, entre esos grupos enemigos existieron relaciones aún más íntimas, ya que el mismo Lug, que un día mató a Balar, rey de los Fomoré, era nieto de su víctima.

La conquista de Irlanda por los Tuatha De Danann puso fin a la dominación de los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin; Eochaid mac Eirc perdió el trono junto con la vida, pero Lug no olvidó los cuidados maternos con los que Taltiu rodeara su infancia, y, cuando ella murió, se ocupó de su funeral. Taltiu había expirado el primero de agosto en la localidad que, en irlandés, lleva su nombre —hoy Teltown— y que inicialmente fuera un extenso bosque, donde, después de desmontarlo, Taltiu se construyó una vivienda. Esta localidad se convirtió en punto de reunión de una asamblea anual de negocios y placeres famosa por sus juegos y carreras de caballos, e importante por el comercio y los matrimonios a los que daba ocasión. Dicha asamblea comenzaba quince días antes del primero de agosto, día de la muerte de Taltiu, y finalizaba quince días después de dicha fecha. Se mostraban la tumba de Taltiu y la de su marido, y en la edad media se pretendía no haber perdido el recuerdo del acontecimiento fúnebre cuya memoria, según se decía, era perpetuada por esta reunión anual.

El nombre de Lug, hijo adoptivo de Taltiu, estaba asociado al de la mujer de la que recibiera cuidados maternos. El primero de agosto, principal día de la feria de Taltiu, llevaba el nombre de "fiesta de Lug" en todo el dominio de la raza irlandesa, tanto en Irlanda como en Escocia y en la isla de Man, y la tradición irlandesa atribuía a Lug la invención de las antiguas asambleas paganas con fecha fija de las que algunas de nuestras ferias constituyen un último resto. Según se decía, él había introducido en Irlanda las diversiones que constituían el principal atractivo de estas reuniones periódicas, las carreras de caballos o de carros —y, en consecuencia, también la fusta que apresuraba el paso de los

caballos—, el ajedrez o el juego análogo al que se llamaba *fidchell*.

Lug ha dado su nombre a los *Lugu-dunum* de la Galia, cuyo nombre significa fortaleza de Lugus o Lug. El principal de ellos, hoy Lyon, fue sede, bajo el imperio romano, de una célebre asamblea anual llevada a cabo el primero de agosto en honor de Augusto; no obstante, es probable que ésta sólo constituyera una manifestación renovada de una costumbre más antigua. Indudablemente, los galos, antes de reunirse cada primero de agosto en Lugu-dunum para honrar a Augusto, lo habían hecho durante largo tiempo, en esa misma fecha, para honrar a Lugus o Lug, como hacían los irlandeses en Taltiu.

CAPITULO VII

EMIGRACIÓN DE LOS TUATHA DE DANANN. PRIMERA BATALLA DE MAG TURED

1. Los Tuatha De Danann son dioses: su lugar en el sistema teológico de los celtas. 2. Origen del nombre de los Tuatha De Danann. La diosa Brigit y sus hijos, el dios irlandés Brian y el jefe galo Brennos. 3. Primitivamente, la batalla de Mag Tured es única. Más tarde se distinguen dos batallas de Mag Tured. 4. El dios Nuadu Argatlam. 5. Indicaciones sobre la época en que fue compuesto el relato de la primera batalla de Mag Tured. 6. Por qué tuvo lugar la primera batalla de Mag Tured. 7. Relato de la primera batalla de Mag Tured. Resultado de la misma.

1.

Los Tuatha De Danann son dioses: su lugar en el sistema teológico de los celtas.

Los Tuatha De Danann son los más eminentes representantes de uno de los dos principios que se disputan el mundo. El más antiguo de esos dos principios es negativo: es la muerte, la noche, la ignorancia, el mal; el otro, nacido del primero, es positivo: es el día, la vida, la ciencia, el bien. Los Tuatha De Danann constituyen la más brillante expresión del segundo de esos principios, ya que de ellos emanan, por ejemplo, tanto la ciencia de los druidas como la de los *file*.

Los textos irlandeses concernientes a los Tuatha De Danann se pueden dividir en dos categorías: los que expresan las creencias paganas y los que sufrieron la influencia de esa escuela que, en la segunda mitad del siglo XI, quiso, costara lo que costase, crear para Irlanda una historia modelada sobre las genealogías bíblicas. Según los textos de esta segunda categoría, que se atienen a una doctrina sistemática, todos los pueblos de Irlanda, tanto míticos como históricos, descienden de un tronco común que, a través de Jafet, se remonta hasta Adán, padre del género humano. Entre los ancestros de los Tuatha De Danann se encuentra Nemed, uno de cuyos hijos, Iarbone, disfrutó del don de profecía. Iarbone dejó una posteridad que escapó a la matanza de la torre de Conann y que abandonó Irlanda para ir a vivir durante un tiempo en las regiones septentrionales del mundo y estudiar el druidismo, el arte de obtener visiones y prever el porvenir, así como la práctica de encantamientos. Una vez adquiridos esos conocimientos maravillosos, los descendientes de Iarbone regresaron a Irlanda, a donde llegaron envueltos en nubes oscuras que ocultaron el sol durante tres días y, según el "Libro de las conquistas", ¡también durante tres noches!

La tradición primitiva, sin embargo, es muy diferente. Las antiguas creencias paganas consideraban a los Tuatha De Danann como dioses venidos del cielo. Incluso Tuan mac Cairill, convertido por Finnen, lo cree así. El cuenta que ha sido contemporáneo de los *Tuatha Dee ocus ande*, es decir, de las gentes del dios y del falso dios; de entre las cuales — agrega— es sabido que proviene la clase sabia; y a continuación dice que, probablemente, el punto de partida del viaje de aquellos haya sido el cielo. Un poema atribuido a Eochaid ua Flainn, que murió en 984 — poema que, aunque su proveniencia no ha sido aún rigurosamente establecida, es, no obstante, anterior al "Libro de las conquistas"—, hace una tímida referencia a dicha creencia, si bien no se atreve a confirmarla abiertamente. No tenían naves... En realidad no se sabe si vinieron del cielo o de la tierra. ¿Eran demonios del diablo? ¿Eran hombres?

Después de declarar que los Tuatha De Danann descienden de Jafet por intermedio de

Iarbonel y Nemed, tal como lo sostenía el sistema adoptado por los eruditos irlandeses del siglo XI, el "Libro de las conquistas" nos ofrece un nuevo ejemplo de sus frecuentes contradicciones al decir —de acuerdo con las tradiciones anteriores al cristianismo— que aquellos son demonios, nombre con el que los cristianos designaban a los dioses de los paganos. La palabra "demon" penetró en el irlandés a través del latín de la teología cristiana; pero la lengua irlandesa ya poseía una expresión para designar a esos cuerpos maravillosos, en apariencia semejantes a los nuestros y con ayuda de los cuales se creía que, a veces, los dioses se aparecían a los hombres: esa palabra era *siabra*, que podemos traducir por "fantasma". Cuando Eochaid ua Flainn, en el poema precitado, cuenta la llegada a Irlanda de los Tuatha De Danann, que vienen a atacar a los Fir Bolg, dice que estos nuevos conquistadores eran tropas de *siabra*. Justamente ese carácter sobrenatural de los Tuatha De Danann es lo que le ha impedido a Girauld de Cambrie aceptar la realidad histórica de los mismos; y es por eso que, al resumir en su "Topographia Hibernica" los relatos legendarios irlandeses acerca de los pueblos que habitaron primitivamente esta isla, conquistada poco antes por los anglonormandos, no los menciona en absoluto.

Cuando los Tuatha De Danann hubieron vencido a los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin, así como a sus dioses, los Fomoré, se convirtieron, durante un tiempo, en únicos señores de Irlanda; pero entonces llegó la raza de Milé —los goidels, la moderna raza irlandesa—, los atacó, y, después de vencerlos, tomó posesión del país. Después de la derrota, los Tuatha De Danann se refugiaron en el fondo de las cavernas, en las profundidades de las montañas. Por lo común, cuando, para distraerse, recorren sus antiguos dominios, lo hacen bajo la protección de un encantamiento que los substraen a las miradas de los felices mortales por los que han sido desposeídos; no obstante, a pesar de ese desposeimiento, han conservado un gran poder que manifiestan a los hombres, ya sea prestándoles algún servicio o bien jugándoles una mala pasada. En la imaginación de los griegos, este conjunto de características constituía el atributo de los hombres o semidioses de la antigua raza de oro.

Cuando esta raza fue cubierta por la tierra, la voluntad del gran Zeus hizo de sus integrantes demonios buenos que habitan la tierra y vigilan a los hombres mortales, recompensando las buenas acciones y castigando los crímenes; velados por el aire que les sirve de vestido, recorren la tierra distribuyendo riquezas; y, así, están investidos de una especie de realeza.¹

2.

Origen del nombre de los Tuatha De Danann. La diosa Brigit y sus hijos, el dios irlandés Brian y el jefe galo Brennos.

El nombre de los Tuatha De Danann² significa "gentes del dios cuya madre se llamaba *Dana*", genitivo *Danann* o *Donand*. Dana, nominativo *Donand* en irlandés común, recibe en otros lugares el nombre de Brigit; es madre de tres dioses a los que a veces se designa con los nombres de Brian, Iuchar y Uar, y otras con los de Brian, Iucharba y Iuchar. Estos tres personajes míticos son los dioses del genio o de la inspiración artística y literaria: *dei dana*, o los dioses hijos de la diosa Dana, *dee Donand*. Dana o Donand, también llamada Brigit, su madre, era la esposa de Bress, rey de los Fomoré; pero, por nacimiento, pertenecía a la otra raza divina. Era hija de Dagdé o el "buen Dios", rey de los Tuatha De Danann, y se la consideraba diosa de la literatura. Sus tres hijos habían tenido en común un hijo único llamado *ecné*, es decir, ciencia o poesía. En la época cristiana, Brigit, diosa de los irlandeses paganos, fue suplantada por Santa Brígida; y, en cierto modo, los irlandeses de la edad

¹ Hesíodo, "Los trabajos y los días", versos 120-126.

² *Tuatha* es un nominativo plural. También se encuentra el singular *tuath*, que puede traducirse como "pueblo".

media volcaron sobre esta santa nacional el culto que sus ancestros paganos habían rendido a la diosa Brigit.

El culto de Brigit no era desconocido en Gran Bretaña. En esta isla se han encontrado cuatro dedicatorias que se remontan a la época del imperio romano y que están dirigidas a una diosa de idéntico nombre, salvo una ligera variante dialectal. Una de ellas muestra una fecha que corresponde al año 205 d.J.C. El nombre *Brigit*, genitivo *Brigte*, propio de la Irlanda del siglo XII, supone un nominativo *Brigentis*; y el nombre divino que se lee en las cuatro inscripciones britano-romanas, es *Brigantia*. La forma gala de este nombre parece haber sido *Brigindo*: en la inscripción gala de Volnay, hoy conservada en el museo de Beaune, se encuentra una dedicatoria a una divinidad gala de ese nombre.

Así pues, la raza céltica adoró antiguamente a una divinidad femenina cuyo nombre, en la época de la dominación romana, era *Brigantia* en Gran Bretaña; en la Galia, probablemente, *Brigindo*; y, en la Irlanda medieval, *Brigit* (por *Brigentis*). Este nombre parece derivar del participio presente de la raíz BARGH, en sánscrito BRiH, "crecer, fortalecer, elevar", cuyo participio presente *brihant* por *brighant*, significa "corpulento, grande, elevado". Con esta raíz se relacionan los sustantivos femeninos irlandeses *brig*, "superioridad, poder, autoridad", en galés *bri*, "dignidad, honor", que ha perdido la *g* final. También el adjetivo irlandés *brig*, "fuerte, poderoso", se explica por la misma raíz.

En la Irlanda medieval Brigit lleva un segundo nombre, *Dana* o *Dona*, genitivo *Danann*, *Donand*. Hija del jefe supremo de los dioses del día, la luz y la vida, ella misma es madre de tres dioses que pertenecen al mismo grupo divino; y, debido al nombre de su madre, a esos tres dioses se les llama dioses de Dana. Pero esta tríada, en realidad, sólo nos ofrece los tres diferentes aspectos de un dios único, Brian, el primero de los tres, y del que los otros dos, en cierto modo, sólo constituyen un desdoblamiento. De ahí el nombre con el que se designa al grupo completo de los dioses del día, la luz y la vida: se los llama "las gentes del dios de Dana", Tuatha De Danann.

Ese mito parece haber sido conocido por los galos que tomaron Roma a comienzos del siglo IV, así como por aquellos otros que, aproximadamente un siglo más tarde, conquistaron la región septentrional de la península de los Balcanes y llevaron sus victoriosas expediciones hasta Delfos, es decir, hasta el más sagrado de los santuarios griegos. Según los historiadores de Grecia y Roma, tanto el jefe del ejército que tomó Roma como el del que saqueó Delfos llevaban el mismo nombre: ambos se llamaban Brennos. Esta coincidencia ha conducido a los historiadores franceses a admitir que *Brennos*, en galo, era un sustantivo común que significaba "rey". Y se lo ha explicado por medio del galés *brenin*, que, precisamente, posee ese sentido. Pero hoy en día esa doctrina resulta inadmisibles. El galés moderno *brenin*, *breenhin* en el siglo XII, ha perdido dos consonantes mediales, y en la época romana se hubiera escrito *bregentinos*.¹ Por lo tanto, es preciso encontrar otra explicación para la palabra *Érennos*.

Tanto los romanos en el año 390 a.J.C. como los griegos en el 279, conocieron por boca de los galos el nombre del general que había llevado a éstos a la victoria. Ahora bien, ¿quién era el jefe supremo que conducía los ejércitos al combate y los convertía en invencibles en esas épocas primitivas y en unas razas tan impregnadas del sentimiento religioso? Era un dios. A la pregunta: "¿Quién es vuestro rey?", el galo vencedor respondía con el nombre del dios al que atribuía el éxito de sus armas y al que su imaginación representaba como invisible y sentado en un carro con el venablo en la mano y guiando a los batallones conquistadores sobre los cadáveres de los enemigos; y el nombre de ese dios, idéntico en Italia y en Grecia con un intervalo de ciento veinte años, era el del jefe de la tríada formada por los hijos de Brigantia o Brigit, también llamada Dana. Brian, nombre del primero de los tres hijos de Brigit en la edad media, es la forma relativamente moderna de un primitivo *Brenos*. En la época que precedió a la edad media se decía *Brenos*, y se pronunciaba *Brigentis* el nombre que luego se pronunció *Brigit*; *Érennos* con dos *n* no es sino una

¹ "Grammatica céltica", 2ª edición, p. 141.

variante ortográfica de *Brenos*.

Cuando los galos, vencedores en Roma y Delfos, contaron que habían combatido bajo el mando de *Brennos*, nombraban al jefe mítico cuyo poder sobrenatural había, según su fe, producido la superioridad de sus fuerzas sobre los ejércitos enemigos; y ese jefe mítico era el primero de los tres personajes divinos a los que en la Irlanda medieval se llamaba dioses de Dana. Era él quien ocupaba la primera fila en la tríada de la que proviene el nombre conjunto de los dioses del día, la luz y la vida. Brennos o *Brenos*, más tarde Brian, es el primero de los dioses de Dana, *Dei Danann* en irlandés antiguo. Es el dios de Dana por excelencia; y, en irlandés antiguo, los dioses de la luz, el día y la vida, se llaman "gentes del dios de Dana", Tuatha De Danann.

3.

Primitivamente, la batalla de Mag Tured es única. Más tarde se distinguen dos batallas de Mag Tured.

Según la leyenda, antes de ser reducidos al papel de seres invisibles, los Tuatha De Danann fueron los amos visibles de Irlanda. Ese éxito lo deben a la batalla de Mag Tured. La tradición más remota, que se encuentra recopilada en primer término por los dos catálogos más antiguos de la literatura épica irlandesa y luego por diversos documentos del siglo X, sólo menciona una batalla de Mag Tured. En esta batalla, los Tuatha De Danann vencieron a la triple raza de hombres que por entonces era dueña de Irlanda, es decir, los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin. En esa misma batalla derrotaron a los dioses cuya suerte estaba asociada a la de esa antigua raza, dioses conocidos como Fomoré o Dei Domnann.

En el siglo XI surgió la idea de distinguir dos batallas de Mag Tured. En la primera, los Tuatha De Danann habrían vencido a los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin; y, en la segunda, a los Fomoré o Dei Domnann. Flann Manistrech, monje irlandés que murió en 1056 después de haber retocado las viejas leyendas de Irlanda, a las que impuso el sello de la ciencia de su tiempo, es el primer autor en el que encontramos la nueva doctrina que, en lugar de una batalla de Mag Tured, nos ofrece dos. En su poema irlandés acerca de las circunstancias en que habrían perecido los distintos personajes conocidos en la literatura irlandesa con el nombre de Tuatha De Danann, y a los que la literatura precedente consideraba como inmortales, Flann menciona antes que nada una primera batalla de Mag Tured. El texto muy posterior que nos ha conservado el relato de esta batalla la sitúa a mediados del verano, del 5 al 9 de junio. Es probable que esta fecha fuera admitida en el siglo XI. En efecto, Flann Manistrech, después de haber hablado de la primera batalla de Mag Tured, distingue aquella otra en que Balar, jefe de los Fomoré, combatió a los Tuatha De Danann después del primero de noviembre, fiesta de Samain. Ahora bien, el manuscrito del siglo XV (reproducción de otro mucho más antiguo, ya perdido) que nos conservara el relato detallado de la segunda batalla de Mag Tured, también sitúa el comienzo de la misma en el día de Samain, el primero de noviembre. El sistema de Flann Manistrech sobre la distinción de las dos batallas de Mag Tured fue adoptado en el "Libro de las conquistas", donde, a la primera, se opone la última batalla de Mag Tured. Según el "Libro de las conquistas", el número de víctimas de la primera batalla de Mag Tured habría sido de cien mil. Esta cifra la encontramos ya en un poema atribuido a Eochaid ua Flainn, muerto en 984, que no conoció sino una batalla de Mag Tured: según él, sólo hubo una batalla de Mag Tured, y fue justamente la que luego se convirtió en la segunda; y en esta única batalla habrían sido muertos los cien mil guerreros que, según el "Libro de las conquistas", escrito en el siglo siguiente, habrían perecido durante la primera.

En el "Libro de las conquistas", las víctimas de la segunda batalla de Mag Tured son objeto, por parte del dios Fomoré Indech, de una enumeración separada que éste formula

ante Lug, uno de los Tuatha De Danann.

4.

El dios Nuadu Argatlam.

El "Libro de las conquistas" separa las dos batallas de Mag Tured por un intervalo de veintisiete años. Ello es consecuencia de las creaciones cronológicas debidas a la ciencia irlandesa del siglo XI: como se quería establecer a toda costa una concordancia entre los orígenes irlandeses y los sistemas históricos fundados sobre la Biblia, era preciso que la historia más antigua de Irlanda, es decir, la época mitológica irlandesa, espaciara sus relatos para cubrir el vasto intervalo que, según la cronología de San Jerónimo y de Bede, transcurre desde el diluvio hasta la época de San Patricio. Para lograrlo se empleó un procedimiento consistente en crear —utilizando los nombres provistos por las viejas tradiciones, así como muchos otros inventados sin duda alguna en fecha más reciente— listas de reyes, la duración de cuyos reinados fue fijada arbitrariamente.

Si nos fijamos del "Libro de las conquistas", entre las dos batallas de Mag Tured se desarrollaron los reinados de dos de esos reyes: uno es Bress mac Eladan, que habría reinado siete años; y, el otro, Nuadu Argatlam, o el de la mano de plata, cuyo reinado habría durado veinte años. La mano de Nuadu Argatlam había sido cortada en el transcurso de la primera batalla de Mag Tured, en la que participó como jefe, con el título de rey; posteriormente, hizo reemplazar la mano cortada por una mano de plata cuya fabricación requirió siete años. A causa de su herida perdió el trono y fue reemplazado por Bress. Cuando, gracias a la mano de plata, hubo recuperado la integridad de sus miembros, Bress tuvo que devolverle la corona, y Nuadu la conservó hasta la segunda batalla de Mag Tured, donde la perdió junto con su vida. Tal es la doctrina irlandesa del siglo XI y del "Libro de las conquistas": Nuadu no ha sido inventado por el autor del "Libro de las conquistas", sino que se trata de un personaje que vivía en las concepciones mitológicas de los irlandeses mucho antes de que sus eruditos hubieran pensado en distinguir dos batallas de Mag Tured. Pero no nos contentaremos con hacer constar que su nombre se encuentra ya en un poema compuesto antes de la fecha en que la batalla de Mag Tured fue desdoblada para, con su leyenda, crear dos batallas -cosa que sucedió hacia comienzos del siglo XI —, sino que agregaremos que Nuadu el de la mano de plata, *Argatlam*, era un dios cuyo culto, en Irlanda, era anterior a la edad media. Este culto había penetrado en Gran Bretaña en la época del imperio romano. En el condado de Gloucester, no lejos de la embocadura del Severn, en el fondo y al norte del canal de Bristol, en esta porción occidental de Gran Bretaña que, durante la dominación romana, parece haber sido ocupada por una población de la misma raza que los irlandeses, se le había consagrado un templo, templo que se levantaba cerca de Lidney. El nombre del dios, que en la Irlanda del siglo XII se escribía *Nuadu* en el nominativo, *Nuadat* en el genitivo y *Nuadait* en el dativo, aparece en dativo con tres ortografías diferentes en tres inscripciones de ese templo romano-bretón, inscripciones que han llegado hasta nosotros: *Nodonti*, *Nudente*, *Nodenti*.

Por lo tanto, Nuadu es un dios que era objeto de culto antes de la época en que los romanos abandonaran Gran Bretaña, acontecimiento que, como se sabe, se remonta al comienzo del siglo V. Los evemeristas irlandeses del siglo XI lo convirtieron en un rey que habría ocupado el trono en dos oportunidades: primero durante un período indeterminado, previo a la invasión de Irlanda por los Tuatha De Danann; y luego durante veinte años, desde la curación de la herida que recibiera en la primera batalla de Mag Tured hasta su muerte en la segunda batalla del mismo nombre. Porque, según esta literatura relativamente moderna del siglo XI, él murió: está claro que, cuando gracias al triunfo del cristianismo, dejó de ser un dios como en los tiempos paganos, para convertirse en un hombre, era preciso que muriera.

Según los autores irlandeses del siglo XI, entre sus dos reinados, separados por el de Bress, transcurrieron siete años; si agregamos los veinte años que duró su segundo reinado, tenemos veintisiete años, tiempo que separa las dos batallas de Mag Tured, en la primera de las cuales, según se dice, fue herido, para morir en la segunda. Esta cronología constituye una invención reciente, ya que, en los textos anteriores al siglo XI, ambas batallas forman una sola.

5.

Indicaciones sobre la época en que fue compuesto el relato de la primera batalla de Mag Tured.

Relataremos las dos batallas de Mag Tured según la redacción relativamente reciente que ha llegado hasta nosotros. Que nosotros sepamos, el único manuscrito donde se encuentra el relato de la primera batalla de Mag Tured data sólo del siglo XV o XVI. De la segunda batalla de Mag Tured también poseemos un solo manuscrito, que data también del siglo XV. La redacción primitiva de ambos fragmentos es anterior a su transcripción en esos manuscritos, pero del examen de los mismos debemos concluir que el segundo es mucho más antiguo que el primero.

La primera de esas composiciones literarias data de una época en que nuevas concepciones épicas habían modificado sensiblemente en Irlanda el carácter primitivo de la tradición céltica. Así, por ejemplo, hemos mencionado anteriormente que en ocasión de la primera batalla de Mag Tured los Fir Bolg solicitaron el consejo del fabuloso Fintan, versión cristiana del Tuan mac Cairill céltico, y que en esa batalla fueron muertos algunos hijos de Fintan. Ahora bien, Fintan ha sido inventado hacia la segunda mitad del siglo X, por lo que su presencia en el relato de la primera batalla de Mag Tured, evidentemente, impregna a dicha narración con un carácter de relativa novedad.

El fragmento épico que relata la segunda batalla de Mag Tured tiene un carácter mucho más antiguo que la pieza relativa a la primera de ellas, que es sólo una variación de la segunda. Además, en el "Glosario" de Cormac, que data de fines del siglo IX o comienzos del X, aparece un fragmento del relato de esta segunda batalla. No obstante, el orden lógico de los hechos nos obliga a comenzar por la leyenda de la primera batalla de Mag Tured.

6.

Por qué tuvo lugar la primera batalla de Mag Tured.

Mientras que Partolón, jefe de la más antigua de las poblaciones míticas de Irlanda, desembarcó al sudoeste de la isla, proveniente de España, los Tuatha De Danann penetraron en la misma por el extremo opuesto, es decir, por el nordeste. Era un lunes primero de mayo, fiesta de Beltené. El primero de mayo debía ser también el día de la llegada de los hijos de Milé, los irlandeses. Partolón había desembarcado en Irlanda el 14 del mismo mes. Los Tuatha De Danann llegaron envueltos en una nube mágica que los hacía invisibles; y cuando, una vez disipada esa nube, los Fir Bolg empezaron a preocuparse por la presencia de esos inesperados conquistadores, aquellos ya habían penetrado en el noroeste del Connaught y establecido fortificaciones alrededor de su campamento en Mag Rein.

¿De dónde venían? Según cuenta cierto autor, pretendían haber llegado a Irlanda en alas del viento. La verdad —agrega el escritor evemerista— es que llegaron por mar y a bordo de naves que fueron destruidas inmediatamente después del desembarco. Ya hemos mencionado que, según las tradiciones más antiguas, no habían llegado por mar, sino

descendido del cielo.

Antes de tomar una decisión, los Fir Bolg quisieron saber cómo eran los recién llegados, y para ello enviaron a uno de sus guerreros más grandes, fuertes y bravos a visitar el campo de Mag Rein y ver quién lo había construido. Ese guerrero se llamaba Sreng. Este se puso en camino. Cuando se encontraba próximo al final de su viaje fue avistado por los centinelas de los Tuatha De Danann, quienes enviaron a su encuentro a uno de sus guerreros, llamado Breas. Sreng y Breas se aproximaron mutuamente con gran prudencia. Cuando estuvieron al alcance de la voz se detuvieron y, cada uno al abrigo de su escudo, se observaron durante cierto tiempo con aire inquieto. Finalmente, Breas rompió el silencio, y habló en su lengua materna, que era el irlandés —porque, según la concepción de la fábula irlandesa cristiana, todos los pueblos primitivos de Irlanda provienen del mismo padre, que es un descendiente de Magog o de Gomer, hijos de Jafet—. Sreng, el guerrero Fir Bolg, se sintió encantado al oír que el guerrero desconocido que se presentaba ante él hablaba irlandés. Ambos se aproximaron, expusieron sus respectivas genealogías y luego examinaron sus armas. Sreng llevaba consigo dos pesadas lanzas sin punta; Breas, dos lanzas muy ligeras y a la vez muy aguzadas. Este detalle concuerda con los datos de la literatura antigua: ya hemos visto anteriormente que en esta época ya no se conocía en Irlanda el uso del venablo. Sreng seguía la nueva costumbre nacional, y Breas la antigua, que luego fue restablecida. Uno de los viejos poemas insertados en el "Libro de las conquistas" relata que en tiempos de Eochaid mac Eirc, el último rey de los Fir Bolg, en Irlanda las armas eran romas. Los Tuatha De Danann —continúa— llegaron con lanzas y mataron al rey.

Breas, el enviado de los Tuatha De Danann, no había visto nunca unas lanzas pesadas y romas como las que llevaba Sreng, el emisario de los Fir Bolg; y ésa era la primera vez que Sreng veía unas lanzas tan delgadas y puntiagudas como aquellas de que iba armado Breas. Cada uno de ellos contemplaba con admiración el instrumento mortal de que estaba provisto el otro. Finalmente intercambiaron sus armas: Breas tomó las dos pesadas lanzas romas del guerrero Fir Bolg para llevárselas a los Tuatha De Danann y ponerlos al tanto del armamento que los Fir Bolg usaban en el combate, y Sreng tomó las dos lanzas ligeras y puntiagudas de Breas para enseñárselas a los Fir Bolg y darles a conocer los terribles instrumentos de muerte con que les amenazaban los Tuatha De Danann.

Antes de separarse de Sreng, Breas le informó que los Tuatha De Danann le habían encargado de pedir a los Fir Bolg la mitad de Irlanda, y que si los Fir Bolg aceptaban esta proposición, ambos pueblos serían amigos y se unirían para rechazar toda nueva invasión. Después, ambos guerreros regresaron a su punto de partida: Sreng a Tara, que ya bajo la dominación de los Fir Bolg era capital de Irlanda, y Breas al campo donde se habían atrincherado los Tuatha De Danann. Los Fir Bolg descartaron de inmediato la proposición de los Tuatha De Danann porque pensaron que, si cedían la mitad de la isla a los recién llegados, semejante muestra de debilidad los envalentonaría, llevándolos muy pronto a querer apoderarse de la totalidad. Así pues, reunieron un ejército y se pusieron en marcha para atacar a los enemigos que habían invadido el suelo patrio.

Durante ese tiempo, los Tuatha De Danann examinaron las dos lanzas romas que Breas había recibido de Sreng y que les había llevado como muestra del armamento de los Fir Bolg: ante ellas, se sintieron sorprendidos primero y aterrorizados después. Las lanzas sin punta de los Fir Bolg les parecían mucho más terribles que las de aguzado hierro que componían su propio armamento. Por lo tanto, abandonaron su campamento y se batieron en retirada hacia el sudoeste. Los Fir Bolg los alcanzaron en la llanura de Mag Tured.

Al principio, la leyenda irlandesa sólo conoció una llanura de Mag Tured, en la que tuvo lugar la única batalla de ese nombre y donde los Tuatha De Danann vencieron a la vez a los Fir Bolg y a los Fomoré. Incluso cuando, en el siglo XI, se produjo el desdoblamiento en dos batallas, la primera contra los Fir Bolg y la segunda contra los Fomoré, aún se concebía un solo campo de batalla donde, con veintisiete años de intervalo, habían tenido lugar ambos combates. Más tarde, sin embargo, se distinguieron dos campos de batalla diferentes: uno al sur, en el condado de Mayo, llamado Mag Tured Conga, donde se dice que fueron vencidos

los Fir Bolg; y otro en el norte, en el condado de Sligo, llamado Mag Tured na bFomorach, donde fueron vencidos los Fomoré. Los datos antiguos, ya complicados por una dualidad cronológica que de una sola hizo dos batallas separadas por veintisiete años de intervalo, en el siglo XVII se complicaron más todavía mediante el agregado de una dualidad geográfica: en lugar de un campo de batalla hubo dos, separados por varios kilómetros de distancia.

Habíamos dejado a los ejércitos de los Fir Bolg y los Tuatha De Danann enfrentados en la llanura de Mag Tured. Los Fir Bolg estaban encabezados por su rey Eochaid mac Eirc; el célebre Nuadu Argatlam o el de la mano de plata —que por entonces no llevaba todavía ese sobrenombre y poseía sus dos manos naturales de carne y hueso— mandaba el ejército de los Tuatha De Danann. Hizo llegar nuevamente a los Fir Bolg la proposición que ya les fuera transmitida por Breas e insistió para que los Fir Bolg le cedieran la mitad de Irlanda. El rey Eochaid mac Eirc se negó a ello. *¿Cuándo queréis entablar el combate?*, preguntaron entonces los enviados de Nuadu. *Necesitamos tiempo* —contestaron los Fir Bolg— *para poner a punto nuestras lanzas, bruñir nuestros cascos, afilar nuestras espadas; además, queremos tener lanzas como las vuestras, y vosotros también querréis armaros con otras semejantes a las que usamos nosotros.* Y, de común acuerdo, se decidió que se consagrarían ciento cinco días a los preparativos del combate.

7.

Relato de la primera batalla de Mag Tured. Resultado de la misma.

La batalla comenzó el primer día de la sexta semana del verano, es decir, el 5 de junio. Entre los jefes de los dos ejércitos se convino que no habría una lucha generalizada, sino que cada día se enfrentaría un número determinado de guerreros, igual por ambos bandos. Los Tuatha De Danann llevaron ventaja en los sucesivos combates. Esto duró cuatro días, y los Tuatha De Danann fueron, definitivamente, los más fuertes. Los Fir Bolg incluso perdieron a su rey, quien, al abandonar el campo de batalla para ir a apagar su sed en una fuente, fue perseguido por un grupo de Tuatha De Danann comandado por los tres hijos de Nemed: los cien guardias que le acompañaban no pudieron salvarle la vida. Su muerte ha sido cantada en los siglos XII y XI, e incluso en épocas más antiguas, en poemas irlandeses que han llegado hasta nosotros. Como hasta esa época las lanzas de los Fir Bolg no eran aguzadas, se dice que fue el primer rey al que en Irlanda le quitó la vida una punta de lanza. Los vencedores enterraron a Eochaid en el mismo lugar donde cayó; sobre la fosa levantaron un gran montón de piedras, o *carn*, que se pretende haber individualizado y que todavía hoy se muestra al público.

Después de esos cuatro días de combates en los que habían llevado la peor parte, los Fir Bolg propusieron a los Tuatha De Danann liquidar la cuestión con una pequeña batalla en la que tomarían parte trescientos hombres por cada bando; y el resultado de esta lucha final decidiría cuál de los dos pueblos debía quedar como dueño de Irlanda. Pero los Tuatha De Danann les ofrecieron la paz y la provincia de Connaught. Aquellos aceptaron y abandonaron en manos de los Tuatha De Danann su capital Tara y el resto de Irlanda, salvo la provincia de Connaught, donde se refugiaron; y todavía en el siglo XVII Duaid mac Firbis, célebre genealogista irlandés, encontraba en el Connaught familias irlandesas que, a través de una larga lista de ancestros, pretendían remontarse hasta los Fir Bolg establecidos en esta provincia después de la primera batalla de Mag Tured.

No nos corresponde pronunciarnos aquí sobre el valor de esas pretensiones nobiliarias. Pero parece ser verdad que los Fir Bolg fueron un pueblo que existió realmente. En los relatos modernos, Fir Bolg es una fórmula abreviada que se usa para designar a los tres pueblos: Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin, entre los cuales el más importante es el segundo. Al haber disputado el suelo de Irlanda a la moderna raza irlandesa, es decir, a la rama más occidental de la raza céltica, a la que precedieron en esta comarca, la leyenda mitológica

asoció a esos pueblos con los dioses malvados, los dioses de la noche y de la muerte que, con el nombre de Fomoré, son los adversarios de los dioses buenos, de los dioses de la luz y de la vida conocidos con el nombre de Tuatha De Danann. Estos fueron los vencedores en la batalla de Mag Tured, única en principio, pero que luego fue desdoblada en dos batallas.

CAPITULO VIII

EMIGRACIÓN DE LOS TUATHA DE DANANN (*Continuación*). SEGUNDA BATALLA DE MAG TURED.

1. Reinado de Bress. Su duración. 2. Reinado de Bress. Avaricia de este príncipe. 3. El *file* Corpré. Fin del reinado de Bress. 4. Guerra de los Fomoré contra los Tuatha De Danann. Los guerreros Fomoré Balar e Indech. 5. Llegada de Lug a Tara para luchar junto a los Tuatha De Danann. 6. Lug pasa revista a las gentes de oficio. 7. Segunda batalla de Mag Tured. Fabricación de los venablos. 8. Ruadan, el espía. 9. Segunda batalla de Mag Tured (*Continuación*). Herida de Ogmé y de Nuadu. 10. Segunda batalla de Mag Tured (*Continuación y final*). Muerte de Balar. Derrota de los Fomoré. La espada de Tethra cae en manos de Ogmé. 11. El arpa de Dagdé. 12. Los Fomoré y Tethra en la isla de los Muertos. 13. El cuervo y la mujer de Tethra.

1.

Reinado de Bress. Su duración.

Según la leyenda primitiva, los Tuatha De Danann no lucharon inmediatamente después de su llegada. Al principio, entre ellos y los Fomoré, o dioses de Domna, jefes de la población mítica que les había precedido en la isla, existió un arreglo por el cual aceptaron la supremacía del príncipe que, en el momento de su llegada, estaba investido de la realeza. Como todos los de su raza, este príncipe, Bress, hijo del Fomoré Elatha, era un tirano. Se dice que reinó durante siete años, pero está claro que tal cifra no pasa de ser una de las invenciones cronológicas que prodigaron los sabios irlandeses del siglo XI.

En el siglo XI se decía que la razón por la cual los Tuatha De Danann le aceptaron como rey estribaba en que Nuadu, su rey, había perdido una mano en la primera batalla de Mag Tured y, a consecuencia de esta mutilación, se encontraba incapacitado para ocupar el trono. En Irlanda era obligatorio que todo rey que resultara desfigurado por una mutilación grave fuera depuesto. Dian-Cetch, el médico de los Tuatha De Danann, y Creidné, su artesano del bronce, necesitaron siete años para fabricar la nueva mano que corrigió la deformidad de Nuadu y le permitió recuperar el trono, que ocupó por espacio de veinte años a partir del momento en que Bress descendió de él. Nuadu murió en la segunda batalla de Mag Tured.

Pero esos datos cronológicos son ajenos a la leyenda primitiva, en la que no se mencionaban los años en que ocurrieron tales acontecimientos. Según la tradición mitológica, que no conocía la primera batalla de Mag Tured, Nuadu perdía su mano en la única batalla de Mag Tured (que después fue considerada la segunda de ellas); entre el final del reinado de Bress y la batalla de Mag Tured no existió intervalo alguno de tiempo, ya que fue justamente el anhelo de venganza de Bress, impotente para evitar su destronamiento, lo que provocó dicha batalla.

2.

Reinado de Bress. Avaricia de este príncipe.

Bress era exageradamente avaro, exigía impuestos exorbitantes y no daba nada. Se cuenta, por ejemplo, que pretendió apropiarse de todas las vacas oscuras y sin pelo. A

primera vista, y dado que había muy pocas vacas con tales características, semejante impuesto no resultaba exagerado; pero entonces Bress hizo encender un gran fuego de helechos y quiso hacer pasar por éste a todas las vacas del Munster, que, de esta manera, habrían reunido los requisitos del programa del impuesto, por lo que su leche hubiera pasado a ser propiedad real.

Pero lo que causaba más descontento era el mal recibimiento que se encontraba en su morada. En la vieja Irlanda, los festines constituían una costumbre muy arraigada: festines en casa de los jefes que ofrecían hospitalidad a sus vasallos y festines en casa de los vasallos que eran honrados frecuentemente con la visita de sus jefes. Pero se dice que cuando los vasallos de Bress salían del palacio de su soberano no había mancha alguna de grasa en sus cuchillos; y cualquiera que detestara el olor de la cerveza hubiera podido acercarse a ellos sin temor de verse incomodado por su aliento. La excesiva frugalidad de las comidas que Bress ofrecía a sus invitados tampoco estaba compensada por las diversiones que su espíritu pudiera encontrar en el palacio: en las asambleas llevadas a cabo en éste, jamás se oyó a un *file* narrar una historia o cantar un poema. Nunca vino un autor de composiciones satíricas a divertir al auditorio; nunca se oyó el sonido del arpa, la flauta o la trompeta; el rey no llamó nunca a un juglar o a un bufón para distraer a los tristes circunstantes. Si Bress hubiera solicitado el concurso de los *file*, músicos, juglares y bufones, se hubiera visto obligado a pagarles, y eso era justamente lo que su sórdida tacañería quería evitar. Por lo demás, Bress era Fomoré, y, por lo tanto, tan enemigo de las letras y las artes, como de los letrados y los artistas. Las letras y las artes son una creación de los Tuatha De Danann, dioses del día y de la vida. Los Fomoré son los dioses de la ignorancia, así como de la noche y la muerte.

3.

El *file* Corpré. Fin del reinado de Bress.

Sin embargo, una noche llegó un *file* a la corte: era Corpré, cuya madre, Etan, también era literata. Pertenecía a la raza de los Tuatha De Danann. El rey lo hizo alojar en un cuartito sin luz ni fuego donde no había más mobiliario que una mesita sobre la cual, después de una larga espera, le sirvieron tres panes secos. Corpré se vengó con una sátira en cuatro versos:

Nada de manjares sobre platos servidos con diligencia,
Nada de leche de vaca para que crezcan los terneros;
Nada de asilo para el hombre que se extravía en las tinieblas;
Ningún salario para los bardos: que tal sea la prosperidad de Bress.

Se dice que esa fue la primera sátira que haya sido compuesta en Irlanda. Ya se sabe qué poder mágico ejercían sobre el espíritu del pueblo las sátiras de los *file*. Esta puso fin al reinado de Bress: los oprimidos Tuatha De Danann se sublevaron y Bress huyó sin oponer resistencia, abandonando a Nuadu el trono y Tara —que, por entonces, como en la época heroica, era capital de Irlanda—. Así fue como la ciencia de los *file* consiguió su primera victoria.

4.

Guerra de los Fomoré contra los Tuatha De Danann. Los guerreros Fomoré Balar e Indech.

Bress fue en busca de asilo a casa de Elatha, su padre, quien le recibió muy fríamente, ya que parecía creer que la desgracia de su hijo era merecida. No obstante, le proporcionó tropas para reconquistar su trono y le recomendó a dos poderosos jefes de los Fomoré. El primero era Balar, el de los golpes poderosos, en irlandés *balc-beimnech*. Es de destacar que, habitualmente, este temible guerrero llevaba un ojo cerrado, ojo que no podía abrirse sin causar la muerte del desgraciado al que mirara. El segundo jefe de los Fomoré era Indech, al que en un lugar del "Libro de las conquistas" se le llama hijo del dios de Domna, es decir, del dios adorado por los Fir Domnann, la principal de las tres razas históricas que precedieron en Irlanda a la raza dominante conocida con los nombres de goidels, scots o fené.

Recordemos que las tres razas precélticas que luego fueron dominadas por los goidels, scots o fené, es decir, por los celtas occidentales, recién llegados y conquistadores, son: los Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin; pero, para abreviar, se designa al conjunto de esos tres pueblos con los nombres compuestos Fir Bolg o bien Fir Domnann, "hombres de Domna". A Indech, hijo del dios de esta población, en el "Libro de las conquistas" se lo llama *mac De Domnann*, "hijo del dios de Domna". En el mismo documento, unas líneas más arriba, se lee que Indech es hijo del dios rey de los Fomoré. Más adelante veremos que el rey de los Fomoré se llamaba Tethra. Pero lo que nos importa destacar es que el pensamiento irlandés asocia a los Fomoré —dioses malvados, míticos adversarios de los dioses buenos—, con las poblaciones históricas que precedieron a los irlandeses o a la raza céltica en la ocupación de Irlanda y constituyeron enemigos hereditarios de aquellos. Ya hemos subrayado anteriormente que en la India se observa un fenómeno similar: los *Dasyu* eran a la vez unos demonios enemigos de los dioses y los enemigos humanos, los morenos o negros adversarios históricos del pueblo blanco que cantaba los himnos védicos.

5.

Llegada de Lug a Tara para luchar junto a los Tuatha De Danann.

Los Fomoré se prepararon para reconquistar Irlanda. Los Tuatha De Danann, por su parte, estaban en condiciones de oponerles una vigorosa resistencia. Lug, hijo de Ethniu, fue uno de sus principales guerreros. Ethniu, su madre, era hija de Balar, el más terrible de los jefes de los Fomoré; pero por parte de su padre, llamado Cian o Dagdé, Lug era un Tuatha De Danann. Por su educación, pertenecía al bando de los Fomoré, ya que, según la costumbre irlandesa que consistía en educar a los hijos entre gente extraña a su familia, se había confiado su crianza a Taltiu, hija de Magmor y mujer de Eochaid mac Eirc, también llamado Mac Duach, último rey de los Fir Bolg que, como viéramos antes, fue muerto por los Tuatha De Danann. Pero Lug se acordó de su padre y resolvió combatir en las filas de los Tuatha De Danann. Se dirigió a Tara, la capital de Irlanda, donde Nuadu, rey de los Tuatha De Danann, había tomado el lugar del fugitivo Bress y organizaba la resistencia contra la invasión con que le amenazaban Balar el de los golpes poderosos e Indech, hijo del dios de Domna o del dios rey de los Fomoré.

Cuando Lug se presentó ante las puertas de Tara, fue detenido por el guardián de las mismas, y entre ambos se entabló el siguiente diálogo:

G.: — ¿Qué eres?

- L.: — *Soy carpintero.*
- G.: — *No necesitamos carpinteros porque tenemos uno muy bueno: Luchta, hijo de Luchaid.*
- L.: — *Pero soy un excelente herrero.*
- G.: — *No necesitamos herreros porque ya tenemos uno muy bueno: Colum Cuaellemeach.*
- L.: — *Soy campeón o guerrero profesional.*
- G.: — *No necesitamos campeones porque ya tenemos uno: Ogmé, hijo de Ethniu. (El Ogmios galo acerca del que Lucien escribió un interesante estudio en el siglo II de nuestra era.)*
- L.: — *Bien, pero yo soy arpista.*
- G.: — *No necesitamos arpista porque tenemos uno excelente: Abcan, hijo de Becelmas.*
- L.: — *Soy file e historiador.*
- G.: — *No necesitamos gente de esos oficios, ya que tenemos con nosotros a un hombre que es un cumplido maestro en poesía e historia: En, hijo de Ethoman.*
- L.: — *Soy hechicero.*
- G.: — *No necesitamos hechiceros porque entre nosotros se encuentran muchos druidas.*
- L.: — *Sea: soy médico.*
- G.: — *No necesitamos médicos porque tenemos uno excelente: Dian-Cecht.*
- L.: — *Pues bien, soy coperos.*
- G.: — *No necesitamos coperos porque ya tenemos nueve.*
- L.: — *Y también soy un excelente artesano del bronce.*
- G.: — *No necesitamos artesanos del bronce porque tenemos con nosotros al famoso Creidné. (Creidné era el que, junto con Dian-Cecht, había reemplazado por otra artificial la mano que Nuadu, rey de los Tuatha De Danann, perdiera combatiendo contra los Fir Bolg.)*

Pero todos estos ofrecimientos sólo eran un prelude para la oferta definitiva que Lug pensaba dirigir al rey de los Tuatha De Danann. *Ve a ver a tu amo* —le dijo al guardián de Tara—, *enumérale todos los oficios diferentes de los que te acabo de hablar, y pregúntale si entre sus compañeros de guerra hay alguno que, como yo, conozca y practique todas estas profesiones.* El guardián transmitió al rey este mensaje, y el rey ordenó que introdujeran a Lug, quien fue proclamado *ollam* o doctor supremo de las ciencias, y recibió el sobrenombre de "príncipe de las muchas ciencias", *sabd il-danach*. Lug no es otro que el dios galo al que César atribuye la creación de todas las artes: *omnium inventorem artium*. César, acorde con su costumbre de aplicar nombres latinos a todos los dioses galos, le llamó Mercurio.¹ Pero el nombre céltico de este dios aparece en dos inscripciones romanas del período imperial, una en Suiza y otra en España; y, en la Galia, constituyó el primer término de un nombre que llevaron muchas ciudades (la principal de las cuales fue Lyon): *Lugu-dunum*, después *Lug-dunum*.

6.

Lug pasa revista a las gentes de oficio.

Llegado el momento de organizar el ejército que combatiría contra los Fomoré, Lug y Dagdé fueron encargados de asignar a los hombres pertenecientes a los distintos cuerpos de oficio las funciones que deberían desempeñar en el combate. Llamaron a su presencia a los herreros, obreros del bronce, carpinteros, médicos, hechiceros, coperos, druidas, *file*, y convinieron con cada uno de ellos lo que deberían hacer durante la batalla que tendría lugar

¹ "De bello gallico", libro VI, c. XVII, par. 1.

contra los Fomoré.

Goibniu, el herrero, fue el primero de los artesanos que respondió a la invitación de Dagdé y Lug. *¿Qué ayuda nos puedes ofrecer?*, le preguntó Lug. Goibniu respondió: *Fabricaré las armas nuevas que se necesiten; aunque la batalla durara siete años, podéis contar conmigo para reemplazar las lanzas cuyo hierro se separe de las astas, así como las espadas que se quiebren. Con las lanzas que fabrico, un guerrero jamás yerra el golpe, y la carne a la que ese golpe alcanza deja para siempre de gozar de las dulzuras de la vida. Esto es más de lo que puede decir Dub, el herrero de los Fomoré.*

Después de Goibniu el herrero le tocó el turno a Creidné, el artesano del bronce. *Y tú, Creidné —le preguntó Lug—, ¿qué servicios nos prestarás?* Creidné respondió: *Fabricaré para todos los hombres de nuestro ejército los remaches que fijan las puntas de lanza a sus astas. Fabricaré la empuñadura de las espadas, el relieve central o umbo, y el borde de los escudos que necesiten nuestros guerreros.*

Después de Creidné, le tocó el turno a Luchtiné, el carpintero. *Y tú, Luchtiné —le preguntó Lug—, ¿qué ayuda nos prestarás?* Luchtiné respondió: *Proveeré tantos escudos y astas como sea necesario.*

A continuación se presentaron los demás artesanos, cada uno de los cuales fue interrogado. Lug determinó el papel que cada uno desempeñaría durante la acción.

7.

Segunda batalla de Mag Tured. Fabricación de los venablos.

La batalla comenzó el primero de noviembre, fiesta de Samain, primer día del invierno céltico. Recordemos que los Tuatha De Danann habían llegado el primero de mayo, fiesta de Beltiné, el primer día del verano.

A la cabeza de los Tuatha De Danann se encontraba su rey Nuadu; Tethra, el rey de los Fomoré, sólo desempeñó un papel secundario en esta famosa batalla, que duró varios días.

Los Fomoré vieron con asombro que las armas de los Tuatha De Danann permanecían en perfecto estado, mientras que muchas de las suyas, ya desde el primer día de lucha, se habían estropeado. Es que Goibniu el herrero, Creidné el artesano del bronce, y Luchtiné el carpintero, reemplazaban para los Tuatha De Danann las armas que la lucha había destruido o deteriorado gravemente. En su forja, Goibniu fabricaba un hierro de lanza en tres golpes, y al tercero quedaba perfecto. Los remaches salían de manos de Creidné, el artesano del bronce, a una rápida cadencia y perfectamente acabados. Apenas Goibniu terminaba un hierro de lanza, lo cogía con unas pinzas y lo lanzaba hacia las jambas de la puerta, donde se clavaba con la virola hacia adelante. Entonces Luchtiné el carpintero lanzaba un asta hacia la virola; y su golpe era tan certero y vigoroso que el asta penetraba hasta el fondo de ésta. Inmediatamente, Creidné, el artesano del bronce, que tenía en sus alicates los remaches terminados, los lanzaba sobre el hierro de lanza; y su movimiento era tan preciso y poderoso que los remaches nunca dejaban de alcanzar los agujeros que el herrero había practicado para ellos en el hierro, y penetraban en la madera justo hasta la profundidad deseada. Así era como el arma quedaba acabada en un instante, sin necesidad de retoque alguno, y podía ser entregada al guerrero que la necesitara.

Gracias a la maravillosa organización de la fábrica de armas, conducida por Goibniu, Luchtiné y Creidné, los Tuatha De Danann alcanzaron muy pronto una notable superioridad sobre los Fomoré. Como estos no comprendían la causa de tal situación, recurrieron al espionaje para averiguarla.

8.

El espía Ruadan.

Bress, el rey de Irlanda destronado que quería recuperar su corona, tenía un hijo llamado Ruadan, quien, por su ascendencia, hubiera podido militar en cualquiera de los dos ejércitos beligerantes, ya que su madre, Brigit, era hija de Dagdé, uno de los principales jefes de los Tuatha De Danann y de quien Bress, Fomoré de nacimiento, era el más ardiente enemigo.

Este parentesco no debe sorprendernos: Bress, el jefe Fomoré, es yerno de Dagdé, uno de los jefes de los Tuatha De Danann, lo mismo que Lug, otro de los jefes de los Tuatha De Danann, resulta, por parte de madre, nieto de Balar, uno de los jefes de los Fomoré. También Brian, Iuchar e Iucharba, tres personajes que en los textos reciben el nombre de "los tres dioses del genio o de Dana", *tri dei Dana*, *tri dee Donand*, los tres principales jefes de los Tuatha De Danann, son hijos del Fomoré Bress, y sólo pertenecen a los Tuatha De Danann por línea materna, ya que son hijos de Brigit, hija de Dagdé. Análogamente, la mitología griega nos relata el combate entre dioses y Titanes, encabezados los unos por Zeus y los otros por Cronos, padre de aquél, quien, junto con sus compañeros, resulta vencido por su hijo.

Ruadan, uno de los guerreros Fomoré, era hermano de Brian, Iuchar e Iucharba, a quienes la mitología irlandesa clasifica entre los Tuatha De Danann. Por parte de madre era nieto de Dagdé, a quien hemos visto encargarse, junto con Lug, de la organización del ejército de los Tuatha De Danann. Cuando los Fomoré le enviaron al campo de los Tuatha De Danann, Ruadan fue bien recibido; y aprovechó para visitar la fábrica de armas donde con tanta habilidad trabajaban Goibniu el herrero, Luchtiné el carpintero y Creidné el artesano del bronce. Cuando hubo observado el procedimiento que empleaban estos tres para confeccionar las armas que tan temibles efectos surtieron sobre los Fomoré durante el combate, regresó donde éstos y les contó lo que había visto. Entonces recibió la orden de regresar con los Tuatha De Danann y matar a Goibniu el herrero, de modo que en la próxima batalla los Tuatha De Danann no pudieran reemplazar las armas rotas o perdidas. Lo mismo que la primera vez, Ruadan fue bien recibido por los Tuatha De Danann, y fue a pedirles a los tres obreros que le entregaran una lanza, cosa que éstos hicieron después de fabricar Goibniu el hierro, Creidné los remaches y Luchtiné el asta. Una mujer, cuyo oficio consistía en aguzar las armas que salían de manos de esos hábiles obreros, le afiló su lanza y se la entregó. Ruadan regresó de inmediato a la forja y golpeó al herrero con la misma arma que éste le había dado. El herrero resultó herido, pero tuvo suficiente fuerza para tomar la lanza y volverla contra Ruadan, a quien mató atravesándolo de parte a parte.

9.

Segunda batalla de Mag Tured (*Continuación*). Heridas de Ogmé y Nuadu.

La batalla empezó de nuevo. Muchos guerreros del ejército de los Tuatha De Danann recibieron heridas que los textos del siglo XI transforman en golpes mortales. Sobre todo, se citan las hazañas de dos guerreros Fomoré de quienes ya hemos hablado. Uno era Indech, hijo del dios de Domna o del rey de los Fomoré, quien hirió a Ogmé, el Ogmios galo de Lucien. El otro —el más temible— era Balar, el de los golpes vigorosos, *Balbeimnech*; Balar alcanzó a Nuadu Argat-lam, "el de la mano de plata", rey de los Tuatha De Danann que, según la versión moderna de la leyenda, había perdido su mano natural veintisiete años antes, mientras combatía contra los Fir Bolg en la primera batalla de Mag Tured. Sin embargo, la forma más antigua de esta leyenda sólo menciona una batalla de Mag Tured, en

la cual, sin duda, Nuadu perdía su mano al principio del combate, se la hacía reemplazar y volvía a la lucha para recibir una nueva herida que hubiera sido mortal si un dios hubiera podido morir. De hecho, esta herida sólo fue causa de su muerte cuando la leyenda evemerista, ya en los tiempos cristianos, rebajó a la categoría humana a los maravillosos inmortales adorados por los paganos.

La grave herida que sufrió Nuadu cuando fue golpeado por segunda vez no provino de lanza ni espada. Balar poseía un ojo maligno que, habitualmente, mantenía cerrado; pero cuando lo abría, su mirada era mortal para aquel en quien se fijara. Esa mirada es el rayo. Así pues, Balar, el Fomoré, miró con su ojo maligno a Nuadu, el rey de los Tuatha De Danann, y éste fue derribado y puesto fuera de combate; incluso se dice que murió —en la medida en que un dios puede morir—, lo cual no le impidió ser un dios viviente en los tiempos históricos y, ya en la época pagana, bajo el imperio romano, recibir en un templo construido a orillas del Severn el piadoso homenaje de sus fieles.

Tampoco los dioses homéricos, aunque inmortales, son invulnerables; ni Afrodita y Ares, al mezclarse con las tropas de los troyanos bajo los muros de Ilion, sitiada por los griegos, afrontan impunemente la temible lanza de que está armado Diomedes, el domador de caballos. Afrodita, a pesar de ser hija de Zeus, el dios supremo, es herida en la mano y ve derramarse su sangre; presa de violentos dolores, lanza un alarido y huye hacia el Olimpo, morada de los dioses. Evidentemente, en medio del combate esta diosa estaba fuera de lugar; pero no así Ares, dios de la guerra. Y sin embargo la lanza de Diomedes hirió a Ares en la cintura. El dios herido gritó como lo hubieran hecho nueve o diez mil hombres juntos, e, imitando a la diosa del amor, se refugió en el Olimpo donde Zeus, justo y bueno, después de soltarle una severa reprimenda, hizo vendar y curar su herida.¹

Así pues, lo mismo en éste que en tantos otros aspectos, existe una gran similitud entre las mitologías griega e irlandesa. Pero volvamos al campo de batalla de Mag Tured, donde los Tuatha De Danann se enfrentan con los Fomoré y donde Nuadu, rey de los primeros, acaba de ser puesto fuera de combate por Balar, dios del rayo y uno de los principales jefes de los Fomoré, es decir, de los dioses de la muerte y la noche.²

10.

Segunda batalla de Mag Tured (*Continuación y final*). Muerte de Balar. Derrota de los Fomoré. La espada de Tethra cae en manos de Ogmé.

Queriendo vengar a Nuadu, Lug se aproximó a Balar, cuyo ojo maligno había vuelto a cerrarse. Al darse cuenta de que avanzaba hacia él este nuevo adversario, Balar comenzó a levantar el párpado que velaba el ojo temible; pero Lug, más rápido que él, le lanzó con su honda una piedra que lo alcanzó en el ojo maligno y le atravesó el cráneo. Balar cayó muerto en medio de sus espantados guerreros. Ya hemos comentado anteriormente que Balar era el abuelo materno de Lug, su matador.

Los Fomoré fueron derrotados; e incluso la espada de su rey, Tethra, cayó en manos de los vencedores como parte del botín: el héroe Ogma —o, mejor, Ogmé—, uno de los Tuatha De Danann, se apoderó de la misma. Y después que la sacó de la vaina y la limpió, la espada tomó la palabra y relató las hazañas que había cumplido hasta entonces. En efecto, el desconocido autor del relato de la segunda batalla de Mag Tured dice que en esa época las espadas hablaban; y a ello se debe justamente el poder mágico de que habían disfrutado hasta entonces. Hablaban, o más bien parecían hablar; porque, según el narrador cristiano,

¹ "Ilíada", libro V, versos 855 y siguientes.

² El dios céltico del rayo no es —como en la mitología griega, donde el rayo constituye el atributo característico de Zeus— el dios de la luz por excelencia. En este punto existe una diferencia fundamental entre ambas mitologías.

las voces que se oían pertenecían a los demonios escondidos en dichas armas. El escritor épico irlandés agrega que los demonios habitaban en ellas porque, en esa época, los hombres adoraban a las armas y las consideraban como protectores sobrenaturales.

El culto de la espada también fue conocido entre los germanos: era el símbolo del dios llamado Tyr en escandinavo antiguo y Zio en antiguo alemán. Su nombre tiene la misma raíz que el del Zeus griego y del Júpiter romano; pero los atributos que adquiriera entre los germanos han llevado a considerarlo idéntico al Marte romano. Era representado por medio de una espada, al igual que, en la Roma primitiva, Marte lo había sido por una lanza, sin que todavía se le levantara estatua alguna.

La espada de Tethra, dios de los Fomoré y de los muertos, ofrece una gran similitud tanto con la del dios germánico de la guerra llamado Zio o Tyr, como con la lanza de Marte. Ahora bien, como ya hemos dicho, Ogmé se apoderó de la espada de Tethra. En Irlanda, Ogmé representa al campeón divino, al prototipo del hombre que ha convertido la guerra en una profesión. Gracias a Lucien sabemos que se le honraba en la Galia y que los celtas lo llamaban Ogmios. En el siglo II, época en que escribió Lucien, se le habían erigido estatuas en las que se le atribuían las insignias del Heracles griego: la piel de león, la maza, el carcaj y el arco. Pero esas estatuas se diferenciaban de las del semidiós helénico en dos puntos: lo representaban como un anciano y le atribuían el don de la elocuencia, figurado por medio de cadenas que partían del extremo de su lengua y arrastraban en su seguimiento a los encantados oyentes.

Tales estatuas eran obra de artistas griegos. Si esos escultores no- hubieran estado tan influenciados por las tradiciones de su raza y de la mitología nacional helénica, en lugar del arco y la maza de Heracles, hubieran puesto entre las manos de Ogmios el *gæsum*, o lanza céltica, y la espada de Tethra.¹

11.

El arpa de Dagdé.

Los Fomoré se resarcieron de la pérdida de la espada de Tethra apoderándose del arpa de Dagdé, provocando así que Lug, Dagdé y Ogmé se lanzaran en su persecución.

Creyéndose fuera del alcance de sus enemigos, los jefes de los Fomoré se detuvieron para comer. Se establecieron en una sala y colgaron de la pared el arpa de Dagdé. Lug, Dagdé y Ogmé penetraron temerariamente en el lugar y, antes de que sus sorprendidos enemigos tuvieran tiempo de precipitarse sobre ellos, Dagdé le dirigió la palabra a su arpa. *Ven*, le gritó. Al reconocer la voz de su amo, el instrumento musical se desprendió inmediatamente de la pared y se precipitó hacia Dagdé con tanta premura que mató a nueve personas a su paso y fue a colocarse entre las manos del dios que, tomándola, arrancó de ella maravillosos sonidos. Por entonces existían tres piezas principales para arpa cuya ejecución ponía de relieve la superioridad de los grandes artistas: la primera provocaba sueño, la segunda risas; la tercera, gemidos y lágrimas. Dagdé interpretó la tercera de ellas en primer lugar: las mujeres de los Fomoré gritaron de pena y también lloraron. Luego interpretó la segunda, y tanto los jóvenes como las mujeres se echaron a reír. Finalmente ejecutó la primera pieza; y entonces mujeres, niños y guerreros se quedaron dormidos. Lug, Dagdé y Ogmé se aprovecharon de ese sueño para abandonar la sala y regresar sanos y

¹ El arco no parece haber sido un arma céltica, y es probable que ningún dios céltico lo haya llevado antes de la intervención de los estatuarios griegos. Tampoco resulta creíble que un dios céltico haya tenido por insignia, originaria mente, una piel de león, ya que este animal no pertenece a las áreas de influencia de tales dioses. A los ojos de los celtas, el rey de los animales salvajes es el jabalí, único que, incluso en la actualidad, se enfrenta a porfía con los cazadores en nuestros bosques, y responde a los ataques de éstos golpeando a su vez.

salvos a reunirse con el grueso de su ejército sin que los Fomoré, que querían matarlos, les infirieran herida ni golpe alguno.

12.

Los Fomoré y Tethra en la isla de los Muertos.

Los Fomoré habían sucumbido definitivamente. Abandonaron Irlanda y regresaron a su patria, esa misteriosa comarca situada más allá del Océano y donde las almas de los muertos encuentran, junto con un nuevo cuerpo, una segunda patria. Allí es donde reina su dios Tethra, cuya espada cayera en manos de los Tuatha De Danann, vencedores en la batalla de Mag Tured.

Uno de los fragmentos más antiguos que integran el segundo ciclo de la epopeya heroica irlandesa nos describe a la joven y bella mujer que, para los celtas, desempeña el papel de mensajera de la Muerte y que conduce a la maravillosa morada de los difuntos las almas de los jóvenes seducidos por su irresistible belleza. Ella se dirige a Connlé, hijo de Conn, rey supremo de Irlanda, y le dice: *Los inmortales te invitan. Serás uno de los héroes del pueblo de Tethra. Día tras día se te verá en las asambleas de tus abuelos, en medio de aquellos que te conocen y te aman.* Y muy pronto Conn, el rey de Irlanda, vio, llorando, cómo su hijo se lanzaba a la barca de vidrio que servía para los viajes de la terrible hechicera. La barca se alejó cada vez más, hendiendo las olas. Desde la ribera, el padre la contempló alejarse hasta que desapareció. Su hijo no regresó, y él ignora a dónde fue; o, más bien, lo sabe demasiado: fue a habitar en el país del que no se regresa, el imperio de Tethra, rey de los Fomoré que continúa siendo el amo de esta lejana comarca a pesar de que, en la batalla de Mag Tured, haya abandonado su espada en manos del victorioso Ogmé.

Otra pieza, perteneciente al ciclo de Conchobar y Cuchulainn, nos permite asistir a una justa literaria entre Nedé, hijo de Adné, y Fercertné. Fercertné acaba de ser elegido *ollam*, o sea, jefe de los *file* del Ulster. El joven Nedé, que ha ido a terminar sus estudios en Alba — Gran Bretaña— bajo la dirección de Eochaid Ech-bel, o "el de la boca de caballo", se ha hecho a la mar para regresar a Irlanda y disputarle a Fercertné la alta dignidad de que éste ha sido investido. Llega de improviso, se viste con la ropa que constituye la insignia del *ollam* y se sienta en el sitial reservado para tan respetado personaje. Fercertné entra furioso en la sala y, ante el auditorio atraído por la curiosidad, dirige al joven pretendiente una serie de preguntas destinadas a poner a prueba la ciencia de éste, para así demostrar su ignorancia y reducirlo al silencio. Nedé sale airoso de este improvisado examen. Esta es una de las preguntas: *¿Qué es, ¡oh joven sabio!, lo que recorres presuroso?* Nedé respondió: *La respuesta es fácil: es el campo de la edad, la montaña de la juventud, la caza de las edades en persecución del rey en la casa de tierra y piedras (es decir, en este mundo terrestre), entre la vela y su extremo, entre el combate y el odio del combate (es decir, a la luz y durante las luchas de la vida hasta el término de ésta y en la paz de la muerte, esta paz que se encuentra) entre los bravos guerreros de Tetina.* Y Tethra, según una glosa de este viejo fragmento, es el nombre del rey de los Fomoré. Esta glosa parece haber existido ya hacia fines del siglo IX o comienzos del X, dado que se la encuentra en la recensión más antigua del "Glosario" de Cormac. Tethra es uno de los nombres más antiguos que los irlandeses hayan dado al dios de la muerte.

13.

El cuervo y la mujer de Tethra.

La mitología céltica pretendía atribuirle a la muerte atractivos muy superiores a los de la vida, pero no conseguía suprimir uno de los más vivos sentimientos de la naturaleza. Tampoco la mensajera de la muerte adopta siempre, en la literatura irlandesa, los seductores rasgos con los que aparece en la leyenda de Connlé.

A menudo los dioses se tornan visibles revistiendo forma de pájaros. Los pájaros divinos de los Tuatha De Danann, dioses de la luz y la vida, muestran un hermoso plumaje; van por parejas, y sus cabezas emplumadas están reunidas mediante una cadena o un yugo de plata. Cuando Lug, el vencedor de la batalla de Mag Tured, quiere engendrar al célebre héroe Cuchulainn, la venida de aquél es anunciada por la aparición de una bandada de dichos pájaros. Son nueve veces veinte, en nueve grupos de veinte cada uno, unidos dos a dos. Unos llevan yugos de plata; otros, cadenas del mismo metal.

Pero los pájaros que anuncian la presencia de los Fomoré, dioses de la muerte y la noche, no son así: en este caso, se trata de cuervos o cornejas. La mujer de Tethra es la hembra del cuervo o de la corneja; es el pájaro de lúgubre plumaje que se cierce sobre los campos de batalla y que, después del combate, desgarrar con su pico ensangrentado el pecho desnudo y lívido de los muertos decapitados e insepultos. Un manuscrito de fines del siglo XI nos ha conservado un cuarteto compuesto por un poeta del siglo IX:

Lo que la mujer de Tethra desea es el fuego del combate:
Es el flanco de los guerreros desgarrado por la espada,
Es la sangre, son los cadáveres bajo los cadáveres;
Ojos sin vida, cabezas cortadas: he ahí las palabras que la complacen.

Y un viejo gramático irlandés que, a más tardar hacia fines del siglo XI, escribió glosas sobre las palabras oscuras de este cuarteto, explicó las palabras "mujer de Tethra" por medio de un sustantivo irlandés que significa "corneja" o "cuervo".

CAPITULO IX

LA SEGUNDA BATALLA DE MAG TURED Y LA MITOLOGÍA GRIEGA

1. El Cronos griego y sus tres equivalentes irlandeses Tethra, Bress y Balar. 2. Forma irlandesa de la idea griega de la raza de oro. Tigernmas, desdoblamiento de Balar, de Bress y de Tethra. 3. Balar y el mito de Argos o Argus. Lug y Hermes. 4. lo y Buar-ainech. Balar y Poseidón. 5. Lug, matador de Balar, y el héroe griego Belerofonte. 6. Lug y el héroe griego Perseo. 7. El Balar popular de Irlanda. Balar y Acrisio. Ethné, hija de Balar, y Dánae, hija de Acrisio. Los tres hermanos y el triple Gerión. Su vaca y el rebaño de Gerión o de Caco. El hijo de Gavida y Perseo. 8. Los tres obreros de los Tuatha De Danann y los tres Cíclopes de Zeus según Hesíodo.

1.

El Cronos griego y sus tres equivalentes, irlandeses Tethra, Bress y Balar.

Tethra —rey de los Fomoré que, en Mag Tured, huyó dejando su espada en manos de los triunfantes Tuatha De Danann y que a continuación se convirtió en rey de los muertos— es idéntico al Cronos de Hesíodo y de Píndaro. Este, vencido y destronado por Zeus, obtiene un nuevo reino en el país maravilloso donde los héroes difuntos vuelven a encontrar, junto con una segunda vida, las alegrías de la patria perdida.¹

Según la fábula griega, antes de su derrota Cronos había sido rey del cielo: en la época en que la raza de oro vivía sobre la tierra no había en todo el mundo otro amo que él. Ya sabemos que la raza de oro de los griegos es idéntica a los Tuatha De Danann de la mitología irlandesa. En la leyenda de Bress, rey Fomoré que reinó sobre los Tuatha De Danann, encontramos asimismo en Irlanda una parte del mito de Cronos. Ya hemos explicado cómo, después de la sátira del *file Corpré*, la rebelión de los vasallos de Bress hizo caer del trono a este príncipe mítico y arrancó a los Fomoré la soberanía de Irlanda mediante una revolución cuyos resultados adquirieron carácter definitivo cuando aquellos fueron derrotados en la batalla de Mag Tured. Bress es idéntico a Cronos, pero se trata de un Cronos incompleto, ya que, si bien es el rey del mundo en la época de la raza de oro, no es en cambio rey de los muertos, y no vemos que haya combatido en la batalla de Mag Tured, como lo hizo Cronos en la batalla de los dioses contra los Titanes.

2.

Forma irlandesa de la idea griega de la raza de oro. Tigernmas, desdoblamiento de Balar, de Bress y de Tethra.

La asociación del oro con el reinado de Cronos constituye una doctrina característica en la mitología griega. *La raza de oro de los hombres dotados de palabra* —dice Hesíodo— *fue creada por los inmortales que habitan el Olimpo. Existió cuando Cronos imperaba en los cielos y sus integrantes se asemejaban a dioses.*² Esas palabras, con las que Hesíodo comienza su pintura de lo que llamamos la edad de oro, nos transportan al dominio de la

¹ "Los trabajos y los días", verso 169; Píndaro, "Olimpicas", II, versos 70, 76; edición Teubner-Schneidewin, t.I, p. 17.

² "Los trabajos y los días", versos 109-112.

mitología irlandesa en la época en que los Tuatha De Danann habitaban Irlanda bajo la dominación de los Fomoré.. Ahora bien, uno de los nombres del jefe de los Fomoré es Tigernmas. Tal como hemos visto anteriormente, Tigernmas es un desdoblamiento de Balar: como aquél, por medio de Ethné o Ethniu, es abuelo de Lug, el Hermes céltico; y constituye asimismo un desdoblamiento de Bress y de Tethra. Tigernmas es uno de los nombres de Cronos en la leyenda irlandesa.

Se cuenta que Tigernmas fue antaño rey de Irlanda; y, según un poeta del siglo XI, fue el primero en tener la gloria de fundir el oro extraído de las minas de esta isla. En Irlanda, la idea griega de la raza de oro se convierte en la de la explotación de minas de oro. Los extraños trabajos cronológicos de los sabios irlandeses del siglo XI han situado a Tigernmas en la última época del período mítico que estamos relatando. Lo han convertido en un personaje totalmente distinto de Balar y cronológicamente separado de aquél por un largo intervalo. Pero no tenemos por qué preocuparnos de las combinaciones de la falsa ciencia que, al transformar en anales la mitología irlandesa, cubrió de ridículo durante tanto tiempo a esas viejas leyendas célticas.

3.

Balar y el mito de Argos o Argus. Lug y Hermes.

El combate de los dioses —encabezados por Zeus— contra Cronos y los Titanes, no es el único relato mitológico griego en el que aparece la doctrina dualista que enfrenta a las bienhechoras divinidades del día, el buen tiempo y la vida, contra los poderes maléficos de la muerte, la tormenta y la noche. Uno de los más conocidos entre aquellos en los que la imaginación griega nos ofrece ejemplos de dicha doctrina es el mito de Argos, el de los cien ojos. Esos ojos son las estrellas, y Argos constituye una personificación de la noche estrellada. Hermes lo mató de una pedrada.¹ Cuando Homero compuso la "Ilíada", es decir, alrededor de ocho siglos antes de nuestra era, este mito ya era conocido por los griegos. En dicha obra, Hermes es apodado "matador de Argos", Ἀργειφόντης, o bien el título de matador de Argos, Ἀργειφόντης, se emplea como sinónimo de Hermes.² Hermes es el crepúsculo; y esa piedra que, al ser lanzada por Hermes, mata a Argos o la noche, es el sol que una mano invisible arroja cada mañana desde el Oriente hacia lo alto del cielo. Lug es el Hermes céltico; y, como el Hermes griego, personifica el crepúsculo y mata a su adversario de una pedrada. Lanza su piedra con una honda y, con un golpe mortal, alcanza el ojo de Balar, el Argos céltico (es decir, una personificación de los poderes malignos, entre los que, para el celta, la noche ocupa un lugar principal, junto con el rayo y la muerte).

¹ Apolodoro, "Biblioteca", libro II, c. I, sec, 3, par. 4. Didot-Müller, "Fragmenta historicorum graecorum", I.1, p. 126.

² "Ilíada", I. II, versos 103, 104, I. XXIV, verso 24, etcétera. Ver también "Odisea", I. I, verso 84; "Himno a Histia", verso 7; Hesíodo, "Los trabajos y los días", verso 77. Apolodoro, a quien debemos la conservación de la fábula que explica el compuesto Ἀργειφόντης, escribió hacia mediados del siglo II antes de nuestra era. La corrección Ἀργειφόντης; es una concepción relativamente moderna que, a pesar de la autoridad de que están revestidos los sabios actuales que la aceptan, nos parece inadmisibles. Sobre las representaciones figurativas, ver el artículo "Argus", en el "Dictionnaire des antiquités grecques et romaines", de MM. Daremberg y Saglio.

4.

Io y Buar-ainech, Balar y Poseidón.

Según el príncipe de los trágicos de Atenas, Argos o Argus es el guardián de Io, la virgen cornuda¹ a la que Esquilo, en otra parte, ha representado como una vaca² y en la que los gramáticos griegos han reconocido la personificación de la luna. La noche, personificada por Argos, es el vigilante guardián a cuyo cuidado ha sido confiada la luna, la vaca errante. Lo mismo que la griega, la leyenda céltica convierte a la luna en un personaje cornudo: Buar-ainech, un hombre, o más bien un dios con cara de vaca o de toro. El dios céltico con cara de vaca o toro es idéntico a Io, la virgen cornuda de la poesía trágica griega; como Io, Buar-ainech es la luna divinizada; pero, al revés que Io, no se encuentra sometido a la vigilancia del dios que personifica la noche —o sea Balar, que equivale, en Irlanda, al Argos o Argus griego—. En lugar de ser, como Argos, el guardián de la divinidad cornuda, Balar es hijo de este extraño dios. De Buar-ainech, el dios lunar con cara de vaca o toro, nació Balar, dios de la noche muerto de un golpe por la piedra solar de Lug, dios del crepúsculo en la mitología céltica como Hermes Io es en la griega. No se debe separar a Buar-ainech, el dios Fomoré de cabeza de toro, de los dioses de cabeza de cabra, *gobor-chind*, a los que un documento anteriormente citado asocia con los Fomoré.

El texto que menciona a Buar-ainech, padre de Balar, nos dice que este último era quien construía los fuertes de Bress. Se recordará lo que hemos dicho de Bress, ese Fomoré que, después de haber sido rey y tirano de los Tuatha De Danann, los dioses solares, fue más tarde destronado por ellos; y que Balar, enemigo también de los dioses solares, trató en vano de reponerlo en el trono, ya que justamente perdió la vida cornil batiendo por Bress. Así pues, Balar construía los fuertes de Bress tal como en la leyenda griega Poseidón, dios del mar —ese dios irritado cuya implacable venganza persigue al héroe solar Odiseo— construyó los muros de Troya, la ciudad enemiga.³

5.

Lug, matador de Balar, y el héroe griego Belerofonte.

El fenómeno de la salida del sol, uno de los que han inspirado la leyenda céltica del feliz combate de Lug contra Balar —o del crepúsculo contra la noche—, es justamente lo que también la imaginación griega ha querido representar mediante la muerte de Argos a manos de Hermes. El Hermes victorioso, como Lug, representa el crepúsculo, mientras que tanto Argos como Balar personifican la noche. Pero existe un fenómeno análogo al crepúsculo matinal y a la salida del sol, y que la mitología a menudo confunde con éstos: el triunfo del sol cuando, después de la borrasca, atraviesa las nubes y aparece radiante en el cielo. La leyenda de Belerofonte y la Quimera nos ofrece una de las formas mitológicas de que ha sido revestido ese fenómeno en los monumentos del arte y la literatura griegos.

La Quimera, simultáneamente león, cabra y serpiente, es uno de los monstruos que personifican la tempestad, la oscuridad proveniente de la tormenta, el mal. Pertenece a la

¹ **Βουκίρωσ παρθένος:** Esquilo, "Prometeo encadenado", verso 588.

² **Βοῦς:** Esquilo, "Las suplicantes", versos 18, 275.

³ **Ἦτοι ἐγὼ Τρώεσσι πόλιν πέρι τείχος ἔδειμα,**

Εὐρύ τε καὶ μάλα καλὸν . Ἴν' ἄρρηκτος πόλις εἶη.

"Iliada", XXI, 446-447. En la "Iliada", VII, 452, 453, Poseidón tiene por socio a Febo; pero, en el libro XXI, Febo era pastor del rey de Troya, mientras que Poseidón era albañil al servicio de ese príncipe.

raza divina y un héroe la mata con la ayuda de los dioses. En recuerdo de esta victoria, ese héroe recibe el apodo de Βελλερο-φόντης; o matador de Belleros, de donde se desprende que el monstruo, además del nombre de Quimera, recibía también el de Belleros. Belleros es la misma palabra que Balar, nombre del dios de los Fomoré muerto por Lug en la batalla de Mag Tured. Belleros, en griego, deriva de la misma raíz que el verbo βάλω, "yo lanzo", y el sustantivo βέλος, "dardo, venablo".

¿Qué lanzaba el monstruo de la mitología griega llamado Quimera o Belleros? Un terrible chorro de fuego ardiente: ¹ el rayo. Según el mito irlandés, la mirada que arroja sobre sus enemigos el ojo habitualmente cerrado de Balar —y que los mata—, también es el rayo. El rayo es un ojo que, ordinariamente cerrado, se abre durante la tormenta y cuya mirada precipita a los hombres en la noche de la muerte, mientras que el sol es un ojo abierto todo el día y que derrama la vida sobre los seres animados. Obsérvese que, en la leyenda irlandesa, Balar es a la vez dios del rayo y de la noche. Ambas fábulas, céltica la una y griega la otra, que relatan la muerte de Balar a manos de Lug y la de la Quimera a las de Belerofonte, provienen de un fondo común; y un extraño azar ha conservado, en el relato irlandés, el nombre de Balar, idéntico al Belleros que los poemas de Homero² y Hesíodo³ han mantenido en la palabra compuesta Βελλερο-φόντης, en castellano Belerofonte, "matador de Belleros", forma que se encuentra en muchos otros monumentos de la literatura griega.⁴

6.

Lug y el héroe griego Perseo.

La fábula griega de Perseo y Medusa se ha basado en un tema idéntico. Perseo, en griego Perseus, es un desdoblamiento de Belerofonte, en griego Bellerophon. Mata a Medusa como Belerofonte mató a la Quimera o Belleros y Lug a Balar. Medusa misma es un desdoblamiento de la Quimera. La Quimera es un monstruo a la vez león, cabra y serpiente, y exhala un fuego mortífero. Medusa es una mujer alada que tiene serpientes por cabellos, detesta a los hombres y aniquila a quien la contempla.⁵

El "Prometeo encadenado" de Esquilo, que nos proporciona este espantoso detalle acerca del temible poder de Medusa, fue representado por primera vez en Atenas hacia mediados del siglo V a.J.C. Por entonces se decía en Grecia que no se podía mirar a Medusa sin perder la vida. Vemos aquí una sustitución del papel activo por el pasivo, ya que, en la doctrina primitiva, era la mirada de Medusa la que mataba, así como, en la mitología irlandesa, lo hace la de Balar, imagen poética del rayo.

Perseo, el matador de Medusa, ya fue conocido por Homero y Hesíodo;⁶ pero para encontrar el relato completo de su leyenda es preciso consultar a los mitógrafos posteriores.

Perseo —que, como Lug, había de matar un día a su abuelo—, es nieto de Acrisio, rey de Argos, por parte de su madre Dánae. Prevenido por un oráculo de que su nieto lo matará, y para asegurarse de no tener nieto alguno, el rey Acrisio encierra a su hija Dánae en una habitación subterránea cuyos muros están reforzados con bronce.

¡Vano esfuerzo! Dánae concibe —según unos, por obra del mortal Proitos; y, a estar de

¹ « Δεινὸν ἀποπνεΐουσα πῦρὸς μένος αἰθομένοιο, » "Ilíada" I. VI, verso 182.

² Sobre Belerofonte y la Quimera, ver "Ilíada", libro VI, versos 155-183.

³ Hesíodo, "Teogonía", verso 325.

⁴ Ver los artículos "Bellerophon" y "Chimæra" en el "Dictionnaire des antiquités" de MM. Daremberg y Saglio.

⁵ Esquilo, "Prometeo", versos 798-800 de la edición Didot. Cf. Hesíodo, "Teogonía", versos 274-280.

⁶ "Ilíada", libro XIV, versos 319, 320. "Escudo de Heracles", versos 223 y siguientes.

los textos más antiguos, con la intervención de Zeus—¹ y da a luz un varón que será el héroe Perseo. Acrisio manda que la encierren en un cofre junto con su hijo y los arrojen al mar. Las olas llevan el cofre hasta Serifo, donde ambos llegan con vida. Ya adulto, Perseo realizó numerosas hazañas, entre las que se cuenta la muerte de Medusa; más tarde, la fatalidad le llevó a matar a su abuelo Acrisio.²

7.

El Balar popular de Irlanda. Balar y Acrisio. Ethné, hija de Balar, y Dánae, hija de Acrisio. Los tres hermanos y el triple Gerión. Su vaca y el rebaño de Gerión o de Caco. El hijo de Gavida y Perseo.

En un cuento irlandés, recogido actualmente de boca del pueblo, se encuentran los rasgos fundamentales de la leyenda de Perseo; y el dios Fomoré Balar resulta ser el abuelo que, como Acrisio, muere a manos de su nieto.

O'Donovan nos cuenta que el nombre de ese personaje vive aún en la tradición de toda Irlanda; y que, en ciertas partes de la isla, ese nombre —que antaño se escribía Balar Balcheimnech, "Balar el de los golpes poderosos", y hoy se ha convertido en Balor Beimeann, "Balor el de los golpes" — constituye el terror de los niños. Era un guerrero que vivía en la isla de Tory, antiguamente Torinis. Esta isla está situada al noroeste, en el océano Atlántico, pero a corta distancia de Irlanda. Allí es donde los evemeristas de cierta época situaron la residencia de los Fomoré, adversarios de la raza de Nemed, y la torre de Conann, en el intento de tomar la cual fue aniquilada dicha raza. Así pues, el Balar —o, más exactamente, el Balor— popular moraba en Tory, tal como lo hiciera el temible Conann de los manuscritos épicos.

Tenía un ojo en medio de la frente y otro en la parte posterior del cráneo. La mirada de este último era mortal, por lo que Balor lo mantenía permanentemente oculto y sólo lo descubría cuando quería desembarazarse de algún enemigo. De ahí que en Irlanda se use la expresión "ojo de Balor", *suil Baloir*, para dar a entender lo que en castellano llamamos "mal de ojo". Es el ojo cuya mirada, según el relato de la batalla de Mag Tured, hiere de muerte a Nuadu, rey de los Tuatha De Danann.

Un druida le predijo a Balor que sería muerto por su nieto. En este caso, el druida desempeña el mismo papel que el oráculo en la leyenda griega de Acrisio y Perseo. Como Acrisio, Balor sólo tenía una hija que se llamaba Ethné, o *Ethniu*, genitivo *Ethnenn*, según la antigua ortografía de este nombre. Tal es el nombre que en el siglo XI le atribuye el "Libro de las conquistas" a la hija de Balar. Como vemos, dicho nombre había permanecido vivo en la tradición popular. En Grecia, Ethné se llamaba Dánae.

Para desmentir la predicción del druida y no ser muerto por su nieto, Balor resolvió actuar de manera que ese nieto no llegara a existir jamás. Encerró a su hija en una torre inexpugnable construida en la cima de una roca casi inaccesible cuyo extremo se perdía entre las nubes y cuya base era azotada por las olas en la costa oriental de la isla de Tory. Aún hoy se muestra esa torre a los curiosos, y se la llama la gran Torre, *Tor mor*. Allí relegó Balor a la bella Ethné, dándole por compañeras y guardianas a doce mujeres cuya misión

¹ "Ilíada", libro XIV, versos 313-320. Herodoto, VII, 61. Ver también el pasaje de Sófocles que citamos en la nota siguiente.

² Apolodoro, libro II, c. IV. Este autor escribió en el siglo II a.J.C Pero sobre ciertos detalles existen testimonios más antiguos, tales como los versos de Simónides sobre el viaje de Dánae a través del mar, encerrada en su cofre. Bergk, "Anthologia Lyrica", editio altera, p. 444. Lo mismo vale para el pasaje de la "Antígona" de Sófocles, versos 944-950, donde se habla de la prisión de Dánae y de la lluvia de oro de Zeus que la hizo concebir. El primero de esos dos autores, Simónides, murió el año 468 a.J.C; Sófocles, el segundo, terminó su carrera en 406.

consistía en impedir que se acercara hombre alguno e incluso que Ethné llegara a sospechar que en este mundo existían hombres.

Ethné permaneció prisionera largo tiempo y se convirtió en una mujer de cumplida belleza; y, fieles a su consigna, sus compañeras jamás le hablaron de hombres. Sin embargo, desde lo alto de su torre, Ethné veía pasar navíos a menudo; y observó que esos navíos eran conducidos por seres humanos que no tenían exactamente el mismo aspecto que las mujeres que la rodeaban. Más de una vez pidió que le explicaran ese misterio, pero sus discretas compañeras se negaron a complacerla.

Hasta aquí, la tradición popular irlandesa coincide con la leyenda griega de Acrisio y Perseo y con el relato que, en el siglo XI, nos ofrece la tradición erudita irlandesa conservada por el "Libro de las conquistas". La torre situada en las costas de Irlanda donde se dice que Ethné fue encerrada por su padre es idéntica a las habitaciones de muros reforzados de bronce¹ donde, según el relato griego, el rey Argos retuvo prisionera a su hija Dánae. Pero una vez llegados a este punto, en el cuento que repite el pueblo irlandés encontramos intercalada una leyenda originariamente ajena al mismo: se trata de la que ha proporcionado a la mitología griega el combate de Heracles contra Gerión, el del triple cuerpo.

Sabemos que Gerión es un personaje de tres cabezas² e incluso tres cuerpos³ que poseía un rebaño de vacas. Vivía junto con su rebaño en una isla situada más allá del Océano, y mantenía encerradas a sus vacas en un establo oscuro. Heracles lo derrotó y se llevó las vacas.⁴ Heracles es una personificación del sol y las vacas representan los rayos de ese astro, mantenidos en la oscuridad por el dios de la noche y liberados al amanecer por el dios solar cuando el astro del día, hasta entonces privado momentáneamente de su brillo diurno, se alza luminoso sobre el horizonte. La fábula de Heracles y Gerión pertenece tanto a la mitología griega como a la latina, en la cual Gerión recibe el nombre de Caco. Pero volvamos a la leyenda irlandesa.

En el cuento popular irlandés, y conforme con la tradición antigua, hasta ese punto de la narración Balar personifica a la noche; pero de ahí en adelante y durante cierto tiempo, debido a una de esas alteraciones frecuentes en las literaturas populares modernas, va a confundirse con el dios del día y desempeñar el papel del semidiós griego Heracles.

En la costa irlandesa que se enfrenta a la isla en cuestión vivían juntos tres hermanos: Gávida, Mac Samhthainn y Mac Kineely, el primero de los cuales era herrero, mientras que el tercero tenía una vaca a la que llamaban *Glas Gaivlen* (o mejor *Glas Goibhnenn*), es decir, la vaca "azul del herrero". Su leche era tan abundante que despertaba la envidia de todos los vecinos; muchas veces trataron de robarla, por lo que era necesario vigilarla continuamente.

Fácil resulta reconocer al triple Gerión en los tres hermanos; y, si bien las vacas de aquél, en este caso, han sido reducidas a una sola, ésta produce, en compensación, una prodigiosa cantidad de leche. Balar quiso apoderarse de esta vaca maravillosa. Hasta entonces había adquirido fama mediante numerosas hazañas: había capturado varios navíos, había encadenado a muchos guerreros vencidos y sus expediciones a la vecina costa de Irlanda le habían procurado abundante botín. Pero le faltaba algo: poseer la *Glas Gaivlen*, la vaca azul del herrero.

Para conseguirla recurrió a la astucia: se presentó en la forja en el momento en que la vaca era guardada por uno de los tres hermanos, quien cometió la imprudencia de confiar en Balar y dejar el cabestro de la preciosa vaca en manos de este ambicioso sin escrúpulos que,

¹ **Χαλκοδέτοις** ἀυλαῖς. Sófocles, "Antígona", verso 945.

² **Τρικέφαλος**. Hesíodo, "Teogonía", verso 287.

³ **Τρισώματος**; Esquilo, "Agamenón", verso 870. Según Apolodoro. "Biblioteca", libro II, c. V, sec. 10, par. 2, esos cuerpos habrían estado reunidos por su parte media, compartiendo un vientre común. "Fragmenta historicorum graecorum", t. I, p. 140.

⁴ Hesíodo, "Teogonía", versos 287-294.

rápido como el relámpago y tirando de la vaca por la cola, regresó a su isla. Penetró en ella por el puerto que hoy se llama *Port na Glaise*, "el puerto

de la Azul". En este relato aparece un rasgo perteneciente a la leyenda romana de Caco. Caco, desdoblamiento de Gerión, arrastra las vacas de Heracles por la cola.¹

Mac Kineely, el propietario de la vaca, quiso vengarse de Balor. Guiado por los consejos de un druida y un hada, se disfrazó de mujer y el hada lo llevó en alas de la tempestad hasta el otro lado del estrecho que separaba su morada de la isla donde vivía Balor. El hada se detuvo con él sobre la cima de la roca donde se elevaba la torre en que vivía prisionera la hija de Balor, la bella Ethné, y habló así: *Vengo acompañada de una noble dama a la que he rescatado de las manos de un hombre tan cruel como audaz que la había arrancado de su familia. Vengo a pedirte asilo para ella.* Las guardianas de Ethné no se atrevieron a ignorar el pedido del hada, quien penetró en la torre con Mac Kineely y sumió en un sueño mágico a las doce matronas. Cuando despertaron, tanto el hada como su pretendida compañera habían desaparecido. El hada se había elevado por los aires con Mac Kineely y lo había trasladado fuera de la isla, hasta la costa opuesta, por la misma ruta aérea que emplearan para llegar a ella. Así pues, al despertar, las doce matronas encontraron sola a Ethné; pero ésta, como Dánae, estaba encinta.

Sus guardianas le dijeron que la visita del hada y su compañera sólo había sido un sueño, y le recomendaron que no se lo mencionara jamás a Balor. Pero, pese a tales recomendaciones, el noveno mes tocó a su fin; y, fenómeno poco común, Ethné dio a luz tres hijos. Desde luego, fue imposible ocultarle este hecho a Balor, quien se apoderó de ellos y mandó que los envolvieran en una sábana sujeta con un alfiler y los arrojaran en un abismo marino. Para alcanzarlo era preciso que la persona a la que se le confió esta misión atravesara un pequeño golfo; y justamente cuando lo surcaba, el alfiler se desprendió de la sábana y cayó al agua junto con uno de los niños. Cuando el portador de la carga llegó al abismo, en la sábana sólo quedaban dos niños. Así pues, los ahogó y volvió donde Balor, quien creyó que su despiadada orden había sido debidamente cumplida.

¿Qué se hizo del niño caído en el golfo? Antes de responder a esta pregunta, diremos que todavía hoy se muestra el lugar donde se dice que se produjo este accidente, lugar conocido como "Puerto del alfiler", *Port-a-Deilig*. Cuando el alfiler se desprendió y el niño cayó al agua, allí se encontraba, invisible, el hada a la que debía su nacimiento, la cual lo tomó en sus brazos, se elevó por los aires, atravesó el estrecho, ganó la costa de Irlanda y llegó a la morada de Mac Kineely, a quien entregó el recién nacido a la vez que le informaba que se trataba de su hijo. Mac Kineely confió la criatura a su hermano Gavida, el herrero, quien la crió y le enseñó su oficio.

Entretanto, Balor creía haber derrotado al destino; pero no había perdonado la injuria infligida a su hija y que recaía sobre él mismo. Cuando supo por su druida el nombre del culpable, decidió vengarse. Un día atravesó el estrecho con una tropa de guerreros y sorprendió a Mac Kineely. Lo tomó por los cabellos, mientras que otros guerreros sostenían los pies y manos del desdichado, imposibilitado de defenderse. La *cabeza* de Mac Kineely, extendido sobre una piedra blanca, fue cortada por Balor: su sangre corrió sobre la piedra y trazó vetas rojas que todavía hoy se muestran a los curiosos, y que, según los campesinos irlandeses, constituyen testimonios irrecusables de ese lúgubre y antiguo episodio. Se la llama piedra de Neely, por abreviatura de piedra de Kineely. Da nombre a dos parroquias; y, en 1794, un anticuario local, sin cambiarla de lugar, la hizo colocar sobre un pilar de dieciséis pies de altura: a sus ojos, constituía uno de los más respetables y serios monumentos de la historia irlandesa.

Pero volvamos a Balor. La muerte de Mac Kineely había borrado de su espíritu cualquier huella que pudiera quedar de la pena provocada por el parto de Ethné. Su felicidad era

¹ *Cauda in speluncam tractos, versisque viarum
Indiciis raptos, saxo occultabat opaco.*
"Eneida", l. VIII, versos 210-211.

completa y ninguna nube turbaba el claro cielo de sus esperanzas. Gavida, hermano del desdichado Mac Kineely, se había convertido en herrero suyo; y, desde luego, Balor no sabía que uno de los tres hijos de Ethné había escapado de la muerte, y que ese hijo era el joven obrero que ayudaba a Gavida. Era preciso que se cumpliera la profecía del druida, y ese joven era quien debía materializarla matando a su abuelo. El joven sabía muy bien lo que Balor ignoraba: que era hijo de Mac Kineely y que éste había perecido a manos de Balor. Visitaba a menudo el lugar donde se había cometido el asesinato; sentía correr sus lágrimas y no regresaba a su casa sin haber jurado vengar a su padre.

Un día Balor fue a la forja. Gavida estaba ausente y el joven obrero se encontraba solo. Balor se puso a conversar con él y le contó sus hazañas, sin omitir el asesinato de Mac Kineely, del que se jactó como si se tratara de una de sus proezas más honrosas. Había llegado el momento que los decretos del destino fijaran para la venganza. El joven herrero sintió hervir en sus venas la sangre de su padre. Estaba junto a la fragua, donde unas barras de hierro enrojecían a la espera del golpe del martillo. Tomó una y, golpeando a Balor por detrás, introdujo el hierro candente en el ojo mágico habitualmente cerrado que sólo se abría para aniquilar a los infortunados a quienes alcanzara su mirada. Balor cayó: estaba muerto. Así como en Grecia Perseo mató a su abuelo Acrisio, también el joven herrero mató al suyo, y ese acontecimiento justificó la profecía del druida igual que el otro confirmara la predicción del oráculo griego; y en Irlanda, además, se satisfizo a la justicia, ya que el crimen cometido por Balor al matar a Mac Kineely fue legítimamente castigado. Como se puede ver, en este cuento que nos ha conservado la tradición aparecen dos de los nombres propios contenidos en los monumentos del siglo XI: el de Balar, hoy Balor, y el de su hija Ethniu, hoy Ethné. Pero parece que los narradores populares han olvidado cómo se llamaba el joven matador de Balor. Por nuestra parte, ya hemos visto que ese joven fue Lug, el Hermes griego, el Mercurio grecorromano; en fin, uno de los Tuatha De Danann.

8.

Los tres obreros de los Tuatha De Danann y los tres Cíclopes de Zeus según Hesíodo.

Gavida el herrero y sus dos hermanos forman una tríada cuyo origen se encuentra en un detalle de la segunda batalla de Mag Tured. Recordemos a los tres obreros que fabricaban las armas de los Tuatha De Danann y cuya habilidad constituyó una de las causas de la derrota de los Fomoré. El primero de ellos era Goibniu, herrero; su nombre deriva del irlandés antiguo *goba* (genitivo *gobann*), "herrero", que actualmente se pronuncia *gava*; de ahí el moderno derivado *Gavida* de la leyenda popular. Esos tres obreros asociados a la victoria de los dioses del día y de la vida —en irlandés Tuatha De Danann— sobre los de la noche y la muerte —en irlandés Fomoré—, son idénticos a los tres Cíclopes de poderoso coraje, Brontes, Estéropes y Arges, quienes dotaron a Zeus con el trueno y fabricaron para él el rayo,¹ es decir, los dardos que aseguraron la victoria del dios solar Zeus en su combate contra los dioses de la muerte y la noche, a quienes los griegos denominaban Titanes.² No debemos olvidar los procedimientos maravillosos que, durante la batalla de Mag Tured, emplearon Goibniu y sus dos compañeros para fabricar las lanzas con que los victoriosos Tuatha De Danann atravesaban a sus desdichados enemigos los Fomoré. En el cuento popular, el herrero Gavida y sus dos hermanos se oponen a Balor o Balar, el guerrero Fomoré; y la barra de hierro al rojo con que Balar resulta mortalmente herido proviene

¹ Hesíodo, "Teogonia", versos 139-141. Cf. *Ibidem*, versos 504, 505.

² El trueno y el rayo son llamados los dardos, *κῆλα*, de Zeus en los versos 707 y 708 de la "Teogonia" de Hesíodo, versos que forman parte del relato de la batalla sostenida entre Zeus y los Titanes.

justamente de la forja de Gavida. Existe allí un fondo de tradiciones comunes, así como una teoría dualista genéricamente más desarrollada en Irlanda que en Grecia. A veces, sin embargo, ocurre lo contrario: así, por ejemplo, en Irlanda no encontramos los desdoblamientos griegos de los Cíclopes —Coto, Briareo y Giges—, esos tres guerreros de cien brazos cuyo concurso, según Hesíodo, contribuye a la victoria de Zeus contra los Titanes.¹

¹ Hesíodo, "Teogonia", versos 147-159, 618-628, 644-663, 669-675, 713-718, 734, 735, 815-819. Sobre Briareo, ver también la "Ilíada", 1, I, versos 401-407.

CAPITULO X

LA RAZA DE MILE.

1. Los jefes de los Tuatha De Danann convertidos en hombres y reyes en el siglo XI. 2. Milé y Bilé, ancestros de la raza céltica. 3. La doctrina según la cual los irlandeses llegan de España y que les atribuye Escitia y Egipto como país de origen. 4. Ith y la torre de Bregón. 5. España y la isla de Bretaña confundidas con el país de los muertos. 6. Expedición de Ith a Irlanda. 7. Las mitologías irlandesa y griega. Ith y Prometeo.

1.

Los jefes de los Tuatha De Danann convertidos en hombres y reyes en el siglo XI.

Si creemos al poema cronológico compuesto hacia mediados del siglo XI por Gula Coemain, que murió en 1072, después de la segunda batalla de Mag Tured los Tuatha De Danann fueron amos de Irlanda durante ciento sesenta y nueve años —que, según los cálculos de los Cuatro Maestros, eruditos irlandeses del siglo XVII, comenzaron el año 1869 y terminaron el 1700 a.J.C—. Su primer rey fue Lug, y reinó durante cuarenta años; a continuación ocupó el trono Dagdé durante ochenta años; luego Delbaeth durante diez años, y Fiachach Findgil, hijo de Delbaeth, otros diez años más. Una vez que los tres nietos de Dagdé: Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené, se hubieron repartido Irlanda, reinaron simultáneamente por espacio de veintinueve años. Entonces llegaron los hijos de Milé, que los mataron y conquistaron Irlanda.

Es probable que el autor de esta cronología sea Gilla Coemain. En todo caso, parece haber sido inventada en su época, y es la que encontramos en el "Libro de las conquistas". Constituye una lógica consecuencia de la tesis profesada algunos años antes por el monje Flainn Manistrech, personaje que murió en 1056. Era abad, y escribió en versos irlandeses un poema didáctico donde los Tuatha De Danann, hasta entonces inmortales, perecen como vulgares humanos.

Por ejemplo, nos cuenta quién mató a Lug, y también nos dice que Dagdé murió de las heridas que en la batalla de Mag Tured le infiriera con un venablo una mujer llamada Cetnenn. Esta Cetnenn no existía antes de que Flann Manistrech compusiera su poema: hasta entonces sólo se había hablado de Lug, hijo de Ethniu, en irlandés antiguo *Lug mace Ethnenn*. En irlandés antiguo *mac*, hijo, se escribe con dos *c*: *macc*. *Ethnenn* es el genitivo de *Ethniu*, nombre de mujer; y como en irlandés antiguo el compuesto sintáctico *macc Ethnenn* se escribía sin separar las dos palabras, el nombre propio Cetnen resulta de una incorrecta división de ese compuesto. En lugar de *macc Ethnenn*, se ha leído *mac-Cethnenn*. De ahí el origen de esa Cetnen que, si creemos a Flann Manistrech, habría herido mortalmente a Dagdé.

Flann Manistrech ha relatado asimismo la muerte de Delbaeth y la de su hijo: todos esos personajes divinos fueron convertidos por él en hombres comunes. Aparentemente, el primero de los autores que invistieron de realeza a esos personajes y asignaron a sus reinados unas fechas determinadas fue Gilla Coemain, que murió dieciséis años después que Flann Manistrech. De esa manera, Gilla Coemain ha fundamentado el nuevo sistema cronológico con el que concluyó la progresiva evolución que transformara a la mitología irlandesa en un relato histórico acorde con los métodos monásticos de la edad media. Sin embargo, hacia fines del siglo XI, los eruditos que moraban en los monasterios irlandeses no

admitieron universalmente esas doctrinas de nuevo cuño, y una ciencia más sana hizo oír una protesta cuyo eco ha llegado hasta nosotros.

Para el cronologista Tigernach, muerto en 1088, dieciséis años después de Gilla Coemain, las fechas acumuladas por ese fundador de la cronología prehistórica de Irlanda carecían de valor, y no existían fechas corroborables antes del año 305 a.J.C, cuando Cimbaed, hijo de Fintan, se convirtió en rey de Emain. Muy lejos nos encontramos del año 1700 antes de nuestra era, fecha en que habría terminado la dominación de los Tuatha De Danann. Las fechas en que abundan los monumentos de la mitología irlandesa no han sido extraídas de la tradición. Incluso es probable que Gilla Coemain haya sido el primero en imaginar una lista de reyes de la raza de los Tuatha De Danann. Por lo que hace a ese punto, su doctrina es totalmente ajena a las ideas que los irlandeses paganos alimentaban respecto de sus dioses, a quienes consideraban inmortales. La literatura épica irlandesa nos presenta a Lug y Dagd —que, según los cálculos que los Cuatro Maestros fundaran sobre las cifras de Gilla Coemain, habrían muerto respectivamente el 1830 y 1750 antes de nuestra era— como seres sobrenaturales que vivían aún en la época del héroe Cuchulainn y el rey Conchobar, personajes que, de acuerdo con los cálculos de Tigernach (que no parecen mal fundados) serían contemporáneos de Jesucristo.

2.

Milé y Bilé ancestros de la raza céltica.

Se dice que los Tuatha De Danann fueron amos de Irlanda hasta la llegada de los hijos de Milé. *Milé*, genitivo *Miled*, ancestro mítico de los irlandeses, llamados además goidels o scots, también era conocido por los celtas continentales. En esa región de Hungría que, bajo el imperio romano, formara parte de la Panonia inferior, antigua dependencia del imperio galo, se han encontrado numerosas inscripciones grabadas sobre los monumentos funerarios que cubren las tumbas de hombres de origen galo. Una de esas inscripciones ha sido grabada para perpetuar la memoria de Quartio, hijo de Mile-tumarus, por orden de Derva, su viuda. Derva lleva un nombre galo que significa "roble"; *Miletu-marus* está compuesto por dos términos: el segundo, *marus*, en galo *maros*, significa "grande"; en cuanto al primero, *miletu*, aparece con la forma que, cuando constituía el primer término de un compuesto, tomaba el tema consonántico galo *milet*, cuyo nominativo debía ser *miles* para *milets*, en irlandés *Milé*;¹ y el genitivo *miletos*, en irlandés *Miled*. *Miletomarus* significa "grande como Milé". Así pues, el personaje mítico al que en Irlanda se considera como el ancestro de la raza céltica, era tan conocido a orillas del Danubio como en las costas del Océano, en la más occidental de las Islas Británicas.

Milé era hijo de Bilé. Bilé, como Balar, es uno de los nombres del dios de la muerte. La raíz BEL, "morir", a menudo cambia su *e* radical por una *a* cuando también la desinencia contiene una *a*: *atbalat* por *ate-belant*, "ellos mueren"; *Balar* por *Belar* ejemplifica un fenómeno idéntico. Cuando, por el contrario, la desinencia contiene una *i*, la *e* radical de la raíz BEL se convierte en *i*: *epil*, "él muere", por *ate-beli*. Un fenómeno similar se produce en *Bile* por *Belios*.

Así pues, Milé, hijo de Bilé, tiene por padre al dios de la muerte, el dios céltico al que César denominara *Dis pater*. Todos los galos —dice éste— pretenden ser descendientes de *Dis pater*, dios de la muerte, *ab Dite patre*.² *Dis* parece ser una contracción por *dives*, *Dite* por *divite*.³ Ese nombre divino era simultáneamente céltico y romano: *dith*, en irlandés

¹ A veces se encuentra como nominativo la forma *Milid*, que en realidad es el acusativo. El nominativo sólo puede ser *Mile* o *Mili*.

² "De bello gallico", l. VI, c. 18, par. 1.

³ Cicerón, "De natura deorum", l. II, c. XXVI, par. 66; cf. Corssen, "Ueber Aussprache",

antiguo, es uno de los nombres de la muerte. También se lo encuentra escrito *diith*, con dos *i*;¹ parece haber perdido una *v* primitiva entre esas dos vocales, como el latín *dite* por *divite*; *diith* se escribe por *divit*, y el nombre galo *Divitiacus*, que fue en tiempos de César el de un druida eduino² muy conocido, y, antes de entonces, el de un rey de los suessiones,³ parece ser un derivado de esta palabra.

3.

La doctrina según la cual los irlandeses llegan de España y que les atribuye Escitia y Egipto como país de origen.

Desde la época en que se confeccionó nuestra primera lista de literatura épica, el evemerismo consideró a los hijos de Milé como provenientes de España y no del país de los muertos; y las creencias cristianas, asociadas a preocupaciones etimológicas, fomentaron la idea de prolongadas peregrinaciones anteriores que los antepasados de los irlandeses, según se dice, habrían interrumpido con estadias más o menos prolongadas en lugares como Egipto y, especialmente, Escitia. Parecía evidente que scots y escitas eran la misma cosa.

En el siglo X o incluso en el XI, Nennius conoció esta leyenda erudita y relativamente moderna, y declara haberla recibido de los sabios irlandeses. Veamos cómo se expresa. *Cuando los hijos de Israel atravesaron el mar Rojo, fueron perseguidos por los egipcios, que, como se lee en la Biblia, resultaron ahogados. Ahora bien, por entonces moraba entre los egipcios un hombre noble de Escitia que tenía una familia numerosa. Los escitas le habían destronado y, aunque se encontraba en Egipto cuando los egipcios fueron ahogados, no participó en la persecución del pueblo de Dios. Así pues, después de deliberar, los sobrevivientes egipcios decidieron expulsarlo de su tierra porque temían que, aprovechando que los jefes de familia habían perecido en el mar Rojo, quisiera convertirse en amo del país. Obligado a abandonar Egipto, viajó por África durante cuarenta y dos años; llegó con su familia hasta los altares de los filisteos, atravesó un lago salado, pasó por entre Rusicada y las montañas de Siria, cruzó el río Malva, recorrió Mauritania, llegó hasta las columnas de Hércules y finalmente penetró en España, donde su raza habitó durante muchos años y se multiplicó considerablemente.*

Este sumario relato es un resumen del que aparece en la lista más antigua de composiciones épicas irlandesas con el nombre de "Emigración o viaje hasta España de Milé, hijo de Bilé". Versiones más modernas de esta leyenda han llegado hasta nosotros por medio del "Chronicum Scotorum", anales de Irlanda compuestos en el siglo XII; así como por la introducción del "Libro de las conquistas", transcrito durante el siglo XII en el Libro de Leinster, y, finalmente, por una glosa del "Senchus Mor".

Los eruditos irlandeses de la edad media pretendían descender de los egipcios por línea materna. Con los tres nombres de la raza irlandesa, fené, scot y goidel, se fabricaron tres ancestros: 1º Fenius, rey de Escitia; 2º Scota, hija de Faraón, rey de Egipto, y nieta de Fenius; 3º Goidel, hijo de Scota. Es probable que Scota, la hija del Faraón, haya sido inventada hacia fines del siglo XIII; y que Clement, el gramático irlandés de la corte de Carlomagno, haya hablado de esta egipcia, madre imaginaria del pueblo irlandés. Cuando el anglosajón Alcuin, condenado al retiro a causa de su edad, se queja ante Carlomagno de la

"Vokalismus und Betonung der lateinischen Sprache", 2ª edición, I.1, p. 316.

¹ Saint-Paul de Wurzburg, fº 8 D; "Grammatica celtica", 2ª edición, p. 21; Zimmer, "Glossæ hibernicæ", p. 50; cf. Windisch, "Irische Texte", p. 484. Comparar el bretón *divez*, "fin", en galés *diwedd*, y el irlandés *dead*, que tiene el mismo sentido.

² Cicerón, "De divinatione", I. I, c. 41, par. 90; César, "De bello gallico", I.1, c. 16, 18,19, 20, 31, 32, 41; I. II, c. 10,13; I. VI, c. 12.

³ "De bello gallico", I. II, c. 4, par. 7.

creciente influencia adquirida por los irlandeses en la escuela de palacio, los trata de egipcios. *Cuando me fui —dice— os dejé rodeado de latinos; ignoro quién los ha reemplazado por egipcios.*

4.

Ith y la torre de Bregón.

Ya hemos hablado bastante acerca de esas leyendas relativamente modernas cuyo origen no tiene nada de popular, sino que proviene de una falsa erudición. Nos referiremos ahora al antiguo relato donde se cuenta cómo la raza céltica salió del país de los muertos para venir a establecerse en la tierra que sigue ocupando hasta hoy.

La versión más antigua que poseemos de esta leyenda data del siglo XI, y nos ha sido conservada por el "Libro de las conquistas". Allí vemos que un tal Bregón, padre, o más bien abuelo de Milé, construyó una torre en España (o sea, en el país de los muertos). Esa torre fue llamada la torre de Bregón, y constituye una segunda edición de la torre de Conann que cantara Eochaid ua Flainn en el siglo X y en cuyo asedio los descendientes del mítico Nemed, que habían ido a combatir al dios de los muertos, empezaron por salir vencedores para acabar por perecer en número de sesenta mil. Es similar a la torre que Cronos, dios de los muertos, ocupa en la isla de los Bienaventurados, la cual fuera cantada por Píndaro en el siglo V a.J.C. Bregón tuvo un hijo que se llamó Ith, quien, contemplando el horizonte desde lo alto de la fortaleza paterna durante una hermosa noche de invierno, avistó en la lejanía las costas de Irlanda. A partir del siglo XI los eruditos irlandeses convirtieron a Bregón en una ciudad de España, la antigua Brigantia, hoy Braganza. Está claro que, para ver Irlanda desde allí, es necesario tener muy buena vista; pero, como ya hemos dicho, esto sucedió en una bella noche de invierno, y, como observa un autor irlandés, *en las noches de invierno, cuando el aire es límpido, es cuando la vista del hombre alcanza hasta más lejos.*

5.

España y la isla de Bretaña confundidas con el país de los muertos.

Pero, evidentemente, no se trataba de España: esta palabra ha sido introducida por el evermerismo de los cristianos irlandeses. La doctrina relativamente moderna a la que se debe la presencia del nombre de España en los textos que nos sirven de base en el presente estudio es equiparable a la que, en una fecha mucho más remota, introdujo el nombre de Bretaña en la leyenda del país de los muertos tal como se la relataba en la Galia en la primera época del imperio romano. Si damos crédito a un relato tomado de un autor desconocido por Plutarco, que murió hacia el año 120 de nuestra era, y por Procopio, que escribió en el siglo VI, el país de los muertos es la parte occidental de Gran Bretaña, a la que un muro infranqueable separa de las regiones orientales de dicha isla. Esta leyenda cuenta que sobre las costas septentrionales de la Galia existe una población de marinos cuyo trabajo consiste en conducir a los muertos desde el continente hasta la parte de Bretaña que constituye su última morada. El murmullo de una voz misteriosa despierta a esos marinos en medio de la noche; entonces, éstos se levantan, se dirigen hacia la orilla y allí encuentran unos navíos que no les pertenecen, repletos de hombres invisibles cuyo peso hunde las naves exactamente hasta el punto en que es posible hacerlo sin mandarlas a pique. Después de subir a bordo, los marinos llegan a las costas de Bretaña, según una versión, en un golpe de remo; y, según otra, en el término de una hora (si bien, cuando realizan ese viaje en sus propios barcos, incluso ayudándose con las velas, dicho trayecto les demanda por lo menos

un día y una noche). En cuanto llegan a la orilla, sus invisibles pasajeros desembarcan; y entonces se ve cómo los navíos descargados se levantan por encima de las olas y se oye la voz de un personaje invisible que proclama los nombres de los recién llegados que han venido a aumentar el número de habitantes del país de los muertos.

Un golpe de remo, o a lo sumo una hora de navegación, son suficientes para ejecutar el viaje nocturno que transporta a los muertos desde el continente galo hasta su última morada. En efecto, durante la noche, una ley misteriosa reduce las largas distancias que separan durante el día a los dominios de la vida y la muerte. Es la misma ley que, en una noche clara, le permitió a Ith avistar las costas de Irlanda, morada de los vivos, desde lo alto de la torre de Bregón, sita en el país de los muertos. Ese fenómeno se produjo en invierno porque el invierno es una especie de noche; el invierno, como la noche, elimina las barreras que se interponen entre las regiones de la muerte y las de la vida; como la noche, el invierno crea la apariencia de la muerte; suprime, por decirlo de alguna manera, el temible abismo que las leyes de la naturaleza han levantado entre la vida y la muerte. Así se explica que, durante una bella noche de invierno y desde lo alto de la torre de Bregón, en la isla de los muertos, Ith viera perfilarse ante él, en el horizonte, las costas de Irlanda.

6.

Expedición de Ith a Irlanda.

Ith se embarcó junto con tres veces treinta guerreros y se hizo a la vela hacia el país desconocido cuya existencia le había sido revelada por su penetrante vista. Llegó hasta ella con toda felicidad y desembarcó sobre el promontorio de Coreo Duibné, en el extremo sudoeste de Irlanda. Se dice que por entonces reinaban en la isla tres reyes que eran nietos del gran dios Dagdé: se llamaban Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené, y se habían repartido Irlanda. La mujer de Mac Cuill se llamaba Banba; la de Mac Cecht, Fotla; y la de Mag Grené, Eriu. Banba, Fotla y Eriu son tres nombres de Irlanda, los dos primeros de los cuales han caído en desuso, mientras que el tercero aún perdura. Por lo tanto, esas tres reinas son otras tantas personificaciones de un ser único al que el gusto de los celtas por las tríadas ha triplicado. Los tres divinos esposos de Irlanda han surgido de la unidad por un procedimiento análogo, y el origen de esta triple unidad divina se nos revela a través del tercero de los nombres de la misma: *Mac Grené*, "hijo del sol". Cuando Ith desembarcó en Irlanda, ésta había sido desposada por un hijo del sol, el cual reinaba sobre ella: esta es sólo una nueva forma de expresar la tantas veces reiterada idea de que, por entonces, Irlanda pertenecía a los Tuatha De Danann, dioses del día, la vida y la ciencia. El nombre propio Mac Grené, "hijo del sol", es comparable al sobrenombre de *Grian-Ainech*, "el de la faz solar", atribuido a Ogmé u Ogmios, campeón divino y otro de los Tuatha De Danann, es decir, de los dioses solares.

Pero Ith no encontró a nadie en la ribera. Se internó en la isla y caminó durante largo tiempo en dirección norte sin encontrar un alma. Neit, dios de la guerra, acababa de morir en una batalla contra los Fomoré, y los tres reyes de los Tuatha De Danann, Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené, se habían reunido en la fortaleza de Ailech, antaño fundada y habitada por el difunto, para repartirse la herencia del mismo; sus guerreros les habían acompañado. Todavía hoy se muestra el emplazamiento de la fortaleza de Ailech: está situado en el norte de Irlanda, en el condado de Donegal, en la baronía de West-Inishowen, cerca de Londonderry. Ith, en su viaje de sur a norte a través de Irlanda, acabó por llegar a Ailech.

Fue bien acogido por los tres reyes, quienes le pidieron que juzgara acerca de las dificultades a que daba lugar el reparto de la sucesión de Neit. La sentencia arbitral de Ith acabó con todas las discusiones: *Actuad* —dijo al terminar— *según las leyes de la justicia; porque el país que habitáis es bueno, abundante en frutos, miel, queso, peces; es templado, sin excesos de frío ni calor.* A raíz de estas últimas palabras, los tres reyes concluyeron que

Ith quería apoderarse de Irlanda, por lo que le invitaron a salir de ella y resolvieron matarlo. Ejecutaron su proyecto a cierta distancia de allí, en un lugar que, según la leyenda irlandesa, recibió el nombre de "llanura de Ith", *Mag Itha*, en recuerdo de ese episodio. Pero los compañeros de Ith no sucumbieron con él, sino que recogieron el cuerpo de su desdichado jefe, embarcaron y regresaron al país de donde habían venido. Los hijos de Milé consideraron el asesinato de Ith como una declaración de guerra: invadieron Irlanda y derrotaron a los Tuatha De Danann, es decir, a los dioses.

7.

Las mitologías irlandesa y griega. Ith y Prometeo.

La guerra de los primeros hombres contra los dioses y su victoria sobre éstos —uno de los datos fundamentales de la mitología céltica— puede parecer extraña; sin embargo, esta leyenda está de acuerdo con una doctrina mitológica de los griegos.

La lucha sostenida entre Zeus y los Titanes constituye la forma griega de la batalla irlandesa de Mag Tured, donde los Tuatha De Danann y los Fomoré se disputan la victoria: los Fomoré son los Titanes irlandeses, y, en los Tuatha De Danann, podemos reconocer a Zeus y sus auxiliares. En esta batalla alcanzan la victoria Zeus y los Tuatha De Danann, mientras que los Titanes y los Fomoré resultan vencidos.

Pero, ¿de quién descienden los hombres en uno de los sistemas mitológicos griegos? De los Titanes. El primer ancestro de la raza helénica es Jápeto, salido de la unión de la Tierra con su hijo el Cielo, que naciera de la Tierra desde el origen del mundo.¹ Jápeto fue padre de Prometeo,² y éste, a su vez, padre³ o abuelo de Helén, ancestro mítico de la raza griega.⁴ Ahora bien, según Hesíodo, Jápeto, ese primer padre de los más antiguos antepasados a los que los griegos remontan su origen, es un Titán: los hijos que el Cielo tuvo de la Tierra son Titanes;⁵ Jápeto es uno de esos hijos, y por tanto es un Titán, uno de esos enemigos de los dioses solares, uno de esos adversarios del victorioso Zeus a quienes éste precipitara un día en el Tártaro junto con su rey Cronos. La "Ilíada" nos dice que Jápeto mora en el Tártaro junto con Cronos: *Jamás —exclama Zeus dirigiéndose a su vindicativa esposa Hera—, jamás aplacaré tu cólera, incluso si fueras hasta los extremos más remotos ¿le la tierra y el mar, allí donde están sentados Cronos y Jápeto, privados de la luz del sol que recorre las altas regiones del mundo; a su alrededor está el profundo Tártaro.*⁶ Más adelante el poeta vuelve sobre esta idea y agrega que los dioses subterráneos que rodean a Cronos se llaman Titanes.⁷

Según la mitología de la "Ilíada", que probablemente se remonta al siglo VIII a.J.C, la morada de Jápeto es el Tártaro. Pero una doctrina posterior atribuye a Cronos y a sus compañeros —y, en consecuencia, a Jápeto— el dominio de las islas o la isla de los Bienaventurados, situadas en el extremo oeste, más allá del Océano. Tal es la creencia admitida en "Los trabajos y los días" de Hesíodo,⁸ cantada a su vez por Píndaro en el siglo V a.J.C.⁹ Esta isla es la nueva patria donde moran los héroes difuntos —y, en consecuencia,

¹ Hesíodo, "Teogonía", versos 126, 127, 134.

² Id., *ibid.*, versos 507-510, 528, 543, 565, 614. "Los trabajos y los días", versos 50, 54. Apolodoro, I. I, c. 2, secs. 2, 3; Didot-Müller, "Fragmenta historicorum graecorum", I, p. 105.

³ Hesíodo, "Catálogos", frag. XXI, ed. Didot, p. 49.

⁴ Apolodoro, I. I, c. 7, sec. 2; Didot-Müller, "Fragmenta historicorum graecorum", t. I, p. 110-111. Tucídides, I. I, c. 3. Herodoto, I. I, c. 56, par. 4.

⁵ "Teogonía", versos 207-210.

⁶ "Ilíada", I. VIII, versos 478-481.

⁷ "Ilíada", I. XIV, versos 273, 274, 278, 279.

⁸ Hesíodo, "Los trabajos y los días", versos 165 y siguientes.

⁹ Píndaro, "Olímpicas", II, versos 70 y siguientes, I.1, p. 17.

Jápeto, el primitivo ancestro de la raza griega—. Esta isla es idéntica al país de los muertos desde donde vinieron los hijos de Milé para conquistar Irlanda.

La similitud entre las fábulas griega y céltica no se detiene aquí: en la mitología griega, el Titán Jápeto tiene un hijo llamado Prometeo. Prometeo es el adversario de Zeus, quien lucha contra el hijo de un Titán como antes lo hiciera contra los Titanes mismos: la segunda lucha es una continuación de la primera. Igualmente, cuando en Irlanda los Tuatha De Danann se enfrentan con los hijos de Milé, en cierto modo no hacen sino continuar la guerra que sostuvieron contra los Fomoré, ya que los hijos de Milé tienen por antepasado a Bilé, personificación de la muerte —o, en otros términos, un Fomoré.

Ciertos detalles de la leyenda de Prometeo presentan una singular similitud con la de Ith, especialmente el siguiente: al principio, Prometeo es amigo de Zeus.¹ La ruptura de ambos proviene de la intervención de Prometeo en un reparto.² También Ith, inicialmente bien acogido por los Tuatha De Danann, se convierte en sospechoso para éstos a raíz del reparto que se le ha encargado. Tanto en la leyenda griega como en la irlandesa, la amistad se transforma en odio a causa de un reparto, y el arbitro del mismo acaba siendo la trágica víctima de ese odio.

La cólera de Zeus se desató cuando Prometeo prestó una inesperada ayuda a los hombres, a quienes aquél privaba del fuego. Prometeo le arrebató a Zeus *el fuego indomable cuyo esplendor brilla a lo lejos*³ y se lo dio a los hombres; así pues, éstos le deben la luz y el día, las ciencias y las artes.⁴ Es la maravillosa mirada de Ith, que descubrió Irlanda desde lo alto de la torre de Bregón; que fue el primero en penetrar en esta isla, y quien enseñó la ruta hacia la misma a los hijos de Milé hoy establecidos en ella: la población irlandesa le debe casi tanto como debían los griegos a Prometeo.

Pese a los inapreciables servicios que Prometeo prestara a los hombres, la iniquidad de Zeus le infligió un espantoso suplicio: encadenado a una de las columnas que sostienen la bóveda del cielo por el extremo Occidente, un águila de plumaje sombrío le desgarró las entrañas y le roe el hígado que se regenera constantemente.⁵ También el inocente Ith fue asesinado por los Tuatha De Danann.

Sin embargo, el suplicio de Prometeo no será eterno, ya que Heracles penetrará un día en el Hades, tenebrosa morada de la muerte y la noche, para librar a ese bienhechor de la humanidad al que la implacable cólera de Zeus⁶ impusiera una pena tan inmerecida. Ith, igualmente, será vengado: su muerte fue un crimen injustificado, y los Tuatha De Danann, culpables del mismo, perderán el dominio de Irlanda a manos de los hijos de Milé.

¹ Esquilo, "Prometeo encadenado", versos 199 y siguientes.

² Hesíodo, "Teogonia", versos 535-560.

³ Id., Ibid., versos 561-569. "Los trabajos y los días", versos 47-58.

⁴ Esquilo, "Prometeo encadenado", versos 447 y siguientes.

⁵ Hesíodo, "Teogonia", versos 520-525. "Prometeo encadenado", versos 1021-1025.

⁶ Esquilo, "Prometeo encadenado", versos 871-873, 1026-1029. Cf. "Iliada", I. VIII, versos 360-369.

CAPITULO XI

CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE.

1. Llegada a Irlanda de los hijos de Milé. 2. Primer poema de Amairgen. Doctrina panteísta que expresa. Comparación con un poema galés atribuido a Taliesin y con el sistema filosófico de Jean Scot, llamado Eringenio. 3. Los otros dos poemas de Amairgen. Doctrina naturalista que expresan. 4. Primera invasión de Irlanda por los hijos de Milé. 5. Juicio de Amairgen. 6. Retirada de los hijos de Milé. 7. Segunda invasión de Irlanda por los hijos de Milé. Conquista de la isla. 8. Comparación entre las tradiciones irlandesas y galas. 9. Los Fir-Domnann, Bretones y Pictos en Irlanda.

1.

Llegada a Irlanda de los hijos de Milé.

Los compañeros de Ith llevaron el cadáver de su jefe al país de los muertos (o a España, como dice la redacción cristiana). La raza de Milé consideró el asesinato de Ith como una declaración de guerra; y, para vengarlo, resolvió emigrar a Irlanda y arrebatarse esta isla a los asesinos. Al frente de la raza de Milé estaban treinta y seis jefes, cuyos nombres se han conservado.

Cada uno de ellos embarcó en su navío junto con su familia y sus hombres; pero no todos llegaron al destino. Uno de los hijos de Milé, que había trepado a lo alto del mástil para contemplar Irlanda, cayó al mar y pereció. También la mujer de Amairgen (apodado *Glungel*, "el de la rodilla blanca", hijo de Milé; hombre de letras, sabio, *file* de la flota) murió durante la travesía. La flota desembarcó en el mismo lugar de la costa de Irlanda donde lo hiciera Ith, en la punta sudoeste. El lugar del desembarco recibió el nombre de Inber Scené;¹ Scené era el nombre de la mujer de Amairgen, que fue enterrada en este lugar.

Los hijos de Milé llegaron a Irlanda el jueves primero de mayo, decimoséptimo día de la luna. También Partolón había desembarcado un primero de mayo, pero era martes y el decimocuarto día de la luna; y en otro primero de mayo comenzó la epidemia que destruyó a su raza en una semana. El primero de mayo estaba dedicado a Beltené, uno de los nombres del dios de la muerte, de ese dios que, habiendo dado la vida a los hombres se la reclama después. Así pues, en una de las fiestas de ese dios, la raza de Milé comenzó la conquista de Irlanda.

2.

Primer poema de Amairgen. Doctrina panteísta que expresa. Comparación con un poema galés atribuido a Taliesin y con el sistema filosófico de Jean Scot, llamado Eringenio.

Al posar el pie derecho sobre la tierra de Irlanda, el *file* Amairgen, hijo de Milé, cantó un poema panteísta en honor de la ciencia que le daba un poder superior al de los dioses, en los que, sin embargo, se originaba. Cantó loas a esta ciencia maravillosa que iba a asegurar la victoria de los hijos de Milé sobre los Tuatha De Danann. En efecto, la filosofía céltica

¹ Ese sería el nombre antiguo del río de Kenmare, en el condado de Kerry. Hennessy, "Chronicum Scotorum", p. 389. También Nemed desembarcó allí.

pretendía que esta ciencia divina —que penetraba los secretos de la naturaleza, cuyas leyes y fuerzas conocía— era un ser idéntico a esas mismas fuerzas, al mundo material y visible; y que poseer esta ciencia era poseer a la naturaleza entera. Amairgen dice:

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

Yo soy palabra de ciencia;
Yo soy la punta de lanza que combate en las batallas;
Yo soy el dios que crea o forma el fuego (del pensamiento) en la cabeza (del hombre);

¿Quién hace la luz durante la asamblea en la montaña? (Y aquí agrega una glosa: ¿Quién aclaró cada pregunta, sino yo?)

¿Quién anuncia las edades de la luna? (Y agrega una glosa: ¿Quién os cuenta de las edades de la luna, sino yo?)

¿Quién enseña el lugar donde se acuesta el sol? (sino el file, agrega una glosa.) ...

Este fragmento carece de orden; las ideas fundamentales se mezclan con las secundarias sin método alguno. Pero no cabe duda en cuanto a su sentido: *el file* es palabra de ciencia, es el dios que da al hombre el fuego del pensamiento; y como la ciencia no es distinta de su objeto, como Dios es uno con la naturaleza, el ser del *file* se confunde con el viento, las olas, los animales salvajes y las armas del guerrero.

Un manuscrito galés del siglo XIV nos ha conservado una composición análoga, atribuida al bardo Taliesin. Amairgen, el *file* irlandés, dijo: *Yo soy una lágrima del sol*. La pieza galesa pone en boca de Taliesin una aseveración semejante: *He sido una lágrima en el aire*.

He aquí otras fórmulas paralelas:

Amairgen: *Soy el buitre sobre la roca*.

Taliesin: *He sido un águila*.

Amairgen: *Soy la más bella de las plantas*.

Taliesin: *He sido un árbol en el soto*.

Amairgen: *Soy la punta de lanza que combate en las batallas*.

Taliesin: *He sido una espada en la mano; he sido un escudo en el combate*.

Amairgen: *Soy palabra de ciencia*. Taliesin: *He sido palabra escrita*.

El poema galés altera el sentido primitivo de la fórmula al poner en pasado el verbo que, en el viejo texto irlandés, está en presente. Sustituye la poderosa doctrina panteísta que fue la gloria y el error de la filosofía irlandesa (y probablemente de la céltica) por la noción de sucesivas metamorfosis. El *file* es la personificación de la ciencia, la ciencia es idéntica a su objeto. La ciencia es el Ser mismo del que tanto las fuerzas de la naturaleza como todos los seres sensibles no son sino manifestaciones. Así es como el *file*, en quien la ciencia se reviste de forma humana, no es solamente un hombre, sino un águila o buitre, árbol o planta, palabra, espada o venablo; es el viento marino, la ola del océano, el murmullo de las olas, el lago en la llanura. Y es todo eso porque es el ser universal, o, como dice Amairgen, *el dios que crea el fuego* (del pensamiento) *en la cabeza* (del hombre). Es todo eso porque

detenta el tesoro de la ciencia. Dice: *Yo soy palabra de ciencia*. Y, como Amairgen se cuida de destacar, son muchas las pruebas que atestiguan que posee ese tesoro. Así, cuando en las asambleas de la montaña los conciudadanos del *file* se ven sobrepasados por un asunto difícil, éste les da la solución. Y eso no es todo: sabe calcular las lunaciones, que constituyen la base del calendario; y, en consecuencia, determina en qué fecha se llevarán a cabo las grandes asambleas populares, fundamento de la vida política, comercial y religiosa. La astronomía no tiene secretos para él: incluso conoce el lugar a donde el sol, fatigado de su carrera diurna, va a reposar desde el anochecer hasta la mañana (lugar que los demás hombres ignoran). Así pues, la ciencia le pertenece, la ciencia es él. Ahora bien, la ciencia es el ser único del que el mundo entero, con todos los seres secundarios que lo pueblan, sólo es una variada y múltiple expresión.

Esta doctrina es la que, en el siglo IX, envuelta en los ropajes de la filosofía griega, enseñó el irlandés Jean Scot en Francia, en la corte de Carlos el Calvo. M. Hauréau resume la doctrina fundamental del filósofo irlandés al proporcionar los extractos siguientes de su gran obra "De la división de la nature": *Todos los medios de conocimiento nos demuestran que, bajo la aparente diversidad de los seres, subsiste el ser único que constituye su fundamento común.*

Cuando se nos dice que Dios lo ha hecho todo —escribió Jean Scot—, debemos comprender que Dios está en todo, que es la esencia sustancial de todas las cosas. En efecto, sólo él posee en sí mismo las verdaderas condiciones del ser; y sólo él es en sí mismo todo aquello que está en el seno de las cosas a las que tenemos el derecho de atribuir existencia. Nada de lo que existe verdaderamente por sí mismo, sino Dios, único que es verdaderamente por sí mismo y que, al repartirse entre todas las cosas, les comunica así todo cuanto en ellas responde a la verdadera noción del ser.

Y continúa: *¿No ves por qué al creador de la universalidad de las cosas le corresponde el primer lugar entre las categorías de la naturaleza? Es razonable que así sea, dado que él es el principio de todas las cosas; dado que es inseparable de toda la diversidad que ha creado; dado que sólo así puede subsistir con el título de creador. En efecto, en él están todas las cosas invariable y esencialmente; él mismo es la división y la colección, el género y la especie, y el todo y la parte de la universalidad creada.*

En fin, ¿qué es una idea pura según Jean Scot? *Es, hablando con propiedad, una teofanía, es decir, una manifestación de Dios en el alma humana.* Tal es la doctrina que el irlandés Jean Scot enseñó en Francia en el siglo IX. Es la doctrina que la epopeya mitológica irlandesa pone en boca de Amairgen cuando le hace decir: *Yo soy el dios que pone el fuego (del pensamiento) en la cabeza (del hombre); yo soy la ola del océano, soy el murmullo de las olas, etcétera.* El *file*, el sabio en el que la ciencia, o sea, la idea divina, se ha manifestado y que por ello deviene la personificación de dicha idea, puede —sin pecar de orgullo—, proclamarse idéntico al ser único y universal del que todos los seres secundarios sólo son apariencias o manifestaciones. Su propia existencia se confunde con la de esos seres secundarios.

Tal es el sentido del viejo poema que la leyenda irlandesa pone en boca del *file* Amairgen en el momento en que ese representante primitivo de la ciencia céltica llegado de las misteriosas regiones de la muerte, posó por primera vez su pie derecho sobre el suelo de Irlanda.

3.

Los otros dos poemas de Amairgen. Doctrina naturalista que expresan.

Después de ese documento filosófico, el "Libro de las conquistas" nos muestra a Amairgen declamando otros dos fragmentos inspirados en una doctrina mucho menos elevada. La creencia que los inspira es muy similar a la que explica el origen del mundo en

la "Teogonia" de Hesíodo. La materia precedió a los dioses. Lo primero que existió fue el Caos, padre de las tinieblas y la noche; después apareció la Tierra, que produjo las montañas, el cielo y el mar; y que, uniéndose al Cielo, dio nacimiento primero al Océano y después a los Titanes, padres de los dioses y los hombres. Por tanto, la materia ha existido desde el origen de las cosas, y posee sobre los dioses la misma superioridad que el padre sobre los hijos. La naturaleza material está por encima de los dioses. Así es como Amairgen, en guerra con los dioses, se dirige a las fuerzas de la naturaleza, con cuya ayuda espera vencer a los dioses. Es por eso que cada uno de los dos últimos poemas de Amairgen es una invocación a las fuerzas de la naturaleza. He aquí la segunda de estas dos piezas donde la Tierra ocupa el primer lugar, lo mismo que en la "Teogonia":

¡Yo te invoco, tierra de Irlanda!
¡Mar brillante, brillante!
¡Montaña fértil, fértil!
¡Bosque accidentado!
¡Río henchido, henchido de agua!
¡Lago rebosante de peces, rebosante de peces!

Así, Amairgen llama a la tierra de Irlanda, al mar que la rodea, a sus montañas, ríos y lagos, para que lo ayuden a luchar contra la raza divina que la domina, contra los dioses que viven en ella. Evidentemente, la fórmula de esta plegaria ha sido tomada del ritual céltico, en el que antaño fuera consagrada por el uso, y de manera alguna ha sido compuesta para el fragmento literario en el que se encuentra inserta. Se trata de una invocación pagana a una Irlanda divinizada, invocación que podía emplearse cuando se considerara necesario el apoyo de esta divinidad tutelar.

Este nos recuerda otros textos irlandeses en los que se considera a la naturaleza material como el más grande de los dioses. Tal es el caso del juramento que Loegairé, rey supremo de Irlanda, se vio constreñido a prestar para recuperar su libertad después de ser vencido y hecho prisionero por los habitantes de Leinster. Tomó como testigos de ese juramento al sol y la luna, el agua y el aire, el día y la noche, el mar y la tierra, sin mencionar ningún otro dios; y cuando violó su juramento, esas fuerzas naturales, que habían garantizado el cumplimiento del mismo, le quitaron la vida en castigo por su mala fe.

El "Libro de las conquistas" pone en boca de Amairgen otro poema que, aunque aparece en segundo término, sólo adquiere un sentido claro cuando se lo sitúa en tercer lugar. Se trata de una invocación al mar en la que, aunque se menciona a la tierra, ésta ocupa un segundo plano (mientras que, en la pieza precedente, ocupaba el primero).

¡Mar lleno de peces!
¡Tierra fértil!
¡Irrupción de peces!
¡Pesca que allí prospera!
¡Pájaro bajo el agua!
¡Gran pez!
¡Agujero de cangrejos!
¡Irrupción de peces!
¡Mar lleno de peces!

Así es como Amairgen, que ha venido a combatir a los dioses, invoca contra ellos el apoyo de la materia y de las fuerzas naturales, a las que dirige dos plegarias; y, gracias a estas plegarias, los dioses serán derrotados.

4.

Primera invasión a Irlanda de los hijos de Milé.

Pero prosigamos el relato de la conquista de Irlanda por los hijos de Milé. Según el texto al que venimos haciendo referencia, al desembarcar junto con sus hermanos y sus compañeros, el *file* Amairgen declamó las dos invocaciones que ocupan el primer y tercer lugar en la exposición precedente. Más adelante volveremos a encontrar la segunda de ellas.

Tres días y tres noches más tarde, los hijos de Milé trabaron su primera batalla. Según el "Libro de las conquistas", sus adversarios fueron "los demonios", o sea, los Tuatha De Danann. El combate tuvo lugar cerca de la playa en la que desembarcaran aquellos, en un lugar llamado Sliab Mis, que hoy se escribe Slieve Mish, en el condado de Cork, una de las subdivisiones del Munster o provincia del sudoeste.

El "Libro de las conquistas" sitúa aquí una de esas leyendas extrañas con que la manía de la etimología ha sembrado numerosos documentos irlandeses. Cerca de Slieve Mish había un lago en el que se bañó Lugaid, hijo de Ith, a raíz de lo cual dicho lago tomó el nombre de "lago de Lugaid". De ese lago nace un río en el cual se bañó la mujer de Lugaid, llamada Fial, es decir, "púdica". Lugaid salió del lago a favor de la corriente, penetró en el río y se acercó al lugar donde se encontraba su mujer; al advertir la inesperada presencia de su marido en el agua donde ella misma se encontraba, Fial la púdica se sobrecogió de tal manera que expiró, por lo que se le dio su nombre al río donde sucedió tan trágico episodio.

Los hijos de Milé se pusieron en marcha hacia el noroeste. Todavía se encontraban cerca de Slieve Mish cuando se toparon con la reina Banba, que les dijo: *Sí habéis venido a conquistar Irlanda, vuestra expedición no es justa. El file Amairgen le contestó: Ciertamente hemos venido para eso. Banba replicó: Entonces, concededme al menos una cosa: que esta isla lleve mi nombre. Amairgen respondió: Esta isla llevará vuestro nombre.*

Un poco más lejos, los hijos de Milé se encontraron con la segunda reina, llamada Fotla, quien también pidió que la isla recibiera su nombre. Amairgen dijo: *Sea: la isla se llamará Fotla.*

En Uisnech, el punto central de Irlanda, los hijos de Milé se encontraron con Eriu, la tercera reina, quien les dijo: *Guerreros, sed bienvenidos. Llegáis de lejos; esta isla os pertenecerá para siempre, y no habrá otra mejor desde aquí hasta el extremo oriente. Ninguna raza será más perfecta que la vuestra. Amairgen dijo: He aquí unas buenas palabras y una buena profecía. Pero entonces Eber Dond, el mayor de los hijos de Milé, exclamó: No es a vos a quien debemos agradecimiento, sino a nuestros dioses y a nuestro propio poder, que nos darán la victoria. Eriu le respondió: Lo que anuncio carece de interés para ti, porque no disfrutarás de esta isla ni pertenecerá a tus descendientes. Y en efecto, Eber Dond pereció antes de que la raza de Milé conquistara Irlanda. Finalmente, lo mismo que las otras dos reinas, Eriu pidió que la isla llevara su nombre. Ese será su nombre principal, dijo Amairgen.*

5.

Sentencia de Amairgen.

Los hijos de Milé llegaron a la capital de Irlanda, es decir, a Tara, a la que por entonces llamaban "la Bella Colina", *Druim Cain*. Allí encontraron a los tres reyes contra quienes venían a guerrear: Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené, que reinaban sobre Irlanda y los Tuatha De Danann, e iniciaron conversaciones con los mismos.

Los tres reyes solicitaron un plazo para deliberar acerca de si ofrecerían batalla o entregarían rehenes como prenda de un acuerdo. En realidad, pensaban aprovecharse de

esa demora para que sus druidas prepararan encantamientos que los convirtieran en invencibles, cosa que aquellos no habían tenido tiempo de poner a punto por lo inesperado de la invasión. Mac Cuill, el primero de los reyes de los Tuatha De Danann, les dijo a los hijos de Milé: *Aceptamos desde ya la sentencia arbitral de vuestro juez Amairgen; pero os advertimos que si juzga falsamente le mataremos.* Eber Dond, el mayor de los hijos de Milé, exclamó: *Pronuncia tu sentencia, ¡oh Amairgen!* Este respondió: *Hela aquí. Provisoriamente, abandonaréis esta isla a los Tuatha De Danann.* Eber preguntó: *¿A qué distancia nos iremos?* A lo que Amairgen contestó: *Dejaréis entre ella y vosotros una distancia de nueve olas.* Este fue el primer arbitraje dictado en Irlanda.

Esto es lo que relata el "Libro de las conquistas". ¿Qué significa la expresión "nueve olas"? Realmente, es como para preguntarse de qué distancia se puede tratar, pero no tenemos la pretensión de resolver esa dificultad. Sólo sabemos que encierra una fórmula mágica a la cual todavía en los primeros tiempos del cristianismo se le atribuía en Irlanda un valor supersticioso. En el siglo VII había en Cork una escuela eclesiástica que fue dirigida en cierta época por el *fer leigind* o profesor de literatura escrita —es decir, de latín y teología— llamado Colman, hijo de Ua Cluasaig. En la época en que Colman enseñaba en esta escuela, Irlanda sufrió una hambruna que produjo una espantosa mortandad. Perecieron los dos tercios de los irlandeses, y junto con ellos los dos reyes Diarmait y Blathmac, hijos ambos de Aed Slane. Este azote se produjo en 665, y para escapar al mismo y salvar a sus alumnos, Colman recurrió a dos medios: compuso un himno en versos irlandeses que nos ha sido conservado por dos manuscritos de fines del siglo XI, y se retiró junto con sus alumnos a una isla cercana a la costa de Irlanda, pero situada a una distancia de nueve olas, *porque* —pretende el texto irlandés que nos ha transmitido el recuerdo de ese episodio—, *según los sabios, se trata de un intervalo que las enfermedades epidémicas no pueden franquear.* Así pues, en el siglo VII de nuestra era los irlandeses cristianos atribuían a la distancia de nueve olas un poder mágico en cuya protección no habían dejado de creer, doctrina pagana que volvemos a encontrar en la historia legendaria de la conquista de Irlanda por los hijos de Milé a expensas de los Tuatha De Danann.

6.

Retirada de los hijos de Milé.

Los hijos de Milé se sometieron a la sentencia de Amairgen, desandaron el camino por donde habían venido y retornaron a la punta sudoeste de Irlanda, donde habían quedado anclados sus navíos; embarcaron y se alejaron hasta esa misteriosa distancia de nueve olas que había sido fijada por la sentencia de Amairgen. De inmediato, los druidas *y file* de los Tuatha De Danann cantaron poemas mágicos que provocaron un terrible viento que empujó a la flota de los hijos de Milé hacia el mar abierto. Esto entristeció profundamente a los hijos de Milé. *Ese debe ser un viento druídico* —dijo Eber Dond, que, en su calidad de hermano mayor, parece haber sido el principal jefe de la expedición—. *Ved si sopla viento por encima del mástil.* Alguien trepó a lo alto del mástil y comprobó que allí no soplaban viento alguno. *Esperemos hasta que Amairgen nos reúna,* exclamó el piloto de Eber Dond, que era un alumno del célebre *file*. En efecto, esperaron a que todos los navíos se hubiesen reunido nuevamente; y entonces Eber Dond, dirigiéndose a Amairgen, manifestó que esta tempestad constituía una vergüenza para los sabios de la flota. *No es verdad,* respondió Amairgen. Y entonces cantó su plegaria a la tierra de Irlanda, apelando a la benevolencia de esta fuerza natural para que les apoyase en su lucha contra los dioses.

¡Yo te invoco, tierra de Irlanda!
¡Mar brillante, brillante!
¡Montaña fértil, fértil!

En cuanto hubo terminado, la dirección del viento cambió en sentido favorable. Eber Dond lo interpretó como una señal de que el éxito inmediato estaba asegurado, y dijo: *Golpearé con la lanza y la espada a todos los habitantes de Irlanda*. Pero en cuanto pronunció estas palabras volvió el viento contrario, se levantó una tormenta y los navíos se dispersaron. Muchos de ellos naufragaron, y toda su tripulación pereció; una de las víctimas fue Eber Dond. Los que escaparon a la tormenta desembarcaron en Irlanda a gran distancia del punto desde donde partieran cuando se hicieron a la mar después de la sentencia de Amairgen.

7.

Segunda invasión a Irlanda por los hijos de Milé. Conquista de la isla.

El segundo desembarco de los hijos de Milé sobre la tierra de Irlanda se produjo en la desembocadura del Boyne, sobre la costa oriental de Irlanda, frente a Gran Bretaña; y, tal como lo profetizara Eriu, Eber Dond, el hermano mayor, no participó en el mismo. Había muerto; y, tal como lo anunciara la diosa Eriu, no fue él, sino sus hermanos, quienes conquistaron Irlanda.

La suerte de la isla se decidió en una batalla que se empeñó en Taltiu, lugar célebre debido a una asamblea periódica que allí se realizaba y cuya fundación se atribuye al dios Lug. En dicha batalla perdieron la vida los tres reyes y las tres reinas de los Tuatha De Danann, quienes, a partir de ese episodio, se refugiaron en el fondo de las cavernas, donde habitan en maravillosos palacios. Recorren Irlanda invisibles a los ojos de los hombres, a quienes, según las circunstancias, prestan buenos o malos servicios a los que es difícil atribuir un determinado autor. A veces adoptan formas visibles, y entonces las operaciones de su divino poder aparecen totalmente desprovistas de misterio. La continuación de su historia pertenece a la epopeya histórica de Irlanda, y su vida se mezcla con la de los héroes igual que la de los dioses griegos en la "Ilíada" y la "Odisea".¹ En los capítulos siguientes examinaremos superficialmente estas similitudes.

Los hijos de Milé tomaron posesión de Irlanda. Muerto Eber Dond, el mayor, dos de sus hermanos se disputaron la realeza. En realidad, la muerte de aquél confería a Eremón, el segundo de los hijos de Milé, la calidad de hermano mayor. Pero Eber Find, el tercero, no quería reconocer ese derecho de mayorazgo. Nuevamente se recurrió al arbitraje de Amairgen, quien decidió que, mientras éste viviera, la realeza pertenecía a Eremón; una vez muerto Eremón, la corona pasaría a Eber Find. Tal fue la segunda sentencia de Amairgen; pero ésta recibió una acogida menos favorable que la primera. Frente a la decisión de Amairgen, los hijos de Milé habían consentido en batirse en retirada y abandonar momentáneamente una Irlanda ya medio conquistada; pero esta vez, Eber Find se negó a someterse a la sentencia de Amairgen, exigió una partición inmediata de la isla y la obtuvo. Sin embargo, este arreglo fue de corta duración: al cabo de un año, Eremón y Eber Find se enfrentaron en una batalla en la que el segundo pereció; así, Eremón se convirtió en único rey de Irlanda.

¹ Ver, por ejemplo, la "Odisea", I. XVII, versos 485-488. Dice el poeta que los dioses adoptan la apariencia de extranjeros para aparecer en cualquier parte, recorrer las ciudades y observar a los hombres y sus malas acciones.

8.

Comparación entre las tradiciones irlandesas y galas.

Es probable que los rasgos fundamentales de este relato, lejos de provenir exclusivamente de tradiciones irlandesas, hayan constituido una propiedad común a toda la raza céltica. Al igual que los irlandeses, los galos creían descender del dios de los muertos; y, como aquellos, pensaban que el dominio del dios de los muertos pertenecía a la geografía, que se trataba de una comarca que existía realmente y estaba situada más allá del Océano. Era la región misteriosa hacia la cual los marinos galos de las costas del Océano trasladaban invisibles muertos a bordo de navíos de origen desconocido, y para llegar a la cual necesitaban tan solo de un golpe de remo o de una hora de navegación.¹ La población precéltica de la Galia no provenía de allí.

Los druidas de fines del siglo I a. J.C. decían que en la Galia había existido una población indígena anterior a la conquista céltica, población que en Irlanda se conoce con el nombre de Fir Bolg, Fir Domnann y Galioin. Y agregaban que existía un segundo grupo proveniente de las islas más lejanas, es decir, del país de los muertos, las islas de los Bienaventurados o los Todopoderosos de la mitología, griega: era la población céltica que había sido la primera en franquear el Rhin e instalarse en las regiones situadas al oeste de ese gran río en una época prehistórica, anterior a los alrededores del año 500 a.J.C, y antes de Hecáteo de Mileto.² En la fecha en que Timagenio recogía de los druidas esta enseñanza, es decir, hacia fines del siglo que precedió al nacimiento de Cristo, los celtas pertenecientes a esa primera ola migratoria ya habían olvidado su establecimiento en la Galia, y no poseían otra creencia en cuanto a su origen que la doctrina druídica acerca del origen mítico de los celtas. Finalmente, existía un tercer grupo formado por los pueblos célticos que integraron la segunda ola migratoria y que, establecidos primitivamente sobre la orilla derecha del Rhin, en el lapso que va desde el siglo III hasta el siglo I antes de nuestra era, fueron expulsados por los conquistadores germánicos y forzados a buscar refugio en la orilla izquierda de ese río, o incluso más al oeste, en diversas regiones de la Galia. A este lado del Rhin se había conservado el recuerdo de su llegada.

El segundo de los tres artículos de que se componía la enseñanza druídica acerca de la etnografía gala, pertenece a la mitología: es el que considera a la más antigua población céltica establecida en la Galia como proveniente de las islas extremas. El tercer artículo, que atribuye a los galos llegados más recientemente un origen transrenano, pertenece en cambio al dominio de la historia. En cuanto al primer artículo, donde las poblaciones más antiguas de la Galia, o precélticas, son consideradas como indígenas, responde a una creencia generalmente admitida en la antigüedad según la cual se consideraba indígena a todo pueblo cuyas migraciones hubieran sido olvidadas; y está probado que, entre los pueblos que carecen de anales escritos, el recuerdo de las migraciones acaba siempre por desaparecer.

9.

Los Fir Domnann, Bretones y Pictos en Irlanda.

Pero volvamos a Irlanda y a los relatos legendarios con los que se completa la doctrina tradicional de los orígenes nacionales. Eremón, convertido en el único amo de Irlanda, les asignó a los conquistadores el norte, el oeste y el sudoeste de la isla (o sea que repartió

¹ Ver C. X, par. 5, de este mismo libro.

² « Μασσαλία, πόλις τῆς Λιγυστικῆς κατὰ τὴν Κελτικὴν. » ""Fragmenta historicorum graecorum", I.1, p. 2.

entre éstos el Ulster, el Connaught y el Munster). El Leinster lo dejó para los primitivos habitantes de Irlanda, y le otorgó la realeza a Crimthan Sciathbel, un Fer Domnann. Crimthan se encontró muy pronto enfrentado a una tribu bretona a la que se llamaba "los hombres de Fidga", *Fir Fidga* o *Tuath Fidga*, quienes habían invadido el reino de Crimthan y que eran más fuertes que los soldados de éste: sus dardos envenenados causaban heridas mortales. Ese fue el momento en que llegaron a Irlanda los pictos, en irlandés *Cruithnech*. Desembarcaron en la costa meridional de Leinster, en la desembocadura del río de Slaney, que desagua en el mar cerca de Wexford. Crimthan se alió con ellos y un druida picto le enseñó la forma de curar las heridas que sus soldados recibían luchando contra los Fir Fidga. La receta consistía en tomar, un baño cerca del campo de batalla, dentro de un agujero donde se había de vertir previamente la leche de ciento veinte vacas blancas sin cuernos. Gracias a este tratamiento, los soldados de Crimthan obtuvieron la victoria de Ard-Lemnacht. Los pictos, autores de este éxito, ejercieron, durante cierto tiempo, una gran influencia en Irlanda. Más tarde, Eremón los expulsó y les obligó a abandonar la isla para establecerse en Gran Bretaña.

Pero consintió en darles por esposas a las viudas de aquellos guerreros de la raza de Milé que habían perecido en el mar antes de la conquista de Irlanda, si bien puso para ello una condición: que, entre los pictos, las herencias se transferirían a través de las mujeres y no de los hombres. Los jefes pictos consintieron en establecer entre ellos este derecho de sucesión por rama femenina, y juraron por el sol y la luna que observarían eternamente esta nueva legislación. Desde entonces, los goidels o scots —también llamados hijos de Milé—, fueron los únicos amos de Irlanda. Resulta difícil determinar exactamente en qué punto de este relato acaba la fábula y comienza la historia.

CAPITULO XII

LOS TUATHA DE DANANN A PARTIR DE LA CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE. PARTE PRIMERA. DAGDE, DIOS SUPREMO.

1. En qué se convirtieron los Tuatha De Danann después de ser derrotados por los hijos de Milé. El fragmento titulado "De la conquista del Sid". 2. El dios Dagdé. Su poder después de que Irlanda fue conquistada por los hijos de Milé. 3. El palacio subterráneo de Dagdé en Brug na Boinné, o Sid Maic in Oc. Oengus, hijo de Dagdé. Versión pagana de la leyenda que concierne a Oengus y a ese palacio. 4. Versión cristiana de dicha leyenda. 5. Los amores de Oengus, hijo de Dagdé. 6. El evemerismo en Irlanda y Roma. Dagdé o "buen dios" en Irlanda; *Bona dea*, "la buena diosa", compañera de Fauno en Roma.

1.

En qué se convirtieron los Tuatha De Danann después de ser derrotados por los hijos de Milé. El fragmento titulado "De la conquista del Sid".

Los Tuatha De Danann —vencidos, pero aún divinos, inmortales y poderosos— se retiraron a unos palacios subterráneos. Según la creencia céltica tal como se nos aparece en la literatura épica más antigua de Irlanda, todavía moran en ellos; pero, de vez en cuando, salen a visitar ese mundo del que antaño fueran únicos dueños y sobre el que aún hoy ejercen un poder que, según las ocasiones, se manifiesta favorable o perjudicial para los hombres. Por un privilegio que constituye uno de los atributos de la divinidad, a menudo permanecen invisibles, y el hombre que obtiene su favor o es alcanzado por su venganza sólo percibe los resultados de los actos del ser sobrenatural que así le colma de beneficios o le persigue con su odio. A veces se muestran a las miradas humanas bajo la forma de hombres o bien de animales, principalmente pájaros. Ocupan un lugar considerable en las composiciones épicas consagradas a las hazañas de los héroes de la raza de Milé.

Uno de los fragmentos que sirven de introducción a la gran epopeya conocida con el nombre de "robo del toro de Cualngé", *Tain bo Cuailnge*, contaba la historia más antigua acerca de los Tuatha De Danann después de la conquista de Irlanda por los hijos de Milé. Poseemos dos versiones de ese relato. Una de ellas llamada "Conquista del Sid", es decir, "del palacio encantado de los dioses", es anterior a los trabajos con los que los eruditos irlandeses del siglo XI, especialmente Flann Manistrech y Gilla Coemain, desfiguraron las antiguas tradiciones mitológicas al limitar la duración de la vida de los principales jefes de los Tuatha De Danann y fijar la fecha en que se supone habrían muerto esos personajes divinos a quienes la imaginación céltica creara y seguía considerando inmortales. También existe una versión cristiana de la misma pieza, cuyo autor acepta las doctrinas de Flann Manistrech y Gilla Coemain. Los nombres de los jefes de los Tuatha De Danann, muertos, según el "Libro de las conquistas", antes de que los hijos de Milé se establecieran en Irlanda, no aparecen en esta redacción, sino que han sido reemplazados por otros; y, gracias a sus nuevos desarrollos, el segundo relato está asociado a las leyendas que adornaron, en Irlanda, la cuna del naciente cristianismo.

2.

El dios Dagdé. Su poder después de que Irlanda fue conquistada por los hijos

de Milé.

Los Tuatha De Danann tenían un rey célebre llamado Dagan. En dos pasajes de este relato, *Dagan* es un desdoblamiento de *Dagdé*, en irlandés medio *Dagda*, palabra que, en esta leyenda, también designa al mismo dios; ya hemos visto el importante papel desempeñado por este divino personaje en la segunda batalla de Mag Tured. Dagan o Dagdé es el dios supremo: su nombre más común, *Dagdé*, significa "buen Dios"; *Dagan* significa literalmente el "pequeño bueno".

En un texto irlandés que nos ha sido conservado por un manuscrito del siglo XVI se dice que Dagdé era un dios principal, o el dios principal de los paganos. En el documento que estamos estudiando, y que ha llegado hasta nosotros por mediación de un manuscrito del siglo XII, se dice que Dagdé o Dagan fue muy poderoso, incluso sobre los hijos de Milé, después que éstos hubieron conquistado Irlanda. Porque los Tuatha De Danann, sus vasallos, destruyeron el trigo y la leche de los hijos de Milé, de modo que estos últimos se vieron constreñidos a establecer un tratado de paz con Dagdé; y sólo entonces, gracias a la amistad del dios, aquellos pudieron comenzar a cosechar trigo en sus campos y a beber la leche de sus vacas.

Como rey de los dioses, Dagdé gozaba de una gran autoridad; y fue él quien repartió entre los Tuatha De Danann (o sea, entre los dioses que habían sido derrotados por la venturosa raza de Milé) los *sid*, maravillosos palacios escondidos en las profundidades de la tierra, debajo de las colinas o de los pliegues más o menos elevados del terreno, palacios que ordinariamente permanecían inaccesibles para los hombres. Así, por ejemplo, Dagdé le dio un *sid* a Lug, hijo de Ethné, y otro a Ogmé; y se reservó dos para sí mismo. En irlandés se conocía al principal de ellos con dos nombres, el primero de los cuales era *Brug na Boinné*, o "castillo del Boyne", porque estaba situado sobre la orilla izquierda de este río, no lejos del sitio donde, en 1690, Jacobo II, vencido en la batalla de Drogheda, perdió definitivamente la corona. El segundo nombre de este misterioso palacio era *Sid o Brug Maic ind Oc*; "palacio encantado" o "castillo de Mac ind Oc" o "del hijo de los jóvenes". (Más adelante veremos por qué causa.)

3.

El palacio subterráneo de Dagdé en Brug na Boinné o Sid Maic ind Oc.
Oengus, hijo de Dagdé. Versión pagana de la leyenda que concierne a
Oengus y a ese palacio.

El lugar donde la más antigua tradición irlandesa sitúa el palacio subterráneo de Dagdé se cuenta entre los visitados con más interés por los arqueólogos. Se pueden admirar allí tres altas y anchas tumbas, dos de las cuales han sido abiertas y ofrecen a la curiosidad de los aficionados y a las investigaciones de los eruditos sendas cámaras funerarias, amplias y actualmente vacías. En la literatura irlandesa se menciona a menudo el palacio subterráneo que Dagdé habría poseído allí, en Brug na Boinné. Un poema atribuido a Cinaed ua Artacain, muerto en 975, pretende que dos esposos dormían en el mismo lecho desde antes de la batalla de Mag Tured. Esos esposos eran Boann —divinización de la ribera del Boyne—, y el mismo dios Dagdé.

Cuando la edad media cristiana transformó a los Tuatha De Danann en hombres mortales, se dijo que Brug na Boinné —donde, según la tradición pagana, se encontraba el palacio subterráneo de Dagdé— era el cementerio donde esta raza primitiva enterraba a sus jefes. La "Historia de los cementerios", "Senchas na relec", escrita probablemente hacia fines del siglo XI, pretende que allí habrían recibido sepultura Dagdé, Lug, Ogmé y otros célebres personajes de la raza de los Tuatha De Danann. En efecto, parece confirmado que

ese lugar sirvió como cementerio real en la época histórica. Durante los cuatro primeros siglos de nuestra era, la mayor parte de los reyes supremos de Irlanda fueron enterrados allí. Sus predecesores habían sido inhumados en Cruachan, Connaught. Según se dice, Crimthann Nia Nair, que reinó a comienzos de nuestra era, fue el primer rey supremo de Irlanda perteneciente a la raza de Milé que se hizo enterrar en Brug na Boinné; y se cuenta que dicha determinación fue motivada por el hecho de que tuvo por esposa a un hada perteneciente a la raza de los Tuatha De Danann.

Sería interesante determinar si los tres vastos sepulcros de orillas del Boyne, el de Knowth, el de Newgrange y el de Dowth, pueden ser atribuidos a los reyes de Irlanda de los cuatro primeros siglos de nuestra era, o si es preciso suponerlos pertenecientes a las poblaciones prehistóricas anteriores a la raza céltica conocidas con el nombre de goidels y scots. Esta segunda hipótesis parece la más próxima a la verdad. Los griegos atribuyeron sus monumentos prehistóricos a los Cíclopes, originariamente seres mitológicos. Es probable que también los irlandeses hayan confundido a sus dioses imaginarios con una raza precéltica realmente existente que, en la época en que dominaba en la isla, antes de la llegada de los goidels o scots que la redujeron al estado de población vasalla o servil, habría enterrado a sus jefes en los sepulcros de las riberas del Boyne. Una cosa es segura, y es que se trata de monumentos funerarios que se remontan a una remota antigüedad, tres de los cuales, sobre todo, presentan grandes dimensiones: el principal de ellos, el sepulcro de Newgrange, es una eminencia artificial que cubre una extensión de más de ochenta áreas y que abriga una de las más vastas cámaras funerarias de Europa occidental. Es probable que las sepulturas de los reyes supremos que dominaron en Irlanda durante los cuatro primeros siglos de nuestra era deban ser buscadas, no en esos monumentos tan justamente célebres, sino en los alrededores de los mismos.

La más antigua tradición irlandesa situaba el palacio subterráneo del dios Dagdé precisamente debajo de ese cementerio. Ese palacio había sido construido por sus vasallos expresamente para él; y, sin embargo, el término consagrado para designar ese lugar no era "palacio de Dagdé", sino "palacio de Mac ind Oc", *Brug Maic ind Oc*, o sea, probablemente, "palacio del Hijo de los Jóvenes". "Mac ind Oc" era un nombre de Oengus, hijo de Dagdé y de Boann; sus padres, inmortales ambos, permanecían eternamente jóvenes y no sufrieron jamás la acción de la vejez. ¿A qué se debe que el palacio de Dagdé lleve el nombre de su hijo ?

Una leyenda irlandesa nos lo explica. Cuando, después de la derrota de los Tuatha De Danann a manos de los hijos de Milé, Dagdé repartió entre los jefes de sus vencidos vasallos las residencias subterráneas o *sid* que habitarían en adelante, todos esos jefes se reunieron a su alrededor, salvo uno, que estaba ausente; y éste era precisamente Oengus, el hijo de Dagdé. Dagdé había confiado la educación de su hijo a otros dos dioses, uno de los cuales era Mider de Bregleith, célebre en la epopeya irlandesa debido a su amor por Etain, esposa de Eochaid Airem, rey supremo de Irlanda. Así pues, Oengus no fue tenido en cuenta en el reparto. Un tiempo después éste vino a quejarse ante su padre, que rechazó su reclamación. Oengus solicitó que se le permitiera pasar la noche en el misterioso palacio de su padre en Brug na Boinné. Dagdé consintió en ello y, graciosamente, agregó el día a la noche solicitada (entendiéndose que se trataba sólo del día siguiente). Pero Oengus, una vez instalado, pretendió que, dado que el tiempo sólo se compone de días y noches, la cesión que se le había hecho era perpetua; y su padre se vio obligado a entregarle su residencia de Brug na Boinné.

Esta era maravillosa. Según la leyenda irlandesa, presenta tres árboles perpetuamente cuajados de frutos;¹ se ven en ella dos cerdos, uno vivo y en pie y el otro cocido, y, en

¹ Esos árboles pueden ser comparados con el árbol de la misteriosa isla de Fand, en la leyenda de Cuchulainn. Las ramas maravillosas que Bran mac Febail y Cormac mac Airt se llevaron del país de los dioses, provienen de un árbol similar. Los griegos, al igual que los celtas, imaginaban árboles en la morada de los dioses. Según Hesíodo, las Hespérides guardan, más allá del Océano, manzanas de oro y árboles frutales; son los árboles del viejo jardín de Febo, que Sófocles nos muestra allende el mar y

consecuencia, listo para ser comido; a un lado se encuentra una vasija que contiene una excelente cerveza; y, en fin, nadie muere allí jamás. En ese cuadro, conservado por un manuscrito del siglo XII, pero que se remonta a una fecha mucho más antigua, la doctrina pagana de la inmortalidad de los dioses persiste intacta y sin restricción alguna. Cuando fue compuesto ese relato, estaba muy lejana la época en que se diría que los Tuatha De Danann habían muerto y sido enterrados en Brug na Boinné. La época en que se propagó esta nueva doctrina fue aquella en que, al triunfar definitivamente el cristianismo sobre el paganismo, se pretendió conciliar las antiguas leyendas paganas con las enseñanzas de los sacerdotes cristianos. Ello ocurrió en el siglo XI, cuando fueron compuestos la "Historia de los cementerios", "Senchas na relee", y el "Libro de las conquistas, "Lebar Gabala".

4.

Versión cristiana de dicha leyenda.

Cuando las ideas cristianas comenzaron a mezclarse con las tradiciones célticas de Irlanda, resultó de ello una modificación del relato mitológico que acabamos de reproducir. El autor de esta nueva redacción admite que, tal como lo relata en el siglo XI el "Libro de las conquistas", "Lebar Gabala", los principales jefes de los Tuatha De Danann —Dagdé, Lug, Ogmé— murieron antes de la época en que los hijos de Milé llegaron a Irlanda. Ogmé fue una de las víctimas de la segunda batalla de Mag Tured; en cuanto a Dagdé y Lug, perecieron algunos años más tarde. Los hijos de Milé conquistaron Irlanda después de derrotar a los Tuatha De Danann en batallas donde éstos perdieron cierto número de sus guerreros. Los sobrevivientes se reunieron y eligieron dos jefes: Bodhbh Dearg —y no Dagdé, como en la leyenda primitiva— quien repartió los palacios encantados o *síd* de Irlanda. Manannan, por su parte, procuró a los Tuatha De Danann los privilegios de que disfrutaban en la epopeya heroica irlandesa. Por medio de un procedimiento mágico llamado *feth fiada* los convirtió en invisibles; y por el festín de Goibniu, el célebre herrero, les aseguró la inmortalidad: los cerdos constituían su principal alimento, y esos eran los cerdos de Manannan, que, después de comidos, volvían otra vez a la vida. Así pues, en la nueva doctrina, los principales jefes de los Tuatha De Danann, a quienes los celtas paganos de Irlanda adoraban como dioses, se vieron reducidos a la calidad de simples mortales que habrían reinado en Irlanda en una época anterior a la invasión de los hijos de Milé —los celtas— y que un buen día murieron; las hadas masculinas y femeninas de la leyenda heroica representan una fracción de los descendientes de esa raza primitiva que ha obtenido, por procedimientos mágicos, parte de los privilegios de la divinidad.

El palacio subterráneo de Brug na Boinné no le habría correspondido a Dagdé, muerto desde mucho tiempo atrás, sino a Elcmar, padre nutricio de Oengus. Y habiendo este último expulsado del palacio a Elcmar con la ayuda de Manannan mac Lir, mora allí desde entonces —invisible gracias al encantamiento llamado *feth fiada*—, así como inmortal —debido a que bebe la cerveza del festín de Goibniu el herrero—, y excelentemente nutrido —dado que dispone de los cerdos de Manannan que, después de comidos, vuelven a la vida.

Esta redacción, relativamente reciente, nos ha sido conservada por el "Libro de Fermoy", manuscrito del siglo XV que hace algunos años fuera adquirido por la Real Academia de Irlanda, mientras que la redacción primitiva, a la que hiciéramos referencia en primer término, aparece en el Libro de Leinster, transcrito hacia mediados del siglo XII y uno de los

en la extremidad de la tierra, en* las fuentes de la noche, donde comienza la bóveda del cielo; son los árboles de los jardines de los dioses, allí donde se encuentra el lecho de Zeus ("Teogonia", versos 210-216; Sófocles, fragmento 326, edición 'Didot, p. 311; Eurípides, "Hippolyte", verso 163, edición Didot, p. 163). La leyenda irlandesa sitúa en Brug na Boinné el lecho de Dagdé —rey de los dioses, como Zeus—, y tres árboles frutales.

más preciados manuscritos del Colegio de la Trinidad de Dublín. El autor cristiano de la adaptación contenida en el "Libro de Fermoy" compuso una continuación del antiguo relato, la cual puede resumirse como sigue:

Cuando Elcmar fue expulsado del palacio subterráneo de Brug na Boinné por su alumno Oengus gracias a la ayuda que Manannan mac Lir prestara a este último, se encontraba ausente uno de los principales personajes de la corte de Elcmar: su intendente. Cuando éste regresó a Brug na Boinné, el nuevo amo lo confirmó en el puesto que ocupara con el anterior. Poco tiempo después, dicho intendente fue padre de una niña a la que llamaron Eithné. Justamente por entonces la mujer de Manannan mac Lir, el protector de Oengus, dio a luz una niña a la que llamaron Curcog. De acuerdo con la costumbre, Manannan mac Lir escogió un padre nutricio para su hija, elección que recayó sobre Oengus. Curcog, hija del dios Manannan, fue criada en Brug na Boinné, y Eithné, la hija del intendente, fue una de sus servidoras.

Un buen día se descubrió, con gran sorpresa, que Eithné no comía. A pesar de que se encontraba bien de salud y no mostraba señales de enflaquecimiento, todos cuantos la amaban se inquietaron por ella hasta que Manannan mac Lir descubrió la causa del extraño fenómeno. Tiempo atrás, Oengus había recibido la visita de uno de sus vecinos, otro jefe de los Tuatha De Danann, que vivía en un palacio subterráneo análogo a Brug na Boinné situado a cierta distancia. Ese personaje había insultado gravemente a Eithné, cuya alma sin mácula se había indignado tanto a causa de esa injuria, que el poder de su castidad había ahuyentado al demonio que le servía de guardián, el cual había sido sustituido por un ángel enviado por el Dios verdadero. A partir de entonces, Eithné ya no pudo ingerir la carne de los cerdos mágicos ni beber la cerveza encantada de que se nutrían los Tuatha De Danann, y fue por obra de un milagro del Dios verdadero que su vida fue conservada.

Sin embargo, ese milagro perdió muy pronto su utilidad, ya que Oengus y Manannan viajaron a la India y trajeron a su regreso dos vacas que producían leche inagotablemente; y como la India era la tierra de la justicia, esa leche no presentaba en absoluto el carácter demoníaco que caracterizaba al alimento habitual de los Tuatha De Danann. La leche de esas vacas fue puesta a la disposición de Eithné, quien se encargó de ordeñarlas y vivió de esa leche durante largos años.

En efecto, los acontecimientos que acabamos de mencionar se desarrollaron bajo el reinado del mitológico Eremón, primer rey de Irlanda perteneciente a la raza de Milé; y, cuando San Patricio, en el siglo V de nuestra era, vino a evangelizar Irlanda, Eithné aún vivía, y moraba en el palacio de Brug na Boinné junto con Curcog, su ama, hija de Manannan mac Lir, y bajo la autoridad de Oengus. Si hemos de creer al "Libro de las conquistas", el rey mitológico Eremón fue contemporáneo de David, rey de los judíos, en el siglo XI antes de nuestra era. Así pues, cuando San Patricio trajo a Irlanda las luces de la religión cristiana, Eithné debía rondar los mil quinientos años de edad.

Ahora bien, un día de verano más bochornoso que de costumbre, Curcog tuvo ganas de tomar un baño; y, acompañada de sus servidoras, entre las que se encontraba Eithné, se dirigió a las riberas del Boyne. Después de bañarse en el río regresaron a Brug na Boinné. Pero Curcog advirtió muy pronto que le faltaba una de sus mujeres: Eithné. Ocurre que, al abandonar sus vestidos en la orilla como lo hicieron sus compañeras antes de descender al río, ésta se había despojado, junto con la ropa, del encantamiento que la convertía en invisible para los humanos. Ya se ha mencionado anteriormente este encantamiento, llamado *feth fiada*.

El alma de Eithné estaba preparada para recibir la nueva fe que Patricio había traído a la isla; y, a pesar de que no había escuchado la prédica cristiana, la misteriosa acción que esta fe ejercía sobre ella se había tornado más poderosa que los encantamientos de los paganos. Eithné se había convertido en una mujer ordinaria, y sus miradas ya no podían penetrar a través del velo mágico que oculta a los Tuatha De Danann de los ojos humanos. Así pues, había dejado de ver a sus compañeras y no había podido acompañarlas cuando regresaron al castillo subterráneo de Brug na Boinné. Incluso se le hizo imposible ver la ruta encantada

que conducía a ese palacio mágico. Vagó por las orillas del Boyne sin saber dónde se encontraba, buscando en vano los caminos y senderos ahora invisibles que había frecuentado durante siglos. Finalmente, se detuvo ante un jardín rodeado de muros donde había una casa. Delante de la puerta estaba sentado un hombre vestido con una clase de ropas que ella no había visto jamás: se trataba de un monje, y la casa era una iglesia. Eithné habló con el monje y le relató su historia; y aquél, que la había recibido con benevolencia, la condujo ante San Patricio, quien la instruyó y la bautizó.

Algún tiempo más tarde, mientras se encontraba sentada en la iglesia del monje, no lejos de las orillas del Boyne, se oyeron muchos ruidos y gritos; pero, a pesar de que se distinguían muchas voces, no se veía a nadie. Oengus y su gente estaban buscando a Eithné, quien se había tornado tan inaccesible para sus miradas como ellos para las de su antigua compañera. A sus gritos de dolor se mezclaban gemidos y sollozos: lloraban por Eithné, a quien habían perdido para siempre.

Eithné, que comprendió la causa de su pena, acusó una tristeza tan violenta que se desvaneció y estuvo a punto de expirar. No obstante, recobró el sentido; pero contrajo una enfermedad de la que ya no se repuso. Finalmente murió: expiró con la cabeza apoyada sobre el pecho de San Patricio, que había venido a ofrecerle los últimos auxilios de la religión; y fue enterrada en la iglesia del monje que fuera el primero en acogerla. Desde entonces, esta iglesia llevó el nombre de *Cill Eithné*, o "iglesia de Eithné".

Así finaliza la segunda redacción de la pieza cuya primitiva versión se titula "De la conquista del Sid".

5.

Los amores de Oengus, hijo de Dagdé.

Acabamos de apreciar el resultado de la intromisión del pensamiento cristiano en una de las viejas leyendas del paganismo irlandés. Ahora nos referiremos a otro cuento, también pagano, pero que no ha sido objeto de retoques cristianos. Pertenece igualmente a la epopeya heroica y al ciclo de Conchobar y Cuchulainn, y se basa sobre un episodio de la historia de Oengus. Nos relata una aventura de este personaje divino sucedida antes de la época en que despojara a su padre Dagdé del palacio subterráneo de Brug na Boinné, es decir, cuando se hallaba en plena juventud. Un día que se encontraba durmiendo, Oengus vio en sueños, cerca de su lecho, a una joven: en toda Irlanda no había otra tan bella. Después desapareció. Cuando se despertó por la mañana, Oengus estaba tan enamorado que no pudo probar bocado en todo el día. A la noche siguiente, la joven reapareció: llevaba consigo un arpa; y, acompañándose con ese instrumento, cantó la música más dulce que hubiera sido oída jamás. Después partió; y a la mañana siguiente, cuando se despertó, Oengus estaba más enamorado que nunca.

Entonces se enfermó. Los médicos de Irlanda se reunieron y buscaron en vano la causa de esta enfermedad. Finalmente uno de ellos, Fergné, la descubrió. *Tú estás enamorado*, le dijo, y Oengus confesó la verdad. Entonces fueron a buscar a Boann, madre de Oengus, a quien éste contó sus penas. Por orden de Boann, durante un año se buscó por toda Irlanda a la mujer con quien soñara su hijo. Pero los esfuerzos fueron en vano, porque no se la encontró. Boann solicitó el consejo del hábil médico que había descubierto la causa de la enfermedad de Oengus, y aquél le sugirió que se dirigiera al padre de Oengus, Dagdé, rey de los *side* de Irlanda (es decir, según el anónimo narrador, de las hadas irlandesas).

Side de Irlanda es la fórmula con la que fueron designados los Tuatha De Danann en la literatura irlandesa a partir del momento en que, habiendo sobrevivido a su derrota de Taltiu, se convirtieron en contemporáneos de los hijos de Milé —es decir, de los hombres—. A los dioses en general se los llama *side*, y esta expresión comprende en primer término a los dioses del día, la vida y la ciencia —o Tuatha De Danann, que vinieron del cielo para

habitar Irlanda— y luego a los dioses de la noche y la muerte —los Fomoré, cuyo lugar de origen o domicilio es el misterioso país de los muertos—. Cuando San Patricio vino a evangelizar a los irlandeses, éstos adoraban a los *side*, tanto Tuatha De Danann como Fomoré, y distinguían a los primeros con el nombre de *side* de Irlanda.

Así pues, el rey de los *side* de Irlanda era Dagdé; y el médico consultado aconsejó dirigirse a éste para encontrar remedio a la enfermedad de Oengus. Boann tuvo en cuenta la sugerencia y mandó buscar a Dagdé, quien acudió prestamente. *¿Por qué me habéis llamado?*, preguntó al entrar. Boann le informó de la enfermedad de su hijo y de la causa de la misma. *¿Cómo podría yo ayudar a este niño?*, respondió Dagdé. *Yo no sé más que tú*, dijo Boann. Entonces intervino el médico: *En vuestra calidad de rey supremo de los side de Irlanda, tenéis bajo vuestra dependencia a Bodb, rey de los side de Munster, célebre por su ciencia en toda Irlanda. Mandad preguntarle dónde se encuentra la mujer que ha enamorado a vuestro hijo.*

Dagdé consintió en ello, y envió una embajada a Bodb, rey de los *side* de Munster. Los embajadores le contaron a Bodb cómo había enfermado Oengus, y agregaron: *Dagdé os ordena buscar por toda Irlanda a la mujer de quien se ha enamorado su hijo.* Bodb respondió: *Así lo haré. Necesito un año para efectuar la búsqueda, y encontraré lo que deseáis.*

Los embajadores regresaron al cabo de un año, y Bodb les dijo: *He descubierto a la mujer en el lago de las Bocas de Dragones, cerca de la crott o arpa de Cliach.* Los embajadores volvieron junto a Dagdé y le transmitieron la buena noticia. Pusieron a Oengus en una carreta y lo llevaron al palacio de Bodb, rey de los *side* de Munster; era un palacio encantado conocido con el nombre de "*Sid* de los hombres de Femen". Oengus fue recibido con alegría y, después de tres días y tres noches de festejos, se habló del objeto del viaje. Bodb le dijo: *Voy a llevaros a donde se encuentra la que amáis. Veremos si la reconocéis.*

Entonces Bodb condujo a Oengus cerca del mar, a un lugar donde se encontraban ciento cincuenta muchachas, que caminaban por parejas: las dos muchachas que formaban cada pareja estaban amarradas entre sí con una cadena de oro. En medio de esas ciento cincuenta muchachas había una mucho más alta que las demás: sus compañeras no le llegaban a los hombros. *¡Ahí está!* —exclamó Oengus—. *¿Cómo se llama?* Bodb le respondió: *Caer, nieta de Ormaith; Ethal Anbual, su padre, vive en el sid o palacio encantado de Uaman, en la provincia de Connaught.* Oengus dijo tristemente: *No me siento con fuerzas para arrancarla de en medio de sus compañeras.* Y se hizo conducir nuevamente a su residencia ordinaria, que por esa época se encontraba, aparentemente, en el castillo de uno de sus tutores, ya que Dagdé todavía vivía con Boann, su mujer, en el castillo subterráneo de Brug na Boinné, que más tarde sería llamado castillo de Mac Oc, es decir, de Oengus, hijo de Dagdé.

Después de cierto tiempo, Bodb llegó a Brug na Boinné para visitar a Dagdé y Boann y contarles el resultado de sus investigaciones. *He descubierto* —les dijo— *a la mujer de la que se ha enamorado vuestro hijo. Su padre vive en el Connaught, es decir, en el reino de Ailill y Medb. Hariais bien en ir a verles y solicitar su ayuda, ya que con ella podéis obtener para vuestro hijo la mano de la esposa que desea.*

Los nombres de Ailill y Medb nos transportan al corazón mismo del primer ciclo de la epopeya heroica irlandesa, cuyo fundamento consiste en acontecimientos históricos contemporáneos de Jesucristo. No hay razón alguna para poner en duda la realidad de la existencia de los personajes que desempeñan los principales papeles de ese ciclo: aunque la mayor parte del relato sea obra de una imaginación que hacía caso omiso de las leyes de la naturaleza, ello no impide que exista en esta vasta epopeya un fondo de verdad histórica.

Por entonces, el hombre no se contentaba con poblar el mundo de dioses a quienes atribuía los actos más extraños: también creía que, mediante la magia, el hombre podía elevarse al nivel de la divinidad, luchar contra ella de igual a igual e incluso, a veces, vencerla. Así pues Dagdé, el gran dios, va a solicitar el apoyo de Ailill y Medb —rey y reina, respectivamente, del Connaught, y ambos simples mortales-, y cuenta con la ayuda de éstos

para constreñir a uno de los dioses secundarios del Connaught, Ethal Anbual, padre de la bella Caer, a que le entregue esta muchacha de la que se ha prendado Oengus.

Dagdé partió hacia el Connaught acompañado de un numeroso séquito: contando el que le transportaba, los carros sumaban sesenta unidades. Cuando llegó al palacio de Ailill y Medb fue recibido con muestras de gran alegría, y, antes de que planteara el objeto de su visita, transcurrió toda una semana de festines. Finalmente, Dagdé les dijo al rey Ailill y a la reina Medb: *En vuestro reino se encuentra el palacio encantado que habita Ethal Anbual, padre de la bella Caer; mi hijo Oengus ama a esta muchacha y quisiera desposarla: ha enfermado por esta causa.* Ailill y Medb le respondieron: *Pero nosotros carecemos de autoridad sobre ella. No podemos dáosla.*

Dagdé les rogó que mandaran buscar al padre de la muchacha, cosa que hicieron. Pero Ethal Anbual se negó a escuchar al mensajero que le enviaron, y dijo: *No iré. Sé muy bien de qué se trata y no entregaré mi hija al hijo de Dagdé.* Entonces Dagdé y Ailill reunieron sus ejércitos y marcharon a atacar el palacio encantado donde vivía Ethal Anbual. Hicieron sesenta prisioneros, sin contar a Ethal, y condujeron sus cautivos a Cruachan, residencia de Ailill y Medb,, Ethal fue llevado a presencia de Ailill, que le dijo: *Dale tu hija a Oengus, hijo de Dagdé.* Ethal respondió: *Carezco de poder para hacerlo. Ella es más poderosa que yo.* Y entonces explicó que su hija pasaba alternativamente un año en forma humana y un año con forma de pájaro, y agregó: *El próximo primero de noviembre mi hija se encontrará, bajo la forma de un cisne, cerca del lago de las Bocas de Dragones. Se verán allí pájaros maravillosos, y mi hija estará rodeada por otros ciento cincuenta cisnes.* Entonces Ailill y Dagdé acordaron la paz con Ethal y lo pusieron en libertad.

Dagdé le contó a su hijo lo que acababa de saber; y, el primero de noviembre siguiente, Oengus se dirigió al lago de las Bocas de Dragones. Allí vio a la bella Caer bajo la forma de un cisne acompañado de ciento cincuenta cisnes que iban por parejas; los dos cisnes de cada pareja estaban amarrados entre sí con una cadena de plata. *Ven a hablarme, ¡oh Caer!*, exclamó Oengus. *¿Quién me llama?*, preguntó Caer. Oengus le dijo su nombre y le expresó su deseo de bañarse con ella en el lago. Entonces fue convertido en cisne, y por tres veces se zambulló en el lago junto con su bienamada. Después, y siempre bajo la forma de cisnes, se dirigieron juntos a Brug na Boinné. Cantaron un canto tan bello que todos sus oyentes se durmieron, y su sueño duró tres días y tres noches: jamás la música irlandesa había alcanzado un éxito tan grande. Desde entonces, Caer fue la mujer de Oengus.

6.

El evemerismo en Irlanda y Roma. Dagdé o "buen dios" en Irlanda; *Bona dea*, "la buena diosa", compañera de Fauno en Roma.

Es probable que Oengus se hiciera ceder por su padre el palacio de Brug na Boinné después de este casamiento. El punto acerca del cual este relato no deja duda alguna es que la tradición pagana de Irlanda consideraba a los dioses contemporáneos de los héroes. Según ella, Dagdé, rey de los dioses, interviene en el ciclo de Conchobar y Cuchulainn —que habrían vivido en una época contemporánea del comienzo de nuestra era—; mientras que los cronólogos cristianos, tales como Gula Coemain y el autor del "Lebar Gabala" en el siglo XI, así como Keating y los Cuatro Maestros en el siglo XVII, ubican la muerte de ese mismo Dagdé mil o incluso mil setecientos cincuenta años antes.

Lo mismo que Zeus en la mitología griega, Dagdé es el rey de los dioses; pero no es en la mitología griega, sino en la latina, donde encontraremos un mito casi idéntico al de Dagdé. Dagdé significa "buen dios". Los romanos tenían una divinidad a la que llamaban la Buena diosa, *Bona dea*. Se la consideraba idéntica a la Tierra,¹ y también Dagdé era el dios

¹ *Auctor est Cornelius Labeo huic Maiæ; id est Terræ, ædem kaledis Maiis dedicatam sub*

de la tierra. Se dice que *Bona dea* llevaba el nombre de *bona*, "buena", porque otorgaba a los hombres todos los bienes que sirven para nutrirlos:¹ también Dagdé poseía este atributo. Ya hemos visto que, cuando los hijos de Milé —los irlandeses— se malquistaron con los Tuatha De Danann, carecieron de trigo y leche hasta el momento en que firmaron un tratado de paz con Dagdé, lo cual les aseguró para el futuro la obtención del fruto de su trabajo.

Bona dea, también llamada Fauna, era la parienta o asociada de Fauno, es decir, su hija,² su mujer³ o su hermana⁴. Ahora bien, Fauno estaba considerado como un dios, en Roma se le rendía culto y en una isla del Tíber se alzaba un templo en su honor.⁵ En una época remota debe haber sido considerado como el dios supremo, porque se dice que, a los ojos de ciertas personas, *Bona dea*, su parienta, era idéntica a Juno, razón por la que se la representaba con un cetro en la mano izquierda.⁶ Más tarde, Fauno fue desplazado del rango de dios supremo por Júpiter, dios de la aristocracia romana y de la ciudad de Roma.⁷

Bajo la influencia de la ciencia griega, la mitología romana pasó por un período de evemerismo cuyos resultados fueron, en más de un aspecto, similares a los que produjo en Irlanda el evemerismo inspirado por los estudios cristianos. El dios Fauno fue transformado en un rey de los aborígenes, es decir, de la población que habitaba Italia cuando llegaron a ésta Evandro y Eneas. Uno de los textos concernientes al pretendido rey Fauno habla de su mujer y de su hija, que no son otras que la "buena diosa", *Bona dea*, transformada en simple mortal, pero elevada al rango de reina o princesa. También Dagdé, el "buen dios", divinidad suprema de los paganos, fue transformado por los cristianos en un rey que habría gobernado Irlanda antes de la llegada de los hijos de Milé. Es de destacar que, en el relato romano, Evandro y Eneas intervienen en condiciones análogas a las que, en el relato irlandés, presentan los hijos de Milé: como éstos, son extranjeros que llegan por mar y fundan un nuevo régimen por las armas.

nomine Bornæ decæ, et eandem esse Bonam deam et Terram ex ipso ritu occultiore sacrorum doceri posse confirmat. Macrobio, "Saturnales", I, 12.

¹ *Bonam quod omnium nobis ad victum bonorum causa est.* Macrobio, "Saturnales", I, 12.

² Servius, ad. libr. VIII "Aeneid.", 314, Ed. Thilo, t. II, p. 244.

³ Arnobio, I, 36. Migne, "Patrología latina", t. V, col. 759.

⁴ Lactancio, I, 22. Migne, "Patrología latina", t. VI, col. 244, 245.

⁵ Tito Livio, I. XXXIII, c. 42; I. XXXIV, c. 53; Vitruvio, I. III, c. II, par. 3; Ovidio, "Fastos", I. II, verso 193.

⁶ *Sunt qui dicant hanc deam potentiam habere Junonis, ideoque regale sceptrum in sinistra manu ei additum.* Macrobio, "Saturnales", I, 12.

⁷ S. Aurelius Víctor, "Origo gentis romanæ", país. 4-9. Dionisio de Halicarnaso, I.1, c. 31.

CAPITULO XIII

LOS TUATHA DE DANANN DESPUÉS DE LA CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE. SEGUNDA PARTE: LOS DIOS LUG, OGME, DIAN-CECHT Y GOIBNIU.

1. En la leyenda de Cuchulainn, Lug desempeña el mismo papel que Zeus en la de Heracles. 2. La caza de los pájaros misteriosos. 3. El palacio encantado. Nacimiento de Cuchulainn. 4. El mortal Sualtam y el dios Lug, padres ambos de Cuchulainn. 5. Lug y Conn Cetchathach, rey supremo de Irlanda en el siglo II de nuestra era. 6. A pesar de lo que más tarde hayan dicho los cristianos, Lug era un dios. 7. Ogmé u Ogmios el campeón. 8. Dian-Cecht el médico. 9. Goibniu el herrero y su festín.

1.

En la leyenda de Cuchulainn, Lug desempeña el mismo papel que Zeus en la de Heracles.

Teóricamente, Dagdé es el dios supremo. Pero Lug, el dios bajo cuya advocación se pusiera la gran fiesta del primero de agosto; que mató a Balar, el dios de la muerte, con una piedra arrojada con su honda; Lug, el doctor supremo y maestro de todas las artes, parece gozar, en la mitología céltica, de un rango superior al de Dagdé. En la mitología griega, Heracles, el héroe modelo, es hijo de Alcmena, mujer de Anfitrión. Este último es el padre aparente; pero, en realidad, el verdadero padre del héroe al que la poesía atribuirá tantas maravillosas hazañas no es otro que Zeus.¹ Irlanda posee un mito similar: en la versión irlandesa, Heracles se llama Cuchulainn; el nombre de Alcmena es Dechteré, y el de Anfitrión, Sualtam. Pero aquí es Lug —o sea, Hermes, el dios que en la mitología grecolatina se llama Mercurio— quien toma el lugar de Zeus: Cuchulainn es hijo suyo, y no de Dagdé. La mitología céltica no es una copia de la mitología griega: aunque proveniente de creencias primitivamente idénticas a aquellas de las que deriva la mitología griega, ha desarrollado los elementos provistos por la fábula fundamental de una manera tan independiente como original.

2.

La caza de los pájaros misteriosos.

Un día que los grandes señores del Ulster estaban reunidos alrededor de su rey Conchobar en Emain Macha, capital de esta provincia, llegó a la llanura vecina de Emain una bandada de pájaros. Esos pájaros se comían la hierba y las plantas sin dejar siquiera las raíces. Los habitantes del Ulster se entristecieron mucho al ver destruidos sus bienes de esa manera, y el rey hizo preparar nueve carros para emprender la caza de dichos pájaros. Cazar pájaros era una de las ocupaciones habituales del rey y de los grandes señores del Ulster: perseguían a los pájaros en carro; y, como no se conocía el arco, les lanzaban venablos con la mano o piedras con una honda.

Al frente de los nueve carros estaba el de Conchobar, que se subió a él. Su hermana Dechteré, una robusta joven, se sentó a su derecha para servirle de cochero. Los carros restantes eran los de los principales guerreros del Ulster: Conall Cernach, Fergus mac Roig,

¹ Hesíodo, "El escudo de Hércules", versos 27 y siguientes.

Celtchar, hijo de Uithechar, Bricriu el Pendenciero, y otros cuatro cuyos nombres se han olvidado. Persiguieron a los pájaros durante todo el día, avanzando sin encontrar obstáculos.

Por entonces no había en los campos de Irlanda fosos ni setos. Según la tradición, el más antiguo reparto de tierras se remonta a la época de Diarmait y Blathmac, hijos de Aed Slane que, según Tigernach, fueron reyes supremos de Irlanda

desde el 654 hasta el 665. Se dice que entonces el territorio de Irlanda fue dividido en tantas porciones iguales como hombres había, y que cada uno de ellos recibió nueve surcos de pantanos, nueve surcos de tierra y nueve surcos de bosques. Pero parece que el resultado de la operación no fue muy feliz, ya que una multitud de pequeñas explotaciones sucedió a la explotación en común que había constituido la regla hasta entonces, lo cual provocó una hambruna: hasta los más ricos se vieron reducidos al ayuno, y sobrevino una epidemia que aniquiló a las tres cuartas partes de la población. Los historiadores irlandeses han designado a esta epidemia con el nombre de *Buide Conaill*.

Pero volvamos a Conchobar y a sus compañeros de cacería. Decíamos que persiguieron a los pájaros hasta muy lejos sin encontrar obstáculos en su carrera. Esos pájaros eran muy hermosos, y, mientras volaban, iban cantando. Estaban divididos en nueve grupos, cada uno de los cuales contaba con veinte pájaros. Volaban por parejas, y los dos pájaros que encabezaban cada grupo estaban amarrados entre sí con un yugo de plata; los demás también estaban unidos dos a dos, pero no con un yugo, sino con una cadena de plata.

Llegó la noche sin que los cazadores lograran capturar uno solo de los pájaros que perseguían. Caía una nieve espesa. Conchobar ordenó desuncir las bestias y buscar una casa donde pudieran encontrar abrigo hasta el día siguiente.

3.

El palacio encantado. Nacimiento de Cuchulainn.

Conall Cernach y Bricriu el Pendenciero partieron en busca de un refugio; descubrieron una casa aislada que parecía haber sido construida recientemente y entraron en ella. Les pareció muy pequeña y pobre: dentro había sólo un hombre y una mujer, que les dieron la bienvenida. Conall y Bricriu regresaron junto a sus compañeros y les dijeron: *Hemos descubierto una casa, pero es indigna de vosotros. Estaremos muy incómodos y no tendremos qué comer.*

Sin embargo, a falta de algo mejor, el rey y sus guerreros se decidieron a buscar abrigo en esa casa. Y, ¡cosa extraña!, esta pequeña habitación, que apenas parecía suficientemente grande como para un hombre y una mujer, pareció ensancharse cuando entraron; y adquirió suficiente cabida, no sólo para ellos, sino también para sus armas, caballos, cocheros y carros. Les fueron servidos los manjares más abundantes, gustosos y variados: algunos les eran familiares, pero otros eran totalmente extraordinarios, tal como no los habían probado jamás.

Esta casa era uno de esos palacios mágicos que, según las leyendas célticas, crean a veces los dioses cuando quieren ejercer sobre los hombres una acción visible. Tanto en los cuentos galeses, como bretones y franceses se habla de estos palacios.

Un tiempo después Dechteré dio a luz, y Lug se le apareció en sueños para ponerla al tanto de su paternidad. Fue Lug quien envió a los pájaros maravillosos, provocó la cacería y levantó la mísera casita donde el rey Conchobar, su hermana Dechteré y sus compañeros encontraron una hospitalidad tan brillante como inesperada.

4.

El mortal Sualtam y el dios Lug, padres ambos de Cuchulainn.

Sin embargo, Lug no era el esposo de Dechteré: cuando dio a luz, ésta estaba casada con uno de los principales personajes de la corte de su hermano Conchobar. Su esposo se llamaba Sualtam, y consideraba a Cuchulainn hijo suyo. Justamente el violento ardor de sus sentimientos paternos fue causa de un accidente que le costó la vida. Pero Sualtam no fue el único en ofrecer a Cuchulainn los cuidados que inspira el afecto paterno: también el dios Lug velaba con igual ternura sobre la vida del héroe al que Irlanda canta desde hace tantos siglos.

Acompañado de su cochero Loeg, Cuchulainn, cubierto de heridas, se enfrenta al ejército de Ailill y Medb, que penetra en el reino del Ulster. Este ejército reúne a los guerreros de cuatro de las cinco grandes provincias de Irlanda que se han aliado contra la quinta, que es el Ulster; y de todos los

hombres del Ulster, uno solo sostiene el peso de la guerra: Cuchulainn. Ha provocado a combate singular a los principales guerreros del ejército enemigo y los ha vencido en una sucesión de duelos; pero está acribillado de heridas y abrumado de fatiga.

Entonces Loeg, su cochero, ve aproximarse a un guerrero. El cráneo de éste, descubierto en parte, muestra una corona de cabellos rubios y ensortijados; un blanco broche de plata fija a su pecho una capa verde; los hilos de oro que adornan su túnica la tiñen de un amarillo rojizo. En el centro de su escudo negro, la saliente de un *umbo* de bronce brilla con el fulgor de la plata. Extrañamente, ese guerrero atraviesa el ejército enemigo sin dirigir la palabra a nadie y sin que nadie le hable: entre tantos hombres como hay reunidos, ninguno parece verlo.

Cuchulainn se dio cuenta de que se trataba de un *side*, un dios amigo que conocía sus males y se había apiadado de él. *Eres un bravo, ¡oh Cuchulainn!*, le dijo el extranjero. *No he hecho nada extraordinario*, respondió aquél. *Vengo a ayudarte*, continuó el guerrero. *¿Quién eres?*, preguntó Cuchulainn. *Soy tu padre de los side* —contestó el desconocido—. *Soy Lug, hijo de Ethné*. El dios sumió a Cuchulainn en un sueño mágico que duró tres días y tres noches, y vendó y curó sus heridas.

5.

Lug y Conn Cetchathach, rey supremo de Irlanda en el siglo II de nuestra era.

Por tanto, el dios Lug del ciclo mitológico, el vencedor de Balar, dios de la muerte, reaparece vivo y todopoderoso en el ciclo de Conchobar y Cuchulainn. Volvemos a encontrarlo en el ciclo osiánico. La pieza a la que vamos a referirnos ha sido retocada por un escritor cristiano; pero resulta fácil determinar en qué consisten las adiciones introducidas entre los datos primitivos de la leyenda.

Conn Cetchathach, rey supremo de Irlanda en la segunda mitad del siglo II d.J.C, se encontraba una mañana, al amanecer, sobre las murallas de Tara, su residencia real. El azar le hizo pisar una piedra mágica llamada *Fal* que antaño fuera traída a Irlanda por los Tuatha De Danann cuando vinieron a establecerse en la isla, antes de la llegada de los hijos de Milé. En cuanto el pie de Conn tocó dicha piedra, ésta soltó un grito tan poderoso que no sólo fue oído por Conn y quienes le rodeaban, sino por toda Tara y fuera de ésta, hasta los límites de la llanura que la rodeaba, llamada Breg.

En ese momento se encontraban junto a Conn tres druidas que se contaban entre los oficiales de su guardia personal. Interrogados por aquél acerca del significado del grito de la piedra, su nombre, procedencia, el lugar donde iría a parar luego y por quién había sido llevada a Tara, los druidas solicitaron un plazo de cincuenta y tres días; y cuando expiró ese

plazo, uno de ellos estuvo en condiciones de responder a todas las preguntas, excepto a una —que, lamentablemente, era la más importante—: ¿qué significaba el grito de la piedra? A ese respecto sólo pudo proporcionar indicaciones incompletas. *La piedra ha profetizado —dijo—. No ha gritado una sola vez: yo he contado varios gritos, y el número de éstos es el de los reyes de tu raza que habrá hasta el fin del mundo. Pero en cuanto a sus nombres, no puedo decírtelos.*

Un momento después el rey y todos los presentes advirtieron que los rodeaba una niebla; y muy pronto fue tal la oscuridad que no era posible distinguir cosa alguna. Entonces oyeron el paso de un jinete que se les acercaba: éste les disparó tres venablos, mientras Conn y el druida principal gritaban, espantados e impotentes. Pero el misterioso jinete dejó de amenazarlos, se aproximó a ellos, saludó a Conn y le invitó a acompañarlo a su casa.

Conn aceptó y siguió al desconocido hasta una hermosa llanura donde se levantaba una poderosa fortaleza. Delante de la puerta crecía un árbol de oro; Conn vio en la fortaleza un espléndido palacio. El desconocido le hizo entrar. El rey irlandés fue recibido por una mujer joven que llevaba una corona de oro y fue conducido por su guía hasta una sala que contenía una cuba de plata con aros de oro, llena de cerveza. Allí había también un trono sobre el que su guía tomó asiento: Conn no había visto jamás un hombre tan alto y hermoso.

Entonces, éste le habló así: *Soy Lug, hijo de Ethné, nieto de Tigernmas.* Y a continuación anunció cuánto duraría el reinado de Conn y en qué batallas debería combatir; predijo el nombre de sus sucesores, la duración y los principales acontecimientos de sus reinados.

6.

A pesar de lo que más tarde hayan dicho los cristianos, Lug era un dios.

El autor cristiano al que debemos el retoque de esta pieza que ha llegado hasta nosotros, pone en boca de Lug las siguientes palabras: *Yo no soy un scal, es decir, uno de esos seres demoníacos que poseen el privilegio de la inmortalidad: pertenezco a la raza de Adán; y aunque hoy me encuentro ante vos, no por eso he dejado de sufrir la ley de la muerte.* He aquí una adición relativamente moderna cuya finalidad ha consistido en conseguir que el clero cristiano tolerara este extraño relato. Lug, que predijo para Conn Cetchathach la historia de ese mismo príncipe y la de sus sucesores, es el dios que mató de una pedrada a Balar en la batalla de Mag Tured y que más tarde engendró al famoso héroe Cuchulainn. El palacio mágico donde recibió a Conn es el mismo donde, dos siglos antes, alojara durante una noche a Conchobar, rey del Ulster, a su hermana Dechteré y a otros ocho guerreros con sus carros y caballos, y donde les hiciera servir un festín tan suculento que en el palacio de los reyes del Ulster no se había visto jamás algo comparable a aquello.

Ya hemos dicho que le estaba consagrado el primer día de agosto; las ceremonias religiosas que se celebraban ese día atraían a multitud de personas, y se convirtieron en ocasión de asambleas públicas en las que el comercio, los asuntos políticos, los juicios y los juegos se repartían el interés de los asistentes. César lo considera el más importante de los dioses galos: a sus ojos, es idéntico a Mercurio. Ya en tiempos de César se le había levantado un gran número de estatuas en la Galia.¹

El nombre de *Lugudunum*, o "fortaleza de Lugus", en irlandés Lug, pertenecía a cuatro ciudades de la Galia muy importantes hoy en día: Lyon, Saint-Bertrand-de-Comminges, Leyde y Laón.

Bajo el imperio romano *Lugudunum* perdió su segunda *u* y se escribió *Lugdunum*, nombre verosímilmente idéntico al *Lugidunum* que el geógrafo Ptolomeo señala en Germania

¹ *Deum máxime Mercurium colunt; hujus sunt plurima simulacra; hunc omnium inventorem artium ferunt, hunc viarum atque itinerum ducem, hunc ad questus pecuniæ mercaturasque habere vim maximam arbitrantur.* "De bello gallico", l. VI, c. 17, par. 1.

y que, fundado por los galos, en la época de Ptolomeo —a comienzos del siglo II de nuestra era— había caído en manos de los germanos victoriosos.

Probablemente debamos reconocer también el nombre del dios Lugus o Lug en el primer término de un compuesto geográfico de Gran Bretaña, *Lugu-vallum*; esa palabra designaba a una ciudad acerca de cuyo exacto emplazamiento no sabemos que se haya llegado a un acuerdo, pero que se encontraba cerca del muro de Adriano. A partir del siglo VII se menciona una abadía de Irlanda llamada *Lug-mag* o "campo de Lug".

Los irlandeses paganos pretendían que Lug habitaba en su isla, e incluso decían dónde estaba situado el palacio subterráneo que, según ellos, le habría asignado Dagdé a guisa de morada cuando Irlanda fue conquistada por los hijos de Milé.

7.

Ogmé u Ogmios el campeón.

Entre los dioses que desempeñan un papel en el ciclo mitológico, hay tres respecto de los cuales no se conoce texto alguno que los cite en la epopeya heroica y que, sin embargo, seguían ocupando un lugar en el pensamiento de los irlandeses cristianos. Se trata de Ogmé, Dian-Cecht y Goibniu. Ogmé u Ogma, el Ogmios de Lucien, es el héroe que, en la batalla de Mag Tured, se apoderó de la espada del rey Fomoré Tethra. Se le apodaba "el de la faz solar", *grian-ainech*. Se le atribuía la invención de la escritura ogámica que sirvió para las inscripciones funerarias de la época pagana y cuya tradición no fue perdida por los monjes irlandeses del siglo IX ni por los escribas de tiempos posteriores. Se lo consideraba hijo de Elada —cuyo nombre significa "composición poética" o "ciencia"— y hermano de Dagdé. También se tenía la pretensión de conocer la ubicación del *síd* o palacio subterráneo que Dagdé asignara a Ogmé después de la conquista de Irlanda por los hijos de Milé: tal es la doctrina antigua a su respecto. A partir del siglo XI, Ogmé dejó de ser considerado un dios para ser clasificado entre los guerreros que habrían muerto en la segunda batalla de Mag Tured. También se dijo que había sido enterrado en Brug na Boinné, localidad situada a considerable distancia de Mag Tured. Se trata de dos leyendas contradictorias y de diferente origen, pero ambas relativamente modernas.

8.

Dian-Cecht el médico.

Dian-Cecht, o el dios "del rápido poder", es un hijo de Dagdé. El *file* Corpré —otro personaje mitológico que, mediante una sátira, lograra el destronamiento del Fomoré Bress— era nieto de Dian-Cecht por parte de madre. Dian-Cecht curó, con la ayuda de Creidné, la herida que el dios Nuadu recibiera cuando combatía contra los Fir Bolg al frente de los Tuatha De Danann. Es el médico de los Tuatha De Danann; y, durante largo tiempo, fue en Irlanda el dios de la medicina.

El manuscrito 1395 de la biblioteca de Saint-Gall contiene un folio de pergamino sobre uno de cuyos lados se ha pretendido representar a San Juan Evangelista; escribas irlandeses del siglo VIII o IX escribieron en la otra cara encantamientos en parte cristianos y en parte paganos. En uno de esos encantamientos se leen estas palabras: *Admiro la curación que Dian-Cecht dejó en su familia, para que la salud venga a quienes él ayude*. Así pues, los irlandeses cristianos de los siglos VIII y IX todavía consideraban a Dian-Cecht como una potencia sobrenatural, y lo invocaban cuando estaban enfermos.

Goibniu el herrero y su festín.

Ya hemos visto a Goibniu fabricando los hierros para las lanzas de los Tuatha De Danann en la batalla mítica de Mag Tured. El manuscrito de Saint-Gall que acabamos de citar contiene, en la página ya mencionada, un encantamiento destinado a asegurar la conservación de la mantequilla; y, en esta pieza, se pronuncia el nombre de Goibniu por tres veces: *¡Ciencia de Goibniu! ¡Del gran Goibniu! ¡Del muy grande Goibniu!* ¿Por qué esta triple invocación respecto de la mantequilla?

Los irlandeses de los siglos VIII y IX consideraban a Goibniu como una especie de dios de la cocina; y, en efecto, el festín de Goibniu era el que les aseguraba la inmortalidad a los Tuatha De Danann. Ese festín consistía principalmente en cerveza, y esta cerveza presenta en Irlanda una sorprendente analogía con el néctar asociado a la ambrosía entre los griegos.¹ ¿A qué se debía que en Irlanda Goibniu, el herrero divino cuyo nombre deriva *de goba, gobann*, "herrero", estuviera encargado de preparar la bebida maravillosa que daba inmortalidad a los dioses? Lo ignoramos, pero se trata sin duda de un mito muy antiguo que parece haber sido compartido con la raza helénica, ya que en el primer canto de la "Ilíada", Hefesto —herrero como Goibniu— es quien sirve de beber a los dioses.²

El clero cristiano de Irlanda parece haber tenido menos confianza en la ciencia del herrero Goibniu que el escriba desconocido a quien debemos la transcripción del encantamiento destinado a conservar la mantequilla al que acabamos de referirnos. La plegaria que el "Libro de los himnos" atribuye a San Patricio pide el socorro de Dios *contra los sortilegios de las mujeres, los herreros y los druidas, contra toda ciencia que pierda al alma del hombre*; y dentro de esta ciencia maldita está comprendida la "ciencia" de Goibniu, invocada por el encantamiento de Saint-Gall en los siglos VIII y IX, es decir, la ciencia del herrero divino que conservaba la mantequilla de sus adoradores humanos y que, por medio de su festín, aseguraba a los dioses la inmortalidad. Se trata de una ciencia diabólica a la que el santo apóstol de Irlanda consideraba enemiga.

¹ "Odisea", l. V, versos 93, 199; l. IX, 359.

² "Ilíada", l. I, versos 597-600.

CAPITULO XIV

LOS TUATHA DE DANANN DESPUÉS DE LA CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE. TERCERA PARTE: LOS DIOS MIDER Y MANANNAN MAC LIR

1. El dios Mider. Etain, su mujer, es secuestrada por Oengus y vuelve a nacer por segunda vez como hija de Etair. 2. Etain es la esposa del rey supremo de Irlanda. Mider la corteja. 3. La partida de ajedrez. 4. Mider vuelve a cortejar a Etain. Poema que le canta. 5. Mider secuestra a Etain. 6. Manannan mac Lir y Bran, hijos de Febal. 7. Manannan mac Lir y el héroe Cuchulainn. 8. Manannan mac Lir y Cormac, hijos de Art. Primera parte. Cormac cambia su mujer, su hijo y su hija por una rama de plata. 9. Manannan mac Lir y el rey Cormac, hijos de Art. Segunda parte. Cormac encuentra de nuevo a su mujer, su hijo y su hija. 10. Manannan mac Lir es padre de Mongan, rey del Ulster a comienzos del siglo VI de nuestra era. 11. Mongan, hijo de un dios, es un ser maravilloso.

1.

EL DIOS MIDER. ETAIN, SU MUJER, ES SECUESTRADA POR OENGUS Y VUELVE A NACER POR SEGUNDA VEZ COMO HIJA DE ETAIR.

A continuación nos referiremos a dos personajes divinos que no desempeñan papel alguno en los acontecimientos relatados por el "Libro de las conquistas", en el que apenas se les menciona: Mider y Manannan. Como ya hemos visto, Mider, cuyo *sid* o palacio subterráneo se llamaba Bregleith," fue uno de los dos padres nutricios de Oengus, hijo de Dagdé. Tuvo dos esposas —ambas diosas o *side*—, llamadas Etain y Fuamnach; pero perdió a la primera de una manera que le resultó muy penosa, y el afecto inalterable que conservó hacia ella provocó una serie de aventuras primero extrañas y finalmente trágicas.

Un antiguo relato que forma parte del ciclo de Conchobar y Cuchulainn nos transporta a la época en que el alumno de Mider, Oengus —que, como hemos visto, desposó a Caer, hija de Ethal Anbual—, le robara su esposa Etain a su maestro o padre nutricional.

Separada de Mider, Etain se convirtió en la esposa de Oengus, quien le testimoniaba la más viva ternura, la alojaba en una habitación llena de flores perfumadas y se sentía feliz de pasar en compañía de ella las veladas y las noches. Sin embargo, Mider no se olvidaba de Etain, la extrañaba, deseaba volver a tenerla junto a sí; y Fuamnach, su segunda mujer, estaba violentamente celosa. Un día, Fuamnach aprovechó la ausencia de Oengus, a quien había hecho salir con el pretexto de una entrevista con Mider y de un proyecto de arreglo entre alumno y maestro, para enviar una racha de viento que arrancó a Etain de la adorable habitación que el amor de Oengus le había dado por morada. El viento¹ depositó a Etain sobre el techo de una casa donde se encontraban reunidos bebiendo los grandes señores del Ulster acompañados de sus esposas. Etain cayó desde el techo por la abertura que servía de chimenea, y fue a terminar en una" copa de oro que, llena de cerveza, se encontraba sobre la mesa junto a una de las mujeres. Al beber esta cerveza la mujer se tragó a Etain, a la que dio a luz nueve meses después.

El marido de la que de esta manera se convirtió en madre de Etain se llamaba Etair, y pasó por padre de la joven. El término "joven" puede parecer inexacto, ya que, cuando la mujer de Etair la trajo al mundo, Etain tenía mil doce años; pero los dioses no envejecen, y, además, Etain comenzaba una nueva vida.

¹ En la "Odisea", l. VI, verso 20, la diosa Atenea, que se aproxima al lecho donde dormía Nausicaa, hija del rey de los feacios, es comparada con una racha de viento.

2.

Etain es la esposa del rey supremo de Irlanda. Mider la corteja.

Al crecer, Etain se convirtió en la mujer más hermosa de Irlanda y en la esposa del rey supremo Eochaid Airem, que tenía a Tara por capital. Según Tigernach, el reinado de Eochaid Airem habría sido contemporáneo de la época de mayor poderío de César, quien, como se sabe, murió el año 44 a.J.C.

Uno de los textos que nos relatan el matrimonio de Eochaid nos señala con especial cuidado el cumplimiento de una de las principales formalidades jurídicas por medio de las cuales se constituía el lazo conyugal en el derecho irlandés: Eochaid, antes del matrimonio, dio a Etain una viudedad de siete *cumal*, es decir, de siete mujeres esclavas, o de un valor equivalente. Y después de eso se convirtieron en esposos.

Pero Mider no había dejado de amar a Etain, y aprovechó una ausencia del rey para recordarle a la joven los tiempos de antaño, cuando fuera su marido en el mundo de los dioses. Le propuso que le siguiera a su misteriosa residencia de Bregleith, pero Etain, respetuosa de los nuevos lazos que había contraído, rechazó su proposición, y le dijo: *No cambiaré al rey supremo de Irlanda por un marido como tú, que carece de genealogía y al que no se le conocen ancestros.* Pero Mider no se dio por vencido.

3.

La partida de ajedrez.

Un hermoso día de verano, ya de regreso en Tara, Eochaid Airem —rey supremo de Irlanda y marido de Etain— contemplaba la llanura desde lo alto de su fortaleza, admirando el campo y sus tonos armoniosos, cuando vio aproximarse un guerrero desconocido. El extranjero vestía túnica púrpura, sus cabellos eran amarillos como el oro y sus ojos azules brillaban como estrellas. Llevaba una lanza con cinco puntas y un escudo adornado con perlas de oro.

Eochaid, a la vez que le daba la bienvenida, le hizo saber que no lo conocía. *Yo te conozco muy bien, y desde hace largo tiempo,* dijo el guerrero. *¿Cómo te llamas?*, preguntó Eochaid. *Mi nombre nada tiene de ilustre: me llamo Mider de Bregleith,* respondió el extranjero. *¿Para qué has venido?*, continuó Eochaid. *He venido a jugar contigo al ajedrez,* le contestó el desconocido. *Soy muy buen jugador,* dijo Eochaid, que estaba considerado como el primer jugador de ajedrez de Irlanda. *Ya veremos,* respondió Mider. *Pero en este momento la reina está durmiendo, y mi juego de ajedrez se encuentra en su habitación,* agregó Eochaid. *No importa* —replicó Mider—: *traigo conmigo un juego tan hermoso como el tuyo.*

Y decía la verdad: traía un tablero de plata en cada lina de cuyas esquinas brillaban piedras preciosas; y extrajo las piezas, que eran de oro, de un saco de brillante tela tejida con hilo de bronce.

Dispuso las piezas en su sitio y le dijo al rey: *Juega.* A lo que Eochaid respondió: *No jugaré si no hay apuesta.* Mider le preguntó: *¿Qué apostamos?* Eochaid contestó: *Me da igual.* Mider ofreció: *En cuanto a mí, si ganas te daré cincuenta caballos oscuros de ancho pecho y patas ágiles y delgadas.* Y el rey, que daba por descontado su propio éxito, afirmó: *Y yo, si pierdo, te daré lo que quieras.*

Pero, contra todo lo esperado, Eochaid fue derrotado por Mider. Y cuando, de acuerdo con lo convenido, preguntó a su adversario qué deseaba, éste le contestó: *Tu mujer. Quiero a Etain.* El rey le hizo observar que, según las reglas del juego, quien perdía la primera partida tenía derecho a la revancha; es decir, que era preciso perder una segunda partida para que el resultado de la primera fuera considerado definitivo. Y propuso celebrar esa segunda partida un año después. Mider aceptó a regañadientes dicha demora, y desapareció

dejando pasmados al rey y a su corte.

4.

Mider vuelve a cortejar a Etain. Poema que le canta.

Eochaid no volvió a ver a Mider hasta un año después. Pero durante ese tiempo Etain recibió numerosas visitas del enamorado dios. El desconocido autor de la composición épica que estamos analizando pone en boca de Mider un poema que parece estar fuera de lugar, ya que es el canto que entonaba el mensajero de la muerte cuando se apoderaba de una mujer para conducirla a la misteriosa morada de la inmortalidad.

Oh bella mujer, vendrás conmigo a la maravillosa tierra donde se oye una hermosa música, donde se lleva sobre los cabellos una corona de primaveras, donde el cuerpo es de color de nieve de la cabeza hasta los pies, donde nadie está triste ni silencioso, donde los dientes son blancos y negras las cejas... las mejillas rojas como la digital en flor... Irlanda es bella, pero existen muy pocos paisajes tan seductores como el de la Gran Llanura donde te llamo. La cerveza de Irlanda embriaga, pero la cerveza de la Gran Tierra es mucho más embriagadora. ¡Qué maravilloso es el país del que te hablo! Allí no se envejece. Lo recorren arroyos de un cálido líquido que unas veces es hidromiel y otras vino, pero que siempre es excelente. Los hombres son encantadores, perfectos, y el amor no está prohibido. ¡Oh mujer! cuando vengas a mi poderoso país, llevarás sobre la cabeza una corona de oro. Te ofreceré cerdo fresco, para beber te daré cerveza y leche, ¡oh, bella mujer! ¡oh, bella mujer! ¿vendrás conmigo?

También en Grecia eran conocidas estas doctrinas sobre la otra vida. Platón, en el siglo V a.J.C, había oído hablar de ellas, y las atribuía a Museo. Dice el célebre filósofo ateniense: *Según este autor, en el Hades o morada de los muertos, los justos son admitidos al banquete de los santos y, coronados de flores, pasan su tiempo en una embriaguez eterna.*¹

Así pues, el fragmento que la composición épica que analizamos pone en boca de Mider se encuentra aquí absolutamente fuera de lugar. Mider quería llevar a Etain a un país donde ésta había vivido muchos siglos y que conocía muy bien; no quería conducirla a la "Gran Tierra" donde se reúnen todos los humanos después de la muerte, sino a Bregleith, su propio palacio; y el amor que le ofrecía era el suyo, y no el de los hombres encantadores y perfectos que habitan en el misterioso dominio de la muerte.

Sin embargo, los esfuerzos de Mider fueron inútiles, ya que la fidelidad de Etain a su marido permaneció inquebrantable. A sus ofrecimientos de las más seductoras joyas y tesoros, aquella respondía invariablemente: *Sólo puedo dejar a mi marido si él consiente en ello.* Y durante todo ese tiempo, Eochaid contaba con angustia los días que lo separaban de la temible fecha de la reaparición de Mider. Incluso se pretende que su apellido, que parece haber sido *Airem*, genitivo *Airemon*, viene de *Aram*, "número", y significa "el que cuenta".

5.

Mider secuestra a Etain.

Acabado el año, Eochaid se encontraba en Tara rodeado de los grandes señores de Irlanda, cuando apareció Mider, que parecía muy disgustado, y dijo: *Vamos a jugar nuestra segunda partida de ajedrez.* Eochaid preguntó: *¿Cuál será la apuesta?* Mider contestó: *Lo que desee el ganador, y ésta será la última partida.* Eochaid le preguntó: *¿Qué deseas tú?,* y Mider dijo: *Poner mis dos manos alrededor del talle de Etain y darle un beso.* Eochaid

¹ "República", I. II; "Platonis opera", edic. Didot-Schneider, t. II, p. 26, líneas 15-20.

permaneció un momento en silencio; luego levantó la voz y dijo: *Vuelve dentro de un mes y se te dará lo que pides*. Mider aceptó esa nueva demora y partió.

Cuando llegó el día fatal, Eochaid se encontraba con su mujer en medio de la gran sala de su palacio de Tara, y alrededor de ambos formaban apretadas filas los más bravos guerreros de Irlanda, a quienes el rey había llamado en su ayuda y que, además del palacio, atestaban el patio de la fortaleza; las puertas tenían echados los cerrojos, ya que Eochaid se proponía resistir por la fuerza al rival que pretendía quitarle su mujer. Pasó el día y llegó la noche sin que el terrible dios se presentara; y, de pronto, apareció en medio de la sala:

nadie le había visto entrar. El narrador irlandés dice que esa noche el bello Mider estaba más hermoso que nunca.

Eochaid le saludó. *Heme aquí* —dijo Mider—; *dame lo que me has prometido. Se trata de una deuda, y tengo el derecho de exigir que sea saldada*. Eochaid, fuera de sí, respondió: *Hasta ahora no había pensado en ello*. Mider replicó: *Me has prometido darme a Etain*.

Al escuchar esas palabras, Etain enrojeció, por lo que Mider le dijo: *No te ruborices, ya que no tienes nada que reprocharte. Desde hace un año solicito continuamente tu amor y te has negado a escucharme hasta tanto tu marido no lo permita*. Etain contestó: *Te he dicho que mientras mi marido no me haya cedido a ti, no iré a donde quieres llevarme. Si Eochaid me entrega, me dejaré tomar*. Eochaid exclamó: *No te entregaré. Sólo consiento en que, tal como ha sido convenido, ponga sus dos manos alrededor de tu talle, aquí, en esta sala*. Mider repuso: *Así se hará*.

Llevaba una lanza en su mano derecha; la pasó a la izquierda y, tomando a Etain con su brazo derecho, se elevó en el aire y desapareció junto con ella por la abertura del techo que servía de chimenea en los palacios irlandeses. Los guerreros que rodeaban al rey se levantaron, avergonzados de su impotencia; salieron y vieron a dos cisnes que revoloteaban alrededor de Tara: sus largos y blancos cuellos estaban unidos por un yugo de oro.

Con el andar del tiempo, los irlandeses vieron a menudo maravillosas parejas de esta clase. Pero esa era la primera vez que asistían a semejante espectáculo. Eochaid y sus guerreros reconocieron en esos dos cisnes a Mider y Etain; pero los fugitivos estaban demasiado lejos para que pudieran alcanzarlos. Sin embargo, más tarde un druida le dijo a Eochaid dónde se encontraba el palacio subterráneo de Mider; y, con la ayuda del poder mágico que poseen los druidas, aquel forzó la entrada de esta misteriosa residencia y despojó al dios vencido de la mujer tan bella y tan amada. Pero, finalmente, Mider se vengó: la trágica muerte del rey supremo Conairé, nieto por línea materna de Eochaid Airem y de Etain, fue causada por el odio implacable de ese dios y de sus gentes, los *síde* de Bregleith, contra la posteridad de Eochaid Airem y de la mujer que este príncipe arrebatara al enamorado Mider.

6.

Manannan mac Lir y Bran, hijo de Febal.

Manannan mac Lir, como su nombre lo indica, es hijo de Ler, es decir, del mar. Entre él y los otros dioses de quienes hemos hablado hasta ahora —los Tuatha De Danann— existe una importante diferencia: el palacio maravilloso donde él habita no está situado en Irlanda, sino que se encuentra en una isla del mar suficientemente alejada de la costa como para resultar inaccesible en condiciones ordinarias de navegación. Desde ese punto de vista, Manannan y algunos otros dioses de la categoría de los Tuatha De Danann presentan una cierta analogía con los Fomoré: para llegar a su residencia es preciso viajar por mar, tal como había que hacerlo para alcanzar la vasta comarca donde los muertos, bajo la dominación de los Fomoré, encontraban las alegrías de una nueva vida y la inmortalidad.

Bran, hijo de Febal, es uno de los viajeros que fueron llevados por un navío hasta las islas de los Tuatha De Danann y que pudo regresar para contar su historia.

Un día que Bran se encontraba solo cerca de su palacio, escuchó una música dulcísima

que lo adormeció; al despertar, encontró junto a sí una rama de plata cubierta de flores.¹ La tomó y la llevó a su palacio; pero no pudo conservarla mucho tiempo. Un día en que ofrecía una reunión a la que asistían muchos jefes acompañados de sus mujeres, apareció una mujer desconocida que lo invitó a dirigirse al misterioso país de los *side*. Después desapareció, y con ella la rama de plata.

Al día siguiente, Bran se embarcó junto con otras treinta personas. Al cabo de dos días se encontraron con Manannan mac Lir, rey del desconocido país hacia el que navegaban. Manannan ocupaba un carro, y cantaba en verso la felicidad de su reinado. Bran continuó su viaje y llegó a una isla que estaba habitada únicamente por mujeres: la que lo había invitado era la reina. Bran permaneció largo tiempo en la isla, y luego regresó a Irlanda.

7.

Manannan mac Lir y el héroe Cuchulainn.

El nombre de Manannan mac Lir aparece mezclado con los episodios épicos que integran el ciclo de Conchobar y Cuchulainn y el ciclo osiánico. Asimismo se lo encuentra en uno de los fragmentos que continúan la historia épica de Irlanda hasta el siglo VII.

La mujer de Manannan era Fand, hija de Aed Abrat y divina como su esposo. Un día Manannan la abandonó; y ella, para vengarse, se propuso casarse con el héroe Cuchulainn, quien ya tenía una mujer legítima, Emer, y una concubina, Ethné Ingubai. Fand vivía en una isla adonde atrajo al héroe: era el "país luminoso", *Tir Sorcha*.

Loeg, el cochero de Cuchulainn, que había partido a la descubierta para explorar la extraña comarca antes del viaje de su señor, volvió pletórico de admiración: había visto un árbol maravilloso;² hombres apuestos y bellas mujeres, vestidos todos con magníficas ropas y disfrutando de una buena mesa y de una música exquisita. Pero lo que más lo había impresionado era la belleza de Fand: no había en Irlanda rey ni reina que pudieran igualarla. *Ethné Ingubai, la concubina de Cuchulainn, es muy bonita —dijo—; pero una mujer como Fand vuelve loca a la gente.*

Cuchulainn se dejó seducir, desposó a Fand y se la llevó a Irlanda. Hasta entonces, Emer había soportado pacientemente las momentáneas infidelidades del veleidoso héroe, y hasta había admitido que tuviera una concubina de rango inferior; pero no pudo sufrir la presencia de una rival igual o superior a ella, y que parecía llamada a ocupar definitivamente el primer lugar en el corazón del más grande guerrero de Irlanda. Y, celosa por vez primera, quiso matar a Fand. Cuchulainn se opuso, pero el ardor de la pasión que Emer testimoniara despertó en él sentimientos que parecían extinguidos; y al ver el dolor de Emer, le dijo, para consolarla, que seguía encontrándola hermosa y que no había dejado de amarla. Fand se encontraba presente; y, profundamente herida por esta reconciliación, abandonó a Cuchulainn.

En ese instante, Manannan —sabedor de la angustia de la esposa a la que había cometido el error de abandonar—, vino a buscarla y se aproximó a ella, que lo veía aunque resultara invisible para los demás. Al ser bien acogido por Fand, se apareció de pronto ante los ojos de Cuchulainn y de su cochero Loeg, y luego partió llevándose a Fand, a quien Cuchulainn había perdido para siempre y que el arte de los druidas borró de la memoria del apasionado héroe.

¹ Más adelante, en la leyenda de Cormac, encontraremos una rama análoga.

² Es probable que la rama de plata de Bran mac Febail, que ya hemos mencionado, y la rama con manzanas de oro de Cormac a la que nos referiremos más adelante, hayan sido arrancadas de este árbol. Se le puede comparar con los árboles del palacio subterráneo de Brug na Boinné, p. 180. Sin duda el nombre de la isla de Avalon —o del Manzano—, en el ciclo de Arturo, proviene de un árbol análogo.

8.

Manannan mac Lir y Cormac, hijos de Art. Primera parte. Cormac cambia su mujer, su hijo y su hija por una rama de plata.

En el ciclo osiánico volvemos a encontrar a Manannan mac Lir. Uno de los personajes principales de ese ciclo es Cormac mac Airt, o Cormac hijo de Art, también llamado Cormac ua Cuinn —es decir, nieto de Conn—. En los anales de Tigernach (cuyo autor, como se sabe, murió en 1088) se lee, bajo una fecha que parece corresponder al año 248 de nuestra era, la siguiente mención: *Desaparición de Cormac, nieto de Conn, durante siete meses*. La desaparición de Cormac mac Airt es un episodio maravilloso cuya narración está comprendida en la segunda lista de los relatos que contaban los *file*: y esta lista parece remontarse al siglo X. A nuestra leyenda se la designa con el nombre de "Aventuras" o de "Expedición de Cormac mac Airt". Volvemos a encontrar ese título encabezando la pieza de la que se trata en dos manuscritos del siglo XIV, pero con una adición según la cual el país al cual habría ido Cormac se llama "Tierra de la Promesa". En manuscritos más recientes, este fragmento se titula: "Hallazgo de la rama por parte de Cormac mac Airt". Ya comprenderemos el por qué de esta variación.

Un día, Cormac mac Airt, rey supremo de Irlanda, estaba en su fortaleza de Tara. En el prado adyacente vio a un joven que tenía en la mano una rama maravillosa de la que pendían nueve manzanas de oro. Cuando agitaba la rama, las manzanas se entrechocaban y producían una música dulce y extraña: nadie podía oírla sin olvidar al instante sus males y penas. Después, todos —hombres, mujeres y niños— se quedaban dormidos.

¿Es tuya esa rama?, le preguntó Cormac al joven. *Sí, desde luego*, respondió éste. *¿Quieres venderla?*, continuó Cormac. Si —dijo el joven—. *Nunca he tenido nada que no estuviera en venta*. Cormac preguntó: *¿Qué precio exiges?* Alo que el joven repuso: *Después te lo diré*. Cormac afirmó: *Te daré lo que consideres adecuado*. *¿Qué crees que te debo?* El joven respondió: *Tu mujer, tu hijo y tu hija*. El rey replicó: *Te los daré*.

El joven le dio la rama y juntos entraron en el palacio. Cormac encontró reunidos a su mujer, su hijo y su hija. *¡Qué bonita joya tienes!*, le dijo su mujer. *No es extraño: la he pagado muy cara*, respondió Cormac, y le explicó el trato que había hecho. *Jamás creeremos que haya en el mundo un tesoro al que aprecies más que a nosotros tres*, dijo su mujer. *¡Realmente, es demasiado duro que mi padre nos haya cambiado por una rama!*, exclamó la hija de Cormac. Los tres estaban desolados, pero Cormac sacudió la rama y al instante olvidaron su pena, se acercaron alegremente al joven y partieron con él.

La noticia de este extraño acontecimiento no tardó en difundirse, primero por Tara y después por toda Irlanda. La reina y sus dos hijos eran muy queridos, de modo que su partida provocó un inmenso grito de dolor y pena. Pero Cormac sacudió su rama y las quejas cesaron de inmediato, y la pena de sus vasallos dejó paso a la alegría.

9.

Manannan mac Lir y el rey Cormac, hijos de Art. Segunda parte. Cormac encuentra de nuevo a su mujer, su hijo y su hija.

Pasó un año, y Cormac sintió deseos de volver a ver a su mujer, su hijo y su hija. Así pues, salió de su palacio y tomó la dirección en que les había visto alejarse. Entonces lo rodeó una nube mágica y llegó a una llanura maravillosa. Allí se levantaba una casa a cuyo alrededor se encontraba reunida una muchedumbre de jinetes ocupados en cubrir la casa con plumas de pájaros exóticos. Cuando cubrían media casa advertían que carecían de plumas suficientes como para terminar su trabajo, y entonces partían en busca de más plumas. Pero, durante su ausencia, las plumas que habían colocado desaparecían

arrastradas por el viento o por cualquier otra causa. Por lo tanto, su tarea no tenía visos de acabar jamás. Cormac los contempló durante largo rato, hasta que perdió la paciencia y dijo: *Ya veo que estáis haciendo eso desde el comienzo del mundo, y que continuaréis haciéndolo hasta que el mundo acabe.*

Y siguió su camino. Después de haber visto muchas otras cosas curiosas, llegó a una casa y entró en ella. Allí encontró a un hombre y una mujer de gran tamaño, vestidos con ropas multicolores. Los saludó; y, como ya era tarde, ellos le ofrecieron hospitalidad por esa noche, cosa que aceptó.

El anfitrión trajo personalmente un cerdo entero, que constituiría la cena, y un enorme leño que, cortado en varios trozos, serviría para cocerlo. Cormac preparó el fuego y puso encima un cuarto de cerdo. *Cuéntanos una historia* —le dijo su anfitrión—; *y, si es cierta, cuando hayas terminado de contarla estará cocido el cuarto de cerdo.* Cormac respondió: *Comienza tú; después hablará tu mujer, y después yo.* El otro replicó: *Muy bien. He aquí mi historia. Este cerdo es uno de los siete que poseo; y con su carne podría alimentar al mundo entero. Cuando uno de ellos es muerto y comido, sólo tengo que poner los huesos en el establo para volver a encontrarlo vivo al día siguiente.* La historia era cierta, porque, en cuanto acabó, el cuarto de cerdo estuvo cocido.

Cormac puso a cocer un segundo cuarto de cerdo, y la mujer tomó la palabra. *Tengo siete vacas blancas* —dijo—, *y todos los días lleno siete cubas con su leche. Si todos los habitantes del mundo se reunieran en esta llanura, tendría suficiente leche para saciarlos a todos.* La historia era verídica, porque, en cuanto acabó, comprobaron que el cuarto de cerdo estaba cocido. Cormac dijo: *Veo que sois Manannan y su mujer, ya que Manannan es quien posee los cerdos que has mencionado, y ha traído a su mujer y a las siete vacas desde la Tierra Prometida.*

Ha llegado tu turno de contar una historia —dijo el dueño de casa—. *Sí es verdadera, cuando haya acabado estará cocido el tercer cuarto del cerdo.* Cormac contó cómo había adquirido la rama maravillosa de las nueve manzanas de oro y encantadora música; cómo había perdido simultáneamente a su mujer, su hijo y su hija. Cuando acabó su relato, el cuarto de cerdo estaba cocido. *Tú eres el rey Cormac* —le dijo su anfitrión—. *Lo reconozco por tu sabiduría. La comida está lista, come.* Y Cormac respondió: *Jamás he comido en compañía de sólo dos personas.* Manannan abrió una puerta e hizo entrar a la mujer, el hijo y la hija de Cormac, que, lo mismo que ellos, se sintió muy feliz de volver a verlos. *Yo soy quien te los ha quitado* —dijo Manannan— *y quien te ha dado la rama maravillosa. Mi objetivo era hacerte venir aquí.*

Cormac no quiso empezar a comer hasta que no se le explicaran las maravillas que había visto en su camino. Manannan consintió en ello, y le explicó que, por ejemplo, los jinetes que cubren de plumas una casa y empiezan de nuevo su trabajo una y otra vez sin acabarlo nunca, son los literatos que buscan fortuna, creen encontrarla y, sin embargo, no la alcanzarán jamás, porque, cada vez que vuelven a su hogar trayendo dinero, se enteran de que todo cuanto habían dejado a su partida ha sido gastado ya.

Finalmente, Cormac, su mujer y sus hijos se sentaron a la mesa y comieron. Cuando llegó el momento de beber, Manannan sacó una copa y dijo: *Esta copa posee una propiedad particular. Cuando se dice una mentira delante de ella, se rompe; y si inmediatamente después se dice la verdad, los trozos vuelven a reunirse.* Cormac exclamó: *¡Pruébalo!* Manannan dijo: *Es fácil. La mujer que te quité ha tenido desde entonces un nuevo marido.* De inmediato, la copa se rompió en cuatro pedazos. *Mi marido ha mentado,* afirmó la mujer de Manannan. Y decía la verdad, porque al instante los cuatro fragmentos de la copa se reunieron sin que ésta guardara la menor huella del accidente.

Después de la comida, Cormac, su mujer y sus hijos fueron a acostarse. A la mañana siguiente, cuando se despertaron, estaban en el palacio de Tara, capital de Irlanda, y Cormac encontró cerca de sí la rama maravillosa, la copa encantada e incluso el mantel que cubría la mesa sobre la que habían comido la víspera en el palacio del dios Manannan. A estar del cronista Tigernach, su ausencia había durado siete meses, y esos acontecimientos

maravillosos habrían sucedido en el año 248 d.J.C.

10.

Manannan mac Lir es padre de Mongan, rey del Ulster a comienzos del siglo VI de nuestra era.

Cormac mac Airt vivió en el siglo III de nuestra era. Hacia fines del siglo VI o comienzos del VII volvemos a encontrar el nombre de Manannan mezclado con la historia épica de Irlanda. En esta época reinaba en el Ulster Fiachna Lurgan, amigo de Aidan mac Gabrain, quien, según los "Anales de Cambrie", murió en 607. También Tigernach menciona la muerte de Aidan mac Gabrain, pero la sitúa en el año precedente.

Aidan mac Gabrain era rey de los scots o irlandeses establecidos en Gran Bretaña. Se le conoce sobre todo por la desdichada guerra que sostuvo contra los anglosajones. Según Bede, fue vencido por Aedilfrid, rey de los northumbrios, en la sangrienta batalla de *Degsa Stan*, en la que los victoriosos anglosajones perdieron todo un cuerpo de ejército, junto con el hermano de su rey. Esta batalla tuvo lugar en 603.

Ya fuera desde esta batalla o desde otra anterior, las filas del ejército comandado por Aidan mac Gabrain contaban con tropas auxiliares venidas de Irlanda, las cuales habían sido traídas por el amigo de Aidan, Fiachna mac Lurgan, rey del Ulster. Este había dejado a su mujer en su palacio de Rath-mor Maige Linni; y, durante su ausencia, aquella vivió una extraña aventura.

Un día que se encontraba sola, apareció un desconocido y le habló de amor. La reina rechazó sus insinuaciones, y le dijo: *No hay en este mundo tesoros ni joyas que pudieran decidirme a deshonorar a mi marido.* Entonces, el desconocido le preguntó: *Pero, ¿qué haríais si estuviera en vuestro poder salvarle la vida?* Y ella exclamó: *¡Ah!, si le viera en peligro, nada me detendría: haría lo que fuera para ayudar a quien pudiera salvarlo.* El desconocido replicó: *Ha llegado el momento de poner en práctica lo que dices, porque tu marido corre un gran peligro. Se encuentra frente a un terrible guerrero y no es bastante fuerte para resistirle: morirá. Si cedes a mi amor, tendrás un hijo que será un prodigio: se llamará Mongan. Yo iré al combate; mañana por la mañana, antes del mediodía, me encontraré en medio de los guerreros de Irlanda, frente a los de Gran Bretaña. Le contaré a tu marido lo que habremos hecho y le diré que eres tú quien me envía.* La reina cedió. Al día siguiente, bien temprano, el desconocido partió cantando los cuatro versos que traducimos:

Voy a reunirme con mis compañeros muy cerca.
Esta mañana el cielo está blanco y puro.
Soy Manannan mac Lir;
Tal es el nombre del guerrero que ha venido.

Manannan cantaba este cuarteto en Irlanda, al salir del palacio del rey del Ulster, en Rath mor Maige Linni, una mañana del año 603 de nuestra era. En ese mismo momento, en Gran Bretaña, cerca de *Degsa Stan*, dos ejércitos se enfrentaban, listos para el ataque: el de los sajones, comandado por Aedilfrid, rey de los northumbrios; y el de los irlandeses, encabezado por Aidan mac Gabrain y el rey del Ulster, Fiachna Lurgan. De pronto se vio al frente del ejército irlandés a un guerrero desconocido que atrajo todas las miradas por su distinción y por la riqueza de su armamento. Se aproximó a Fiachna y, hablándole aparte, le contó que la víspera había visto a su mujer. *Le he prometido a la reina —agregó— ofrecerte mi ayuda.* Se situó en primera fila y, según el relato irlandés, que atribuye a los irlandeses el honor de esta jornada, con su acción aseguró la victoria de los dos aliados, Aidan mac Gabrain y Fiachna Lurgan.

Este último volvió a cruzar el mar y regresó a su palacio, donde encontró a su mujer encinta. Ella le contó su historia, y Fiachna aprobó su conducta. Poco después nació Mongan,

que pasó por hijo de Fiachna; *pero es bien sabido* —dice el narrador irlandés— *que su verdadero padre era Manannan mac Lir*. Al igual que los galos de quienes hablaba San Agustín a comienzos del siglo V, los irlandeses del siglo VII creían en la existencia de dioses enamoradizos y seductores de mujeres.

11.

Mongan, hijo de un dios, es un ser maravilloso.

Mongan, hijo de Fiachna, es un personaje histórico. Las crónicas irlandesas indican la fecha de su deceso y, año más, año menos, la sitúan en la misma época. Según Tigernach, el más antiguo de los cronistas irlandeses cuyas obras hayan llegado hasta nosotros, Mongan, hijo de Fiachna, fue muerto de una pedrada en 625 por Arthur, hijo de Bicur, bretón. Por lo tanto, Mongan ha existido incluso fuera de la epopeya. Ahora bien, según la leyenda, no sólo era hijo de un dios, sino que, debido a otro prodigio —consecuencia del primero— en él revivió Find mac Cumail, el célebre guerrero de la epopeya osiánica, el Fingal de Macpherson; y, sin embargo, cuando nació Mongan, hacía aproximadamente tres siglos que Find había muerto.

Una leyenda irlandesa relata cómo fue probada la identidad de Mongan con Find. Ocurre que cierto día estalló una discusión entre Mongan y su *file* Forgoll acerca del lugar donde había muerto Fothad Airgtech, rey de Irlanda muerto por Caitté, uno de los compañeros de Find en una batalla cuya imprecisa fecha es fijada por los Cuatro Maestros, audaces cronólogos, en el año 285.

Violentemente irritado al verse contradicho por Mongan, Forgoll lo amenazó con terribles encantamientos que espantaron al rey y a todos cuantos asistían a la escena. Se convino que Mongan dispondría de tres días para presentar la prueba de lo que había afirmado, es decir, para establecer que Fothad no había muerto en Dubtar, Leinster, como pretendía Forgoll, sino a orillas del río de Larne, antaño Ollarbé, en el Ulster, muy cerca del castillo de Mongan. En el caso de que antes de expirar el plazo convenido Mongan no consiguiera probar que tenía razón, de acuerdo con las convenciones en uso todos sus bienes, incluida su persona, pasarían a propiedad del *file*.

Mongan, seguro del éxito, aceptó ese arreglo sin dudar; y dejó pasar los dos primeros días y la mayor parte del tercero sin perder la calma en absoluto. Su mujer estaba sumida en una profunda tristeza: desde que Mongan contrajera el fatal compromiso, no había parado de llorar. *Deja ya de sufrir* —le decía Mongan—: *alguien vendrá en nuestra ayuda*.

Llegó el tercer día y Forgoll se presentó: quería que el contrato fuera ejecutado de inmediato, y pretendía tener derecho a apoderarse desde ya de todos los bienes de Mongan e incluso de su persona. *Esperad hasta la noche*, le respondió Mongan. Se encontraba en su habitación junto con su mujer, que lloraba y gemía al ver que se aproximaba la hora fatal en que el *file* se apoderaría de todo, y que el salvador del que hablaba su marido no aparecía. *No te aflijas, ¡oh mujer!* —le dijo Mongan—. *El hombre que viene en nuestra ayuda ya está cerca, oigo sus pasos por el río de Labrinne*.

Se refiere al río Caragh, que corre por el condado de Kerry y desemboca en la bahía de Dingle, en el extremo sudoeste de Irlanda. En ese momento, Mongan se encontraba a unas cien leguas de allí, en la parroquia de Donegore, a cierta distancia al nordeste de la ciudad de Antrim, cabecera de un condado que forma la extremidad norte de la isla. Su alumno Caitté, el compañero de combates de Mongan en la época en que este último se llamaba Find, llegaba desde el país de los muertos para dar testimonio de la veracidad de su antiguo jefe y confundir así la audaz presunción del *file* Forgoll. Venía por la ruta que siempre tomaran aquellos que quisieron alcanzar el nordeste de Irlanda desde la misteriosa comarca habitada por los muertos.

Las consoladoras palabras del rey lograron calmar a su mujer, y hubo un momento de silencio; pero al instante volvió a llorar y gemir. *No llores, ¡oh mujer!* —dijo Mongan—. *El*

hombre que viene en nuestra ayuda está por llegar: oigo que sus pies agitan el agua en el río de Maine. Se trata de otro río de Caragh hacia el nordeste siguiendo el camino que debía conducir al Cailté hasta el palacio de Mongan. Las palabras de su marido apaciguaron un momento el dolor de la reina; pero, no viendo venir a nadie, volvió a llorar y gemir.

Esta escena se repitió varias veces, ya que Cailté no pasaba río alguno sin que Mongan le oyera y se lo anunciara a su mujer. Por ejemplo, le oyó atravesar el Liffey, que toca Dublín; el Boyne, que corre un poco más al norte; a continuación el Dee, y luego el lago de Carlingforol, cada uno de ellos más cercano que los anteriores al condado de Atrim donde se encontraba Mongan.

Por fin Cailté estuvo muy cerca: atravesaba el Ollarbé, el río de Lame, a muy corta distancia hacia el sur del palacio de Mongan. Pero todavía no se le veía, y sólo Mongan lo había oído. Caía la noche. Mongan estaba en su palacio, sentado sobre su trono; a su derecha se encontraba su mujer, deshecha en lágrimas; frente a él, el *file* Forgoll reclamaba la ejecución de los compromisos contraídos por el rey y le llamaba a demostrar la buena fe de sus cauciones. En ese momento se vio que un guerrero al que nadie —salvo Mongan— conocía, se acercaba a la muralla por el lado de mediodía.

Llevaba en la mano un asta sin punta con ayuda de la cual saltó sucesivamente los tres fosos y los tres terraplenes que formaban el recinto de la fortaleza. Llegó hasta el patio en un abrir y cerrar de ojos; desde allí pasó a la sala y se situó entre Mongan y la pared. Forgoll estaba del otro lado de la sala, frente al rey.

El recién llegado preguntó qué pasaba, y Mongan le contestó: *El file aquí presente y yo hemos hecho una apuesta respecto de la muerte de Fothad Airgtech. El file pretende que Fothad murió en Dubtar, en Leinster, y yo digo que no es así.* El guerrero desconocido exclamó: *Pues bien, el file ha mentado,* a lo que éste replicó: *Te arrepentirás de lo que has dicho.*

No está bien que hables así —le dijo el guerrero—. Voy a probar lo que he dicho. Nosotros estábamos contigo —dijo dirigiéndose al rey—; estábamos con Find —agregó dirigiéndose al auditorio—. Cállate, cometes un error al revelar ese secreto, le dijo Mongan. *Nosotros estábamos con Find —continuó el guerrero—. Veníamos de Alba (es decir, de Gran Bretaña) cuando, cerca de aquí, a orillas del Ollarbé, encontramos a Fothad Airgtech y le presentamos batalla. Yo le lancé mi venablo de tal suerte que le atravesó el cuerpo; y el hierro, desprendiéndose del asta, fue a clavarse en la tierra del otro lado de Fothad. He aquí el asta de ese venablo. Encontraréis el hierro clavado en el suelo, hacia el este, a poca distancia; y un poco más lejos, siempre hacia el este, encontraréis la tumba de Fothad Airgtech. Un ataúd de piedra rodea su cadáver, y dentro de aquél están sus dos anillos de plata, sus dos brazaletes y su collar de plata.¹ Sobre la tumba se yergue una piedra en cuya extremidad inferior se puede leer esta inscripción, grabada en ogámico: "Aquí reposa Fothad Airgtech; combatía contra Find cuando fue muerto por Cailté."*

Fueron al lugar indicado por el guerrero y encontraron la roca, el hierro de lanza, la piedra erguida, la inscripción, el ataúd, el cadáver y las joyas que había mencionado: Mongan había ganado su apuesta. El guerrero desconocido era Cailté, alumno de Find y compañero suyo de armas, que había regresado del país de los muertos para defender a su antiguo maestro contra un ataque injusto.

Ya hemos visto que, al divulgar el secreto que Mongan guardara hasta entonces, Cailté había proclamado públicamente la identidad de Mongan con el célebre Find.. Y esta extraña identidad era consecuencia del maravilloso nacimiento de Mongan, quien no debía la vida al rey Fiachna, su padre aparente, sino a un ser perteneciente a una raza superior. Porque Mongan era hijo de Manannan mac Lir, o sea, hijo de un dios, de uno de esos personajes sobrenaturales que, según la creencia gala recogida por San Agustín, se enamoran de las esposas de los hombres.

¹ *Airgtech*, el sobrenombre del rey, probablemente significa "que posee plata", "que posee ornamentos de plata". Debo esta hipótesis al Sr. Ernault.

CAPITULO XV

LA CREENCIA EN LA INMORTALIDAD DEL ALMA EN IRLANDA Y EN LA GALIA.

1. La inmortalidad del alma en la leyenda de Mongan. 2. La raza céltica, ¿creía en la metempsicosis pitagórica? Opinión de los antiguos sobre esta cuestión. 3. Comparación entre la doctrina de Pitágoras y la de los celtas. 4. El país de los muertos. La muerte es un viaje. Texto del siglo IV antes de nuestra era. 5. Algunos héroes fueron a guerrear al país de los muertos y de los dioses: tal fue el caso de Cuchulainn, Loegairé Liban y Crimthann Nia Nair. Leyenda de Cuchulainn. 6. Leyenda de Loegairé Liban. 7. La recomendación de no desmontar del caballo en la antigua leyenda de Loegairé Liban y en la leyenda moderna de Ossin. 8. Leyenda de Crimthann Nia Nair. 9. Diferencia entre Cuchulainn por un lado, y Loegairé Liban y Crimthann por el otro.

1.

La inmortalidad del alma en la leyenda de Mongan.

El nacimiento maravilloso de Mongan y el papel que en su leyenda juega el dios Manannan mac Lir no son los únicos puntos de ese relato misterioso que nos revelan las creencias fundamentales de la religión céltica: existen en ella otros dos aspectos que merecen un atento estudio. El primero es que Find, que había sido muerto a fines del siglo III, no había dejado sin embargo de vivir; que había conservado su personalidad y que volvió al mundo más de dos siglos después de su muerte habiendo tomado, para este segundo nacimiento, un huevo cuerpo.

El segundo punto lo constituye la aparición de Cailté. Este no nació por segunda vez, y, de buenas a primeras, es difícil explicarse cómo, habiendo dejado su cuerpo en una tumba de Irlanda, vuelve desde el país de los muertos con una forma física que en nada se diferencia de la del resto de los humanos. No cabe duda de que, según la leyenda irlandesa, regresó en una forma visible para todos y hablando una lengua que todos comprendieron. Ahora bien, esta leyenda no se basa en una creencia peculiar de los irlandeses, ya que incluso hoy en día persiste entre el pueblo francés el temor a los aparecidos. La creencia en los espectros forma parte, por tanto, de una doctrina céltica que desarrollaremos un poco más adelante.

2.

La raza céltica, ¿creía en la metempsicosis pitagórica? Opinión de los antiguos sobre esta cuestión.

El segundo nacimiento de Find constituye un hecho mucho más extraordinario. Ya vimos anteriormente que Etain nació dos veces; pero Etain era una diosa, una *side*, *benshee*, como se les llama en Irlanda; o, para hablar en la lengua de los cuentos populares, un hada. Sus dos vidas —tanto la primera en el mundo de los dioses como la segunda en el de los hombres, donde penetra mediante un nacimiento contrario a las leyes de la naturaleza—, poseen un carácter enteramente maravilloso; así pues, los prodigios de la segunda vida de Etain quedan explicados por el carácter divino de su primera vida.

Pero Find no es un dios: los irlandeses no lo conciben en absoluto como tal. Sin embargo, nació dos veces; y, durante su segunda vida, cuando se llamaba Mongan, guardaba memoria de la primera, durante la cual se llamó Find. Así fue también la historia

de Tuan mac Cairill, quien, después de haber sido hombre una primera vez, revistió sucesivamente el cuerpo de distintos animales hasta que un nuevo nacimiento le devolvió un cuerpo humano. Y al adoptar esta última forma había conservado el recuerdo de todos los acontecimientos que había presenciado a través de sus vidas precedentes, especialmente durante la primera, cuando se llamaba Tuan mac Stairn. Se trataba de un fenómeno idéntico al que nos ofrece Mongan al conservar memoria de cuanto había visto cuando era Find.

En la leyenda irlandesa, Tuan y Find constituyen excepciones a las leyes generales a las que obedece el relato épico. No es común que un muerto nazca por segunda vez; pero, sin embargo, es posible y ha sucedido: tal es la doctrina céltica. De ahí las similitudes que algunos autores antiguos han creído reconocer entre las creencias galas y la enseñanza pitagórica. Algunos incluso han pretendido que tales similitudes llegaban hasta la identidad. Alexandre Polyhistor, que escribió durante la primera mitad del siglo I a.J.C, pretende que Pitágoras tuvo por discípulos a los "galates".¹ Hacia mediados del mismo siglo, poco después del año 44, Diodoro de Sicilia expresa, en términos más formales, la misma opinión. Entre los celtas —dice— ha prevalecido la doctrina pitagórica de la inmortalidad del alma humana, la cual, después de determinado número de años, comienza una nueva vida con otro cuerpo.² Según Timagenio, que escribió un poco más tarde, en la segunda mitad del mismo siglo, la autoridad de Pitágoras atestigua la superioridad del genio de los druidas, quienes proclamaron la inmortalidad del alma.³ En el siglo siguiente, Valerio Máximo, al hablar de los galos y de su doctrina acerca de la inmortalidad del alma, dice: *que los tendría por estúpidos si no fuera porque esos portacalzones sostenían, acerca de ese punto, unas creencias idénticas a las que profesaba Pitágoras con su manto de filósofo.*⁴

3.

Comparación entre la doctrina de Pitágoras y la de los celtas.

Aunque las teorías célticas acerca de la persistencia de la personalidad después de la muerte se asemejaban a las de Pitágoras, no por ello eran idénticas a las mismas. En el sistema del filósofo griego, renacer y vivir una o varias vidas sucesivas en este mundo, ocupando cuerpos de animales y de hombres, constituye el castigo y la suerte común de los malvados que, de esa manera, expían sus faltas. Los justos difuntos no sufren la molestia de tener un cuerpo, sino que, como espíritus puros que son, viven en la atmósfera libres, felices e inmortales.

La doctrina céltica es muy distinta. Renacer en este mundo y revestir un nuevo cuerpo ha sido un privilegio que perteneció a dos héroes: Tuan mac Cairill, que primero se llamara Tuan mac Stairn, y Mongan, que en su primera vida se llamó Find mac Cumail. Y eso no fue un castigo, sino un favor que les fue concedido. Según la doctrina céltica, la ley común consiste en que, después de muertos, los hombres encuentren en otro mundo la vida y el cuerpo nuevos que les promete la religión.⁵

¹ Alexandre Polyhistor, frag. 138, en Didot-Müller, "Fragmenta historicorum graecorum", t. III, p. 239.

² Diodoro, I. V, c. XXVIII, par. 6; edición Didot-Müller, t. I, p. 271.

³ Ammien-Marcellin, I. XV, c. 9.

⁴ Valerio Máximo, I. II, c. VI, par. 10, edición Teubner-Halm, p. 81, líneas 23-24.

⁵ ... *Regit idem spiritus artus*

Orbe alio: longo; (canitis si cognita) vitæ

Mors media est.

Lucano, "Farsalia", I. I, versos 456-458.

El célebre pasaje de César, "De bello gallico", I. VI, c. XIV, par. 5, non inferiré *animas, sed ab aliis post mortem transire ad alios*, no contradice a ese pasaje de Lucano. El cuerpo al que, según la doctrina expresada por César, pasaba el alma del celta muerto, solía encontrarse, generalmente, en el otro mundo, y sólo excepcionalísimamente en éste.

La nueva vida que la religión céltica promete después de la muerte es una continuación de ésta, con sus desigualdades y con los lazos sociales que resultan de ellas. Los esclavos y aquellos que eran preferidos por el jefe muerto eran quemados sobre su tumba junto con los caballos que habían tirado de su carro, ya que, en el otro mundo, todos ellos continuarían prestándole a su amo los mismos servicios que le prestaran en éste.¹ El deudor que muera sin haber saldado su deuda guardará respecto de su acreedor, en su segunda vida, la misma relación jurídica que mantuviera durante la primera.

La obligación de reembolsar la deuda continuará vigente en el país de los muertos hasta que haya satisfecho íntegramente los compromisos que contrajera en el país de los vivos.²

Por lo tanto, el celta no concibe la otra vida como una compensación para quienes han sufrido ni como un castigo para aquellos que han abusado de los goces de este mundo. La vida de los muertos en la misteriosa región situada allende el Océano constituye una segunda edición —o, por así decir, una edición nueva, pero no corregida— de la vida que, antes de morir, llevaron aquende el Océano.

Así pues, la elevada idea de justicia que domina la doctrina de Pitágoras está completamente ausente de las concepciones célticas. Desde el punto de vista moral, esta diferencia es mucho más importante que la que concierne a los lugares donde cada uno de los dos sistemas sitúa la morada de los muertos. Según Pitágoras, ese lugar es el cielo para los justos, y, para los malvados, nuestro mundo; mientras que la doctrina céltica sitúa a ambas categorías (que, por otra parte, no diferencia) en una región situada al extremo oeste, allende el Océano. Pero, ¡qué poco significa esta divergencia comparada con la que existe desde el punto de vista moral! Pitágoras, que ya piensa como un hombre moderno, entiende la otra vida como una sanción de las leyes de justicia respetadas o violadas durante ésta; pero antes de él existió una doctrina que no diferenciaba en absoluto entre la justicia y el éxito; que consideraba justo todo cuanto sucedía en este mundo y que sólo veía en la segunda existencia del difunto una continuación de las alegrías y los males que atravesara en la primera: tal es la doctrina céltica.

Esta concepción de la inmortalidad es muy diferente de la nuestra, cuya base filosófica une, a la contradicción entre la justicia y el éxito en este mundo, la esperanza de una reparación más allá de la tumba. La raza céltica carecía de esta esperanza; y, sin embargo, tenía una profunda fe en la inmortalidad del alma: creía en la existencia de uno o incluso varios países misteriosos separados de nosotros por el mar y habitados por los muertos y los dioses. Todos los muertos iban allí, y hasta podían volver, como lo prueba el caso de Caillé. Y, por un privilegio especial y casi sobrehumano, algunos héroes han podido incluso ir y volver sin haber muerto, como, en la leyenda clásica, lo hicieron Ulises y Orfeo.

4.

El país de los muertos. La muerte es un viaje. Texto del siglo IV antes de nuestra era.

Al igual que los de Irlanda, también los celtas del continente se ocuparon extensamente de ese misterioso país de los muertos —el otro mundo, el *orbis alius* cantado por los druidas en la época de César (como lo atestigua Lucano) y confundido por Plutarco y Procopio con la región occidental de Gran Bretaña—. Los guerreros galos esperaban continuar allí la vida de combates que constituía su honor y su gloria en este mundo. Cada uno de ellos contaba con

¹ *Omnia quæ vivis cordi fuisse arbitrantur in ignem inferunt, etiam animalia, ac paulo supra hanc memoriam servi et clientes, quos ab iis dilectos esse constabat, justis funeribus confectis una cremabantur.* César, "De bello gallico", I. VI, c. XIX, par. 4.

² *Vetus ille mos Gallorum occurrit, quos memoria proditum est pecunias mutuas, quæ his apud inferos redderentur, daré solitos.* Valerio Máximo, I. II, c. VI, par. 10, edición Teubner-Halm, p. 81, líneas 19-23.

encontrar en el otro mundo, junto con un cuerpo vivo idéntico al cuerpo muerto que descansaba en su tumba, algo que, de alguna manera, podríamos considerar como un segundo ejemplar de cuantos objetos acompañaban su cadáver en la fosa o en la cámara funeraria: protegidos, esclavos, caballos, carros; y armas, sobre todo armas. Un guerrero galo jamás ha sido enterrado sin sus armas: dado que había de continuar en el otro mundo la vida de combates que llevara hasta entonces, ¿qué hubiera podido hacer sin ellas?

Dos de los textos originales más antiguos que poseemos sobre las costumbres galas datan del siglo IV antes de nuestra era. Su autor es Aristóteles, y ambos textos han sido explicados por versiones más modernas de un pasaje hoy perdido de Eforo, que escribió también en el siglo IV.

Por entonces, Holanda era una de las provincias del imperio céltico, y la raza germánica aún no había penetrado en ella. En esa época remota se hallaba tan expuesta como hoy a las temibles inundaciones provocadas por el mar contra las que la ciencia de los modernos ingenieros la defiende con éxito. Pero la edad media y el siglo XVI no fueron tan afortunados: son sobradamente conocidos los desastres que produjeron las terribles inundaciones con las que el mar del Norte, rompiendo los diques, creó, en 1283, el Zuyderzee, y más tarde, el mar de Harlem.

Uno o varios fenómenos semejantes parecen haberse producido en la primera mitad del siglo IV antes de nuestra era, costando la vida a numerosas poblaciones cuyo fin terrible alcanzó gran eco en una parte considerable de Europa. La noticia de tales sucesos llegó hasta Grecia. Eforo, en su historia, terminada en 341, habla de las casas de los celtas arrastradas por el mar y de sus habitantes tragados por las olas. *El número de víctimas — dice— es tan considerable que, a pesar de que los celtas constituyen una nación tan belicosa, las inundaciones provocadas por el mar les cuestan más hombres que las mismas guerras.*

Es fácil figurarse la escena de desolación y terror que presenta una comarca fértil y poblada cuando de improviso la irresistible invasión de las aguas la sume en la destrucción y la muerte. Ese cuadro presenta rasgos que son comunes a todos los tiempos y lugares: la desesperación de las mujeres, sus quejas, los gritos y lágrimas de los niños.

Pero si hay algo característico de la época y la raza, es la conducta del guerrero galo del siglo IV. Ve que la muerte se aproxima y que cualquier esfuerzo para salvar a su familia resulta inútil. Entonces, viste su traje de guerra y, con la espada desnuda en la mano derecha, la lanza y el escudo en la izquierda, rodeado de su mujer y sus hijos que lloran, espera impasible la muerte: tiene fe en las enseñanzas de sus padres y sacerdotes; sepultado en el mar junto con sus armas y aquellos a quienes ama, en cuanto haya pasado la prueba de la muerte volverá a encontrarse con todos ellos en el otro inundo, donde revivirán llenos de salud y alegría. Y, con unas armas similares a las que se habrán tragado las aguas, recomenzará esta vida guerrera que por entonces —en el siglo IV a.J.C.— proporcionaba a los celtas la felicidad, la gloria y la supremacía sobre todas las naciones vecinas.

5.

Algunos héroes fueron a guerrear al país de los muertos y de los dioses: tal fue el caso de Cuchulainn, Loegairé Liban y Crimthann Nia Nair. Leyenda de Cuchulainn.

Según las creencias célticas, la guerra parece constituir una de las principales ocupaciones de los dioses en las lejanas comarcas que comparten con los guerreros muertos. Allí es donde se continúan durante el período heroico —por ejemplo, en la época de Conchobar y Cuchulainn— los combates que nos describiera la epopeya mitológica al hablarnos de la lucha entre los Fomoré y las sucesivas poblaciones míticas de Irlanda: la

raza de Partolón, la de Nemed y la de los Tuatha De Danann.

Cuchulainn es llamado un día al país de los dioses, una isla a la que se llega en barca desde Irlanda. Fand, diosa de maravillosa belleza, le ofrece su mano; pero el héroe sólo obtendrá esta seductora esposa con la condición de intervenir como auxiliar en una batalla que la familia de su prometida debe empeñar contra otros dioses. El acepta esta condición, resulta victorioso, desposa a la diosa que constituyera el premio por su victoria y regresa a Irlanda con ella.

Cuchulainn no es el único humano que, según la leyenda irlandesa, haya participado en los combates de los dioses en el otro mundo. He aquí otro relato conservado por un manuscrito de mediados del siglo XII.

6.

Leyenda de Loegairé Liban.

Un día los habitantes del Connaught estaban reunidos en asamblea cerca de En-loch, o el "lago de los pájaros", en la llanura de Ai. Con ellos se encontraban su rey Crimthann Cassa y Leogairé Liban, hijo de éste. Todos pasaron la noche en ese lugar; y a la mañana siguiente, muy temprano, cuando se levantaron, vieron, a través de la bruma que se levantaba del lago, un hombre que avanzaba hacia ellos.

Este hombre vestía un manto de púrpura y llevaba una lanza de cinco puntas en su mano derecha; sobre su brazo izquierdo llevaba un escudo con el pomo de oro; de su cintura pendía una espada con empuñadura de oro, y sus cabellos de un amarillo de oro le caían hasta los hombros. *¡Salud al guerrero que no conocemos!*, dijo Loegairé, el hijo del rey de Connaught. *Os doy las gracias*, contestó el extranjero. *¿Cuál es la razón de tu venida?*, preguntó Loegairé. *Busco el apoyo de un ejército*, replicó el desconocido. *¿De dónde vienes?*, dijo Loegairé. *Del país de los dioses* —contestó el desconocido—. *Me llamo Fiachna, hijo de Reta. Me han arrebatado mi mujer y he matado al raptor en un combate. Pero entonces he sido atacado por su sobrino, Goll mac Duilb, hijo del rey de Dun Maige Mell (es decir, de la fortaleza de la Llanura Agradable, uno de los nombres del país de los muertos). Lo he enfrentado en siete batallas y he sido vencido en todas. Hoy lucharemos de nuevo, y he venido a pedir ayuda.* Hasta ese momento se había expresado en prosa, pero ahora continuó en verso:

I

La más bella de las llanuras es la llanura de las dos brumas,
A su alrededor corren ríos de sangre:
Batalla de guerreros divinos llenos de bravura,
No lejos de aquí, sino aquí cerca.

Hemos pisado la sangre generosa y roja
De unos cuerpos majestuosos y de noble raza;
Su pérdida causa dolor
Entre las mujeres proclives a las lágrimas rápidas y abundantes.

Primera matanza, la de la ciudad de las dos grullas;
Cerca de ella fue perforado un flanco:
Allí, en la batalla, cayó con la cabeza cortada
Eochaid hijo de Sall Sreta.

Con vigor combatió Aed, hijo de Find,
Lanzando el grito de guerra;
Gol mac Duilb, Dond mac Nera
Los guerreros de hermosas cabezas, también presentaron batalla.

Los buenos y bellos hijos de mi esposa
Y yo no estaremos solos:
Una parte de plata y de oro
Es el presente que ofrezco a quien lo desee.

La más hermosa de las llanuras es la llanura de las dos brumas,
A su alrededor corren ríos de sangre:
Batalla de guerreros divinos llenos de bravura,
No lejos de aquí, sino aquí cerca.

II

En sus manos hay escudos blancos
Adornados con dibujos de blanca plata,
Con espadas brillantes y azules,
Cuernos rojos de montura metálica.

Observando el orden de batalla prescrito,
Precedidos por su príncipe de rasgos graciosos,
Marchan, a través de las lanzas azules,
Blancas tropas de guerreros de cabellos ensortijados.

Conmueven a los batallones, enemigos,
Aniquilan a cuanto adversario atacan.
¡Qué hermosos son en el combate,
Esos guerreros rápidos, distinguidos, vengadores!

Grande es su vigor, y no es para menos:
Son hijos de reyes y reinas.
Sobre la cabeza de todos ellos
Luce una bella cabellera amarilla como el oro.

Sus cuerpos son elegantes y majestuosos,
Sus ojos de vista poderosa tienen pupilas azules,
Sus dientes brillantes se asemejan al vidrio,
Sus labios son rojos y delgados.

En la lucha saben matar guerreros;
Durante las reuniones en la sala donde se bebe cerveza, se escuchan sus voces
melodiosas.

Cantan en verso sabias palabras;
Ganan al ajedrez la partida de revancha.

En sus manos hay escudos blancos,
Adornados con dibujos de blanca plata,
Con espadas brillantes y azules,
Cuernos rojos de montura metálica.

Cuando el guerrero desconocido hubo terminado su canto partió, regresando al lago de donde acababa de salir. Loegairé Liban, hijo del rey de Connaught, gritó, dirigiéndose a los jóvenes que le rodeaban: *¡Caiga la vergüenza sobre vosotros si no acudís en ayuda de este hombre!* Obedientes a ese llamado, cincuenta guerreros se alinearon detrás de Loegairé quien, seguido de éstos, se precipitó al lago. Después de algún tiempo de marcha alcanzaron al extranjero que había venido a invitarlos —es decir, Fiachna, hijo de Reta—. Tomaron parte en un feroz combate del que salieron sanos y salvos, además de victoriosos. A continuación fueron a sitiar la fortaleza de Mag Mell —o, como ya hemos dicho, de la Llanura Agradable, del país de los muertos— donde la mujer de Fiachna era retenida

prisionera. Imposibilitados de resistir, los defensores de la plaza capitularon y devolvieron la libertad a su prisionera a cambio de sus propias vidas. Los vencedores se llevaron consigo a la mujer que habían liberado, quien les siguió cantando una pieza en verso que se conoce en Irlanda con el nombre de *Osnad ingene Echdach amlabair*, "Lamento de la hija de Eochaid el mudo".

Cuando Fiachna hubo recuperado a su mujer, dio su hija —llamada Der Grené, o "Lágrima del Sol"— en matrimonio a Loegairé. También cada uno de los cincuenta guerreros venidos con Loegairé recibió una mujer. Todos ellos permanecieron un año en su nueva patria; pero al cabo de ese tiempo sintieron nostalgia. *Vamos* —dijo Loegairé— *a enterarnos de las noticias de Irlanda*. Entonces, su suegro le dijo: *Para que podáis volver, tomad caballos, montadlos, y no bajéis de ellos en ningún momento*.

Loegairé y sus compañeros siguieron el consejo, se pusieron en camino y llegaron a la asamblea de los habitantes de Connaught, que habían pasado todo el año llorando su pérdida. La sorpresa de los habitantes del Connaught al encontrarse de pronto frente a una tropa de guerreros a caballo y reconocer en ellos a Loegairé y sus cincuenta compañeros, fue indescriptible. Llenos de alegría, se precipitaron a desearles la bienvenida. *No os molestéis* —dijo Loegairé—: *hemos venido para decirnos adiós*. Crimthann, su padre, exclamó: *¡No me dejes! Tendrás el reino de los tres Connaught, su oro, su plata, sus caballos embridados; sus bellas mujeres estarán a tus órdenes; no los dejes*. Pero Loegairé fue inmovible: respondió que no podía aceptar y cantó en verso los prodigios de su nueva morada.

I

¡Qué maravilla, oh Crimthann Cass!
Es cerveza lo que cae cuando llueve.
Todo ejército en marcha tiene cien mil guerreros;
Se va de reino en reino.

Se oye la música noble y melodiosa de los dioses;
Se va de reino en reino.
Bebiendo en copas brillantes,
Se conversa con quien os ama.

Tengo por mujer mía
A Der Grené, hija de Fiachna.
Además, te cuento
Que hay una mujer para cada uno de mis cincuenta compañeros.

Nos hemos llevado de la llanura de Mag Mell
Treinta calderos, treinta cuernos para beber,
Nos hemos llevado el lamento que canta Maer,
Hija de Eochaid el mudo.

¡Qué maravilla, oh Crimthann Cass!
Es cerveza lo que cae cuando llueve.
Todo ejército en marcha tiene cien mil guerreros;
Se va de reino en reino.

II

¡Qué maravilla, oh Crimthann Cass!
Fui dueño de la espada azul.
¡Una noche de las noches de los dioses!
No la daría por todo tu reino.

Después de haber cantado esos versos, Loegairé dejó a su padre y a la asamblea de los habitantes del Connaught y regresó al país misterioso de donde había venido. La realeza fue repartida entre su suegro Fiachna y él; él es quien reina en la fortaleza de Mag Mell —o de la Llanura Agradable, donde van a morar los muertos— y tiene siempre por compañera a la hija de Fiachna.

7.

La recomendación de no desmontar del caballo en la antigua leyenda de Loegairé Liban y en la leyenda moderna de Ossin.

En esta leyenda existe un detalle característico sobre el que deseamos llamar la atención del lector: se trata de la recomendación de no bajarse del caballo mientras se encuentre en Irlanda que su suegro le formula a Loegairé Liban. Loegairé siguió ese consejo y pudo regresar sano y salvo a la maravillosa comarca donde encontrara una mujer, un trono y una felicidad sobrehumana.

La leyenda de Loegairé no es la única que nos haya conservado esa creencia mitológica, la existencia de la cual también es atestiguada por el ciclo osiánico (nos referimos a la forma más moderna del ciclo osiánico, tal como nos la ofreciera Michel Comyn en el siglo pasado, al escribir su célebre poema titulado "Ossin en la tierra de los jóvenes"). Ossin, como Loegairé, ha estado en una comarca maravillosa donde, después de obtener victorias, desposó a la hija del rey. Entonces se apoderó de él un irresistible deseo de volver a ver Irlanda, y dejó a su mujer con la intención de regresar pronto. Montó sobre un corcel maravilloso, bestia sobrenatural que conocía el camino de ida y vuelta a Irlanda. La mujer del héroe le hizo la misma recomendación que Loegairé Liban recibiera de su suegro: *Recuerda, oh Ossin, lo que te digo. Si pisas la tierra de Irlanda no volverás jamás a esta bella comarca donde vivo.*

Una inesperada circunstancia impidió que Ossin siguiera ese sabio consejo. Ya en Irlanda, un día quiso ayudar a trescientos hombres que tenían que transportar una mesa de mármol y que sucumbían bajo su carga. Al realizar un violento esfuerzo la cincha de oro de su caballo se rompió y Ossin cayó al suelo. Perdió la vista de inmediato, y su belleza, juventud y fuerza fueron reemplazadas por la decrepitud, la vejez y el agotamiento. Desde entonces le fue imposible volver a encontrar el camino que conducía al país seductor donde había dejado a su encantadora esposa. Tuvo que quedarse en Irlanda sin más consuelo que el recuerdo de un pasado perdido para siempre.

8.

Leyenda de Crimthann Nia Nair.

Acabamos de referirnos a lo que Michel Comyn escribió hace poco más de un siglo. Sin embargo, la literatura más antigua de Irlanda relata la historia de un héroe que fue aún más desdichado que Ossin; porque al caer, como éste, del caballo maravilloso, no sólo sufrió la ceguera, la vejez y la decrepitud, sino que murió. El héroe al que nos referimos es el rey supremo de Irlanda, Crimthann Nia Nair.

Ese personaje pertenece al ciclo de Conchobar y Cuchulainn. Su genealogía forma parte de los relatos que han dado a la raza irlandesa una muy grande reputación de inmoralidad. Lugaid era hijo de tres hermanos, Bress, Nar y Lothur; y Clothru, su madre, era hermana de éstos. Como luego Lugaid se unió a Clothru, ésta fue sucesivamente su madre y su mujer; y de esta unión nació Crimthann.

Crimthann, hijo de Lugaid y de Clothru, se convirtió en rey supremo de Irlanda. Desposó

a la diosa Nair, que se lo llevó allende el mar, a un país desconocido donde aquél permaneció un mes y medio y de donde regresó con gran cantidad de objetos preciosos: se habla de un carro íntegramente de oro; un juego de ajedrez de oro que tenía incrustadas trescientas piedras preciosas; una túnica bordada de oro; una espada cincelada en oro que representaba serpientes; un escudo con adornos de plata en relieve; una lanza que siempre producía heridas mortales; una honda con la que jamás se erraba el tiro, dos perros amarrados a una cadena de plata tan hermosa que se le estimaba un valor equivalente al de trescientas esclavas. Seis semanas después de su regreso a Irlanda, Crimthann murió a consecuencia de haberse caído de un caballo.

9.

Diferencia entre Cuchulainn por un lado, y Loegairé Liban y Crimthann Nia Nair por otro.

Las leyendas de Loegairé Liban y Crimthann Nia Nair presentan una característica común consistente en que el héroe, al regresar del país misterioso creado por la mitología, no puede bajarse del caballo sin exponerse a una desgracia segura: se diría que tal es la ley común. No obstante, Cuchulainn y su cochero escaparon de ella. Cuchulainn y el cochero — incluso podría decirse que el carro y los dos caballos que el sistema militar de los celtas primitivos asocia de forma inseparable a sus hazañas— tienen algo de sobrehumano; y, en más de un aspecto, están exceptuados de las leyes generales a las que está sujeto el resto de la naturaleza.

Al volver del país de los dioses trayendo consigo a la diosa Fand, a quien ha desposado, y a su cochero Loeg, que le sirviera de guía, Cuchulainn —lo mismo que Loeg— no manifiesta ningún efecto negativo derivado de tal viaje. En la leyenda homérica, al regresar de la isla de Calipso, Ulises no ha cambiado en absoluto. Cuchulainn ha podido, como Ulises, llevar a cabo su maravilloso viaje sin morir; Loegairé y Crimthann, por el contrario, al regresar de su visita al país desconocido no son más que espectros —en el sentido mítico que la imaginación popular atribuye aún hoy en Francia a esa palabra: espectros, es decir, muertos que abandonan su nueva patria por breve tiempo para ver de nuevo a sus parientes y amigos; apariciones fugitivas que no pueden tocar tierra sin desvanecerse de inmediato.

Cuando Michel Comyn determina que, ya de regreso de la región maravillosa de la eterna juventud, Ossin sobreviva bajo la forma de anciano caduco al accidente que le ha precipitado del caballo, le confiere —por el derecho que todo poeta conquista al escribir— un privilegio contrario a la tradición céltica. No obstante, en esta composición que cuenta apenas algo más de un siglo, resuena un último eco de la más antigua enseñanza céltica sobre la inmortalidad del alma. El celta creía que el alma sobrevivía a la muerte, pero no concebía esta alma desprovista de un cuerpo semejante al primero; y digo semejante, salvo ciertas características: porque este cuerpo nuevo, inmortal en el país de los muertos, no podía pisar la tierra de los vivos sin morir.

CAPITULO XVI

CONCLUSIÓN

1. De una importante diferencia entre la mitología céltica y la griega. 2. La tríada mitológica en los Veda y en Grecia. 3. La tríada en Irlanda. 4. La tríada en la Galia según Lucano: Tutates, Esus y Taranis o Taranus. 5. El dios galo al que los romanos llamaron Mercurio. 6. El dios cornudo y la serpiente mítica en la Galia. 7. El dualismo céltico y el dualismo iranio. 8. El naturalismo céltico.

1.

De una importante diferencia entre la mitología céltica y la griega.

Algunos textos de autores latinos y griegos, así como un gran número de inscripciones halladas en el continente y en las islas Británicas, nos facilitan los nombres de divinidades célticas, ya sean aislados o asociados a los nombres de divinidades greco-latinas. Algunos eruditos parecen esperar de los estudios célticos la precisa determinación de los atributos especiales de cada una de esas divinidades, y se diría que creen posible que algún día poseamos acerca de ellas un conjunto neto y preciso de leyendas análogo al que la mitología griega ha agrupado bajo el nombre de cada uno de sus dioses principales. Esto es una ilusión.

En efecto, si bien la mitología céltica ofrece un fondo de creencias semejante al que inspirara los rasgos generales de la mitología griega, se ha desarrollado de una manera muy distinta, sobre todo desde el punto de vista literario y artístico, y ha vivido en un medio que jamás dispuso de un Homero ni de un Fidias. El genio literario de Grecia ha creado caracteres claramente distintos y vigorosamente sostenidos por una muchedumbre de detalles para individualizar a unos dioses que no son sino desdoblamientos de otros, como en el caso de Faetonte, Apolo y Heracles, que son tres personificaciones del sol. Los escultores y pintores han dotado de características diferentes a esos dioses originariamente idénticos, separándolos netamente, tanto por la forma del cuerpo como por los objetos — tales como armas, vestidos, etcétera— a ellos asociados.

Cuando la escultura griega penetró en la Galia, hubo un intento de caracterización de esta índole; pero hoy sólo subsisten monumentos posteriores a la conquista romana, o sea que datan de una época en que la religión gala se encontraba en plena decadencia; y, salvo el pasaje de Lucien sobre Ogmios, carecemos de textos literarios que se refieran al movimiento religioso correspondiente a este período artístico.

La literatura irlandesa más antigua nos ofrece las concepciones mitológicas de los celtas en un período en que la civilización era mucho más primitiva. Por entonces, las creaciones de la mitología no habían adquirido aún los contornos precisos con los que quedan fijadas cuando el arte del dibujo alcanza cierta perfección y logra crear para cada nombre divino una forma antropomórfica distinta de todas aquellas otras a las que los demás nombres divinos sirven, por así decir, de etiqueta. Las composiciones épicas de Irlanda no poseen el valor estético de las griegas ni el de sus imitaciones romanas. No se ve a cada uno de los dioses presentarse con ese carácter netamente definido que permanece siempre estable y unitario en medio de las circunstancias más variadas, y que constituye una creación propia del genio literario griego. En Irlanda, como en la mitología védica, los rasgos que podrían caracterizar la figura de cada uno de los personajes designados con un nombre divino, a menudo permanecen vagos e indistintos: según las circunstancias, ciertos personajes pueden aparecer diferenciados o confundidos entre sí hasta formar uno solo.

Por ejemplo, en Irlanda no hay nada tan común como la tríada o conjunto de tres

nombres divinos que, si en ciertos momentos parecen designar a otros tantos seres míticos distintos, en otros muestran claramente su carácter de nombres o adjetivos que expresan tres aspectos diferentes de la misma personalidad mitológica.

2.

La tríada mitológica en los Veda y en Grecia.

En la mitología védica Varuna, el más antiguo de los dioses; Yama, el dios de la muerte; y Tvastri, padre del dios supremo Indra, son tres formas de la misma idea. Yama es el padre de la raza divina y, en consecuencia, bajo la forma de Tvastri, también es padre de Indra. También Varuna recibe el nombre de dios padre. Varuna es dios de la noche, variante de la muerte, que es el dominio de Yama; ha sido vencido y destronado por su hijo Indra (quien por otra parte, habiendo vencido a su padre Tvastri, le quitó la vida). Así pues, Yama, Varuna y Tvastri, que a menudo parecen tres dioses distintos, sólo son en realidad tres nombres del mismo dios, o tres expresiones para designar una misma concepción mitológica.

En la mitología griega, Brontes —o el ruido del trueno—, Estéropes y Arges —dos nombres del relámpago— tienen por origen tres expresiones que designan dos formas de una mismo fenómeno, lo cual ha dado lugar a imaginar que esas tres expresiones designaban tres personajes distintos, agrupados bajo el nombre de Cíclopes.¹ Esta es una tríada en el más riguroso sentido del término, ya que los Cíclopes constituyen tres personificaciones del mismo fenómeno natural. Tal es también el caso de las Carites, llamadas Gracias² por los romanos, y del triple Gerión, personificación de la noche.³

Pero tanto los Cíclopes como las Carites y Gerión sólo ocupan un lugar secundario en el Panteón griego. Los dioses más importantes —Hades, Poseidón, Zeus, todos hijos de Cronos⁴ — aparecen por tríadas lo mismo que los dioses griegos secundarios y los grandes dioses védicos a los que acabamos de referirnos y como los dioses célticos de los que hablaremos más adelante. Sin embargo, desde la época a la que se remontan los documentos más antiguos, el genio griego ha dotado a los tres hijos de Cronos de atributos tan diferenciados que resulta imposible confundirlos entre sí.

3.

La tríada en Irlanda

El espíritu céltico no manifiesta una especial necesidad de atribuir a cada palabra una idea netamente diferente de la que se expresa con otro término. En los viejos textos irlandeses leemos que, en determinado momento, los Tuatha De Danann tuvieron tres reyes simultáneamente: Mac Cuill, Mac Cech y Mac Grené. A través de Cermait, su padre, todos ellos eran nietos de Dagdé, dios supremo; los tres reinaron sobre Irlanda al mismo tiempo y resultaron muertos en la batalla de Tailtiu. La mujer del primero se llamaba Fotla; la del segundo, Banba; y la del tercero, Eriu. Ahora bien, como esas tres mujeres no son sino tres nombres de Irlanda, resulta evidente que se trata de una sola mujer; y, así como la triple esposa se reduce a la unidad, también los tres esposos forman uno solo.

Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené produjeron un desdoblamiento. En el "Diálogo de los dos doctores", uno de los más antiguos documentos que nos hablan de tal desdoblamiento,

¹ Hesíodo, "Teogonía", versos 139-145.

² "Teogonía", verso 907. Cf. Max Müller, "Lectures on the science of language, second series", 2ª edición, p. 369-376.

³ "Teogonía", verso 287; Esquilo, "Agamenón", v. 870.

⁴ Hesíodo, "Teogonía", versos 455-457.

encontramos que los elementos constitutivos del mismo aparecen designados como Brian, Iuchar y Uar. Lo mismo que Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené, Brian, Iuchar y Uar pertenecen al grupo de los Tuatha De Danann y lo dominan: son los dioses de la ciencia y del genio literario y artístico. Brigit, su madre, es a la vez una diosa y una *file* femenina; es hija de Dagdé, o "buen dios", el dios supremo, el gran rey de los Tuatha De Danann. Por lo tanto, sus hijos Brian, Iuchar y Uar tienen el mismo abuelo que Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Grené.

Entre Brian, Iuchar y Uar sólo existe una diferencia nominal; incluso puede decirse que entre Iuchar y Uar la diferencia es meramente aparente, ya que el segundo de esos nombres ha sido obtenido recortando tres letras al primero. Los autores que escriben los dos últimos nombres de esta tríada con la forma Iucharba y Iuchair han seguido un procedimiento análogo, ya que Iuchair no es sino una forma abreviada de Iucharba.

Tanto Brian como sus dos hermanos o asociados —llamados a veces Iuchar y Uar, y otras Iucharba e Iuchair— tienen una misma y única historia. Los tres matan al dios Cein, también llamado Cian; y los tres mueren también en un mismo lugar, a manos del dios Lug. A los tres se les describe de la misma manera, poseen una cabellera rubia y visten una capa verde sobre una túnica de un rojo amarillento. Los tres llevan una lanza muy fuerte y extremadamente aguzada. Sobre el muslo de cada uno de ellos cuelga una espada con empuñadura de marfil. Rojos son los escudos de los tres; y, aunque los nombres de sus caballos son diferentes, todos tienen el mismo sentido, significan "viento". Sus tres padres nutricios se llaman Victoria, Dignidad y Fuerza protectora. Los nombres de sus tres concubinas son Paz, Placer y Alegría, el de sus tres reinas, Bella, Bonita, Encantadora. Sus tres castillos se llaman, Fortuna, Riqueza y Generosa Hospitalidad. Finalmente, los tres engendran un hijo único cuyo nombre, Ecné, significa "ciencia, literatura, poesía".

Brian, Iuchar y Iucharba pertenecen al ciclo mitológico. En el ciclo de Conchobar y Cuchulainn aparece un desdoblamiento de aquellos que, pese a ciertas apariencias históricas, pertenece no obstante a la mitología. Opinamos que en la leyenda de Clothru, esposa a la vez de sus tres hermanos, debemos reconocer también una tríada mitológica. De esta asociación conyugal nació un hijo único, Lugaid. Debido a un extraño fenómeno, ese hijo, que más tarde se convirtió en rey supremo de Irlanda, tenía grabadas sobre la piel dos líneas circulares rojas, una en el cuello y otra en la cintura. Esas líneas separaban cada una de las porciones de su cuerpo por las que se asemejaba a cada uno de sus tres padres. Tenía la cabeza parecida a la del primero; la parte superior del cuerpo, hasta la cintura, se asemejaba a la del segundo; y se parecía al tercero por la parte inferior del cuerpo. Se casó con su madre, de la que tuvo un hijo que le sucedió en el trono de Irlanda.

La tríada surge del hábito de emplear tres sinónimos para expresar una misma idea mitológica. Sobre este punto, los irlandeses han conservado a veces el sentido de la realidad. Así, en uno de los manuscritos del Glosario de Cormac, leemos que la mujer del gran dios Dagdé tenía tres nombres: se llamaba Mentira, Engaño y Vergüenza. Según la misma obra, también Dagdé poseía tres nombres: además de Dagdé se le llamaba Cera y Ruad-rofhessa. No tenemos noticia de que se hayan supuesto tres dioses para justificar esos tres nombres. Pero en cambio, de un dios único, del dios padre llamado Cronos por los griegos, los irlandeses hicieron tres dioses. Ese dios que originariamente fuera dueño del mundo y que, vencido por su hijo, se convirtió en dios de los muertos, en Irlanda fue transformado en tres dioses diferentes. El primero de ellos, que primero fue rey, resultó destronado; el segundo fue muerto por su nieto en una batalla; el tercero, vencido y acosado, se vio obligado a refugiarse en el país de los muertos, sobre el cual reina. Los irlandeses llaman-on al primero Bress, al segundo Balar y al tercero Tethra; y sin embargo, originalmente, esos tres nombres designaban a una misma divinidad.

La tríada en la Galia según Lucano: Teutates, Esus y Taranis o Taranus.

En la Galia volvemos a encontrar las tríadas divinas. Para comprender bien el sentido de las mismas es preciso determinar, en primer término, a cuál de los dos grupos en que se divide el panteón céltico pertenece cada una de ellas.

Lucano habla de la más célebre de las tríadas divinas adoradas en la Galia en unos versos muy conocidos que hemos citado a menudo: los dioses que la componían se llamaban Teutates, Esus y Taranis o Taranus. Pertenecían al grupo de los dioses de la muerte y la noche, de los malvados dioses padres

que los irlandeses denominaron Fomoré. Se les ofrecía sacrificios humanos.¹ El objeto de esos sacrificios consistía en conseguir que la temible tríada, considerada como divinidad de la muerte, aceptara el alma de la víctima a cambio de otras personas más queridas cuya vida estaba amenazada.²

Esas terribles inmolaciones se practicaban sobre todo en la guerra: los cautivos eran ejecutados y esa matanza constituía un acto religioso. Los galos establecidos en Asia fueron quienes introdujeron esa costumbre bárbara, que estuvo vigente entre ellos hasta la primera mitad del siglo II antes de nuestra Era.³ En la Galia persistió hasta largo tiempo después de esa fecha, y se la menciona en la descripción de la Galia escrita por Diodoro de Sicilia hacia el año 44 a. J.C. Los prisioneros de guerra, dice Diodoro, son sacrificados a los dioses; se les quema junto con los animales que la suerte de las armas haya hecho caer en manos de los vencedores o bien se les mata de alguna otra manera.⁴ Así es exactamente como procedían los galos en la época en que César les hizo la guerra, entre el 58 y el 51 a. J.C. Después de explicar que los galos tienen un dios que, según él, es idéntico al Marte romano, el autor de los *Comentarios* agrega: "Cuando han resuelto empeñar el combate, habitualmente le dedican a ese dios el botín que esperan alcanzar; después de la victoria, inmolan en honor de aquél todo cuanto tenga vida".⁵

Existen dos inscripciones que nos informan acerca del nombre, o de uno de los nombres de la divinidad gala a la que César designara con el nombre latino de Marte. Una es una dedicatoria a Marte Tutatis, y ha sido encontrada en Gran Bretaña. La otra, descubierta en Seckau, Estiria, se dirige a Marte Latobius Harmogius Toutatis Sinatis Mogenius. Así pues, Tutatis o Teutates es el dios al que, durante la guerra, inmolan los galos a sus cautivos. Es uno de los nombres y una de las personificaciones de ese dios padre que reinaba sobre los muertos. Se creía que poseía el poder de proteger al galo amenazado de muerte que le enviaba al otro mundo, como reemplazante, un cautivo inmolado.

Taranis o Taranus —si se admite la corrección de M. Mowat —, es un desdoblamiento de Teutates o Tutatis. La etimología de su nombre establece que se trata de un dios del rayo, *taran*, en galés, en cómico y en bretón, es el nombre del rayo. Ahora bien, en Irlanda, el dios del rayo es Balar, uno de los tres principales jefes de los Fomoré. Su ojo, el ojo maligno cuya mirada mata, no es otra cosa que el rayo. Taranus ha sido considerado idéntico al Júpiter romano. Sin duda, el arma de Júpiter es el rayo; pero al no poseer los romanos una religión dualista como la de los galos, Júpiter une a ese atributo accesorio cualidades fundamentales de dios bueno y dios hijo que impiden asimilarlo al Taranus céltico. Júpiter es el hijo de Saturno o Cronos; es el dios del día y de la vida, Taranus, en cambio, lo mismo que Balar, es el dios de la muerte, padre de los dioses de la vida. He ahí por qué, tal como

¹ Lucano, "Farsalia", t. I, versos 444-446.

² César, "De bello gallico", libro VI, cap. XVI, par. 2,3.

³ Discurso pronunciado ante el senado por el procónsul Cneius Manlius, el año 187 a. J. C, según Tito Livio, libro XXXVIII, cap. XLVII; comparar con Diodoro de Sicilia, libro XXXI, cap. 13, edición Didot, t. II, p. 499. En este caso se trata de acontecimientos ocurridos el año 167 a. J.C.

⁴ Diodoro de Sicilia, libro V, cap. XXXII, par. 6, edición Didot, t. I, p.273, 274.

⁵ César, "De bello gallico", l. VI, cap. XVII, par. 2, 3.

nos lo relata Lucano, en la Galia se le ofrecían sacrificios humanos.

Esus, del que una moneda de Gran Bretaña nos ha conservado la variante *Aesus*, ha sido clasificado por Lucano, con toda justicia, como pretendiente a la misma tríada, dado que también se le ofrecían sacrificios humanos. No cabe duda de que la madera que se le ve cortar en el bajo relieve galo-romano del museo de Cluny está destinada a la hoguera del sacrificio. Cuando fue esculpido ese monumento —en tiempos de Tiberio, entre los años 13 y 37 de nuestra Era— en la Galia estaba prohibido el sacrificio de víctimas humanas. Pero la supresión de esta costumbre era bastante reciente, ya que, siete años antes del comienzo de nuestra Era, Denys de Halicarnaso todavía la menciona usando el verbo en tiempo presente: y, si bien bajo el reinado de Tiberio ya no se practicaba esta lúgubre ceremonia, persistía sin embargo el ceremonial, ya que bajo Claudio, en el año 43 o 44 de nuestra Era, Pomponio Mela nos habla de él: no pudiendo ya matar hombres, los druidas se contentaban con sacar algunas gotas de sangre a personas de buena voluntad.

5.

El dios galo al que los romanos llamaron Mercurio.

Así, pues Teutates, Taranis o Taranus y Esus sólo constituyen tres aspectos de ese dios de la muerte y padre del género humano al que César llamara *Dis pater*. Como ya dijéramos, también en Irlanda posee tres nombres: Bress, Balar y Tethra, y es el jefe de los Fomoré. De entre el grupo divino opuesto a él, fue Lug, más anteriormente Lugus, quien le derrotó. En irlandés, Lug significa "guerrero"; y, en efecto, el acto más importante de ese dios consistió en matar a Balar, el dios de la muerte. César presenta a Lug como idéntico al Mercurio romano, ya por entonces confundido con el Hermes griego. Pero si bien Lug en su carácter de dios de las artes y el comercio, se asemeja a ese Mercurio-Hermes, entre dicha semejanza y la identidad existe aún una enorme distancia. Ya hemos formulado una observación análoga respecto del Júpiter romano y el Taranis o Taranus galo: dado que los mitógrafos romanos creían en la realidad de sus dioses lo mismo que en la de los ajenos, en cuanto observaban la existencia de ciertos puntos comunes entre dos personalidades mitológicas, concluían automáticamente que las mismas eran idénticas. Tal es el origen de la fusión de su mitología con la de los griegos; y mediante el empleo de ese método lograron convencerse a sí mismos y a los griegos romanizados de que los dioses galos y los dioses romanos eran los mismos. Esta doctrina era falsa, el dios galo, a quien César llamó Mercurio, constituye una concepción mitológica original que, si bien coincide con el Mercurio-Hermes respecto de algunos puntos, en otros difiere de él. Así, por ejemplo, Lug es un dios guerrero.

Los galos no le llamaban exclusivamente Lugus, sino de muchas otras maneras. Y el elemento fundamental de varios de los nombres que le aplicaban lo constituye una raíz *SMER* cuyo valor aún no ha sido determinado. Sobre un vaso descubierto en Sanxey, cerca de Poitiers, se lee la dedicatoria *DEO MERCVRIO ATUSMERIO*. La base de una estatua de Mercurio hallada en Meaux ofrece la leyenda *DEO ADSMERIO*. Sobre uno de los altares romanos de París conservados en el museo de Cluny, M. Mowat ha descifrado las cinco letras *SMERI* o *SMERT*. Con ellas comienza la inscripción, muy borrosa actualmente, grabada sobre un bajorrelieve que representa a un personaje que está a punto de asestar un mazazo a una serpiente. Ese personaje es una variante de Lugus, y, la serpiente, una de las formas del dios malvado indoeuropeo.

En la cuenca del Rin, el dios identificado con el Mercurio romano pierde a menudo su nombre galo; pero entonces se encuentra acompañado por una diosa que sí ha conservado ese nombre: se trata de *Rosmerta*, y *Ro-smer-ta* tiene la misma raíz que *Atu-smer-ius* o *Ad-smer-ius*, y que la palabra incompleta *Smer-i..*, o *Smer-t...*

El dios cornudo y la serpiente mítica en la Galia.

La serpiente del altar del museo de Cluny —esa serpiente a la que el dios céltico identificado con Mercurio se dispone a asestar un mazazo; esa serpiente que constituye una de las personificaciones del dios malvado—, reaparece en otros monumentos que últimamente han sido objeto de profundos estudios. En la mayor parte de los monumentos publicados hasta ahora, dicha serpiente aparece con cabeza de carnero. Monumentos hallados en Autun, Montluçon, Epinal, Vandoeuvre (Indre) y La Guerche (Cher) la muestran asociada a divinidades galas con el carácter de atributo de las mismas. Uno de los más curiosos de estos monumentos es el de Autun; donde el dios aparece en cuclillas, tricéfalo y cornudo, mientras dos serpientes con *cabeza* de carnero le forman una especie de cinturón.

Las tres cabezas del dios nos recuerdan la tríada gala: Teutates, Esus y Taranis o Taranus, así como la tríada irlandesa: Bress, Balar y Tethra. Además, tiene cuernos. En Irlanda, el padre de Bress se llama Buar-ainech, es decir, "el de la cara de vaca". En cuanto a las serpientes con cabeza de carnero, se trata de los monstruos con cabeza de cabra, los goborchind de Irlanda. Sobre el altar de Vandoeuvre (Indre), el dios cornudo, si bien se encuentra en cuclillas, no es tricéfalo; pero, en cambio, se le ve acompañado de otros dos dioses que se encuentran de pie, con lo cual se completa la tríada. Y las dos serpientes, en lugar de servirle de cinturón, están situadas en las dos extremidades del bajorrelieve.

En la Galia, el dios cornudo — padre de Bress y, en consecuencia, también de sus dos variantes Balar y Tethra— no se llamaba, como en Irlanda, "el de la cara de vaca", Buar-ainech se le denominaba Cernunnos. Opinamos que Cernunnos es el primer padre, el dios fundamental de la noche y la muerte; sus cuernos son el creciente de la Luna, reina de la noche. Tutatis, Esus y Taranis o Taranus son sus hijos, o, si se quiere, desdoblamientos suyos. El nombre de Cernunnos está grabado sobre la tercera cara del altar número tres del museo de Cluny, y en la parte inferior del mismo se distingue claramente una figura humana con cuernos. La parte baja del cuerpo se encuentra muy borrosa; pero, dada la altura del monumento, no cabe duda de que el dios se encuentra en cuclillas, tal como los otros dos dioses cornudos que mencionáramos, el de Autun y el de Vandoeuvre (Indre). En cambio, no le acompaña serpiente alguna, ya que el escultor ha desglosado el mito en dos cuadros, representando a Cernunnos sobre la tercera cara del altar y, sobre la cuarta, la muerte de la serpiente.

Según la doctrina céltica tal como la encontramos en Irlanda, el dios de la muerte perece a manos de su nieto pero continúa vivo y reina con un nombre diferente; entre los galo-romanos, en cambio, el mito ha adoptado una forma diferente. Según el sistema que inspirara el bajorrelieve de París, el dios del crepúsculo no mata a su padre, el dios de la noche, sino únicamente a la serpiente que de ordinario acompaña a ese temible dios. Por lo demás, y a pesar de que los indoeuropeos suelen confundir a la noche con la tormenta, la serpiente representa más bien la tormenta y el rayo que no la noche; así pues, no tendría nada de raro que esta distinción hubiera continuado vigente en la Galia hasta el siglo primero de nuestra Era.

También existen representantes del dios cornudo sin el emblema de la serpiente, como los bajorrelieves de Beaune y Reims. El dios de Reims lleva una especie de saco del que caen bellotas o hayucos que un ciervo y un buey, situados en la parte inferior, parecen esperar. Recordemos que, cuando los irlandeses paganos inmolaban sus hijos al gran ídolo Cromm cruach, la "curva sangrienta", esperaban obtener a cambio leche y trigo. Este ídolo sólo era una grosera imagen del dios de la muerte, dios que, según se creía, proporcionaba el alimento y la vida a sus crueles adoradores a cambio de víctimas inocentes.

7.

El dualismo céltico y al dualismo iranio.

Así, el estudio de la mitología irlandesa nos permite conocer los puntos fundamentales de la mitología céltica continental. La religión céltica se fundaba sobre la creencia en dos principios, negativo y maligno el primero, bueno y positivo el segundo (que, no obstante, provenía de aquél): esos dos principios se oponen y luchan uno contra el otro igual que Ormazd y Ahriman en la antigua religión del Irán. Sin embargo, sería un error atribuir a dicho dualismo un origen iranio y considerar a los druidas como alumnos de los magos. Entre los celtas, como en la literatura védica, la palabra *devos* —*día* en irlandés y *douê* en bretón— designa a los dioses bienhechores, a los dioses hijos, opuestos al padre malvado; y no está como en la literatura irania, exclusivamente reservada para señalar a los dioses enemigos. En cuanto al malvado dios padre que es derrotado por su hijo, carece del carácter de absoluta perversidad que distingue al Ahriman iranio. Por el contrario, permanece como uno de los dioses principales, *dé(v)i*, y bajo su imperio se verifica el prodigio de la bienaventurada vida de los muertos; y la singular mezcla de crueldad y paternalismo que lo distingue constituye justamente uno de los aspectos más extraños y curiosos de la religión céltica.

8.

El naturismo céltico.

Los irlandeses paganos asocian a ese dualismo, y en flagrante contradicción con él, tanto creencias panteístas atestiguadas por una larga invocación que, aparentemente, constituye un fragmento de un antiguo ritual— como doctrinas naturalistas similares a las que encontramos al principio de la *Teogonía* de Hesíodo. Según éste, la tierra y el cielo existieron antes que los dioses, y son quienes los engendraron. Por un momento, en el *Libro de las Conquistas*, la tierra, el mar y las fuerzas de la naturaleza parecen ser consideradas más poderosas que los dioses contra quienes se las invoca; asimismo, se les ofrece como testigos de los juramentos.

¿Qué papel desempeñaron el panteísmo y el naturismo en el mundo céltico?

El panteísmo es una doctrina filosófica que probablemente no haya tenido jamás demasiados adeptos. Pero, en cambio, el culto de los diversos aspectos de la naturaleza — como por ejemplo el culto de las montañas, los bosques, los ríos— puede que haya resultado más accesible a las muchedumbres. Las inscripciones romanas de la Galia nos han conservado dedicatorias a esas divinidades secundarias, como en el caso del dios Vosgos, *Vosegus*, que no es sino el grupo de montañas que lleva ese nombre; la diosa Ardenas, *Arduinna*, cuyo nombre está acompañado por dos árboles en la inscripción, y que es un bosque muy conocido; y la diosa Sena, *Sequana*, cuyo culto parece haberse celebrado principalmente en la zona donde nace dicho río. Volvemos a encontrar la misma idea en el tercer poema litúrgico de Amairgen, donde se destacan las tres invocaciones siguientes: " ¡Montaña fértil, fértil! ¡Bosque accidentado! ¡Río de abundante, abundante caudal!". Por lo tanto, ese culto secundario era común a Irlanda y a la Galia (a las que, por otra parte, no pertenecía en exclusiva, ya que también se lo encuentra en Grecia y Roma. El culto a las ciudades, como por ejemplo el de la dea Bibracte entre los Eduens, y el de la fortaleza de Tara, en Irlanda, pertenecen al mismo orden de ideas.

Pero, en el pensamiento de los celtas, todas esas actividades sólo ocupan un segundo plano. Los grandes dioses son aquellos cuyas sangrientas luchas inspiraron los relatos legendarios que constituyen el ciclo mitológico irlandés. Ellos eran quienes recibían en primer término el homenaje de los fieles: porque, según una creencia común tanto a los celtas de las islas Británicas como a los del continente, era de aquellos, de su favor o de su

odio, que dependían la prosperidad o la desgracia de los individuos, las familias y los pueblos.

Tal es el resultado general al que parece conducir el estudio de los textos clásicos concernientes a la religión céltica -tanto latinos como griegos— cuando se combina dicho estudio con el empleo de los medios de información de que disponemos actualmente. En primer término, quiero mencionar las inscripciones cada vez más numerosas que, sobre todo desde hace algunos años, salen a la luz en las regiones antaño ocupadas por los galos, y que van a engrosar el material de investigación de los epigrafistas; además, quiero llamar la atención sobre los monumentos figurativos que el celo de M. Alexandre Bertrand ha reunido en cantidad considerable y clasificado tan ordenadamente en las salas del museo de Saint Germain. Y, finalmente, insistiré acerca de las ediciones de textos irlandeses que debemos a los tan prolongados y meritorios trabajos de O'Curry y O'Donovan, a la Academia de Irlanda y a los eruditos celtistas,¹ al eminente paleógrafo,² que, desde el punto de vista de nuestros trabajos, son la principal gloria de aquélla; a MM. Whitley Stokes y Windisch, a quienes ningún injusto ataque despojará jamás del honor de haber sido, junto con M. Hennessy, los primeros en dar a conocer la literatura épica de Irlanda en el continente.

¹ Cometería una ingratitud si no dejara constancia de los servicios que me ha prestado la introducción con que M. Robert Atkinson ha encabezado el Libro de Leinster.

² M. J. T. Gilbert.

INDICE

Introducción	3
--------------------	---

CAPITULO I

NOCIONES GENERALES

1. Los catálogos de la literatura épica irlandesa.	6
2. Los ciclos épicos irlandeses.	7
3. Del lugar que ocupaba la literatura épica en la vida de los irlandeses durante los primeros siglos de la Edad Media.	7
4. El ciclo mitológico irlandés. Las razas primitivas en las mitologías irlandesa y griega.	8
5. El ciclo mitológico irlandés (<i>continuación</i>). Las inundaciones en las mitologías irlandesa y griega.	10
6. El ciclo mitológico irlandés (<i>continuación</i>). Las batallas entre dioses en las mitologías de Irlanda, Grecia, India e Irán.....	10
7. El rey de los muertos y la morada de los muertos en las mitologías irlandesa, griega y védica.	11
8. Las fuentes de la mitología irlandesa.	14

CAPITULO II

EMIGRACIÓN DE PARTOLON

1. La raza de Partolón en Irlanda. La raza de plata en la mitología de Hesíodo.....	16
2. La doctrina céltica acerca del origen del hombre.....	16
3. La creación del mundo en la mitología céltica tal como nos la ha conservado la leyenda de Partolón.	19
4. Lucha de la raza de Partolón contra los Fomoré.....	19
5. Continuación de la leyenda de Partolón. Los primeros celos, el primer duelo.....	20
6. Fin de la raza de Partolón.....	21
7. Cronología y leyenda de Partolón	21

CAPITULO III

EMIGRACIÓN DE PARTOLON (*Continuación*) LEYENDA DE TUAN MAC CAIRILL

1. ¿Por qué se inventó la leyenda de Tuan mac Cairill?.....	24
2. San Finnen y Tuan mac Cairill.....	24
3. Historia primitiva de Irlanda según Tuan mac Cairill.....	25
4. La leyenda de Tuan y la cronología. Modificaciones debidas a la influencia cristiana.....	28
5. En su forma primitiva, la leyenda de Tuan mac Cairill es de origen pagano.....	29

CAPITULO IV

CESSAIR, DESDOBLAMIENTO DE PARTOLON. FINTAN, DESDOBLAMIENTO DE TUAN MAC CAIRILL.

1. Comparación de las leyendas de Partolón y Tuan con las de Cessair y Fintan.....	30
2. Fecha en que fue imaginada la leyenda de Cessair y Fintan.....	31
3. Cessair según Girauld de Cambrie y según los sabios irlandeses del siglo XVII. Opinión de Thomas Moore.....	31
4. Por qué y cómo vino Cessair a establecerse en Irlanda.....	32
5. Historia de Cessair y de sus compañeros desde su llegada a Irlanda.....	33
6. Los poemas de Fintan.....	33
7. Fintan: 1° en los tiempos de la primera batalla mitológica de Mag Tured; 2° bajo el	

reinado de Diarmait mac Cerbaill, siglo VI de nuestra era.	34
8. Los tres desdoblamientos de Fintan. San Caillin, su alumno: conclusión.....	35

CAPITULO V

EMIGRACIÓN DE NEMED Y MATANZA DE LA TORRE DE CONANN

1. Origen de Nemed. Su llegada a Irlanda.....	36
2. El reinado de Nemed en Irlanda; sus primeras relaciones con los Fomoré.	37
3. Qué son los Fomoré. Diversos textos que les conciernen.	38
4. El equivalente de los Fomoré en las mitologías griega y védica.	39
5. Combates de Nemed contra los Fomoré.	40
6. Dominación tiránica de los Fomoré sobre la raza de Nemed. El tributo de niños. Comparación con el Minotauro.	40
7. El ídolo Cromm cruach o Cenn cruach y los sacrificios de niños en Irlanda. Los sacrificios humanos en la Galia.	42
8. Tigernmas, dios de la muerte, desdoblamiento de Cromm cruach.	44
9. El desastre de la torre de Conann según los documentos irlandeses.	44
10. El desastre de la torre de Conann según Nennius. Comparación con la mitología griega.	46

CAPITULO VI

EMIGRACIÓN DE LOS FIR BOLG

1. Los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin en la mitología irlandesa.....	48
2. Los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin en la epopeya heroica irlandesa.....	49
3. Asociación de los Fomoré o dioses de Domna, Dei Domnann, con los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin.	49
4. Establecimiento en Irlanda de los Fir Bolg, Fir Domna y Galioin.	50
5. Origen de los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin. Doctrina primitiva, doctrina de la edad media.	51
6. Introducción de la cronología en esta leyenda. Lista de los reyes.	51
7. Taltiu, reina de los Fir Bolg, es la madre nutricia de Lug, uno de los jefes de los Tuatha De Danann. Asamblea anual de Taltiu el día de la fiesta de Lug o Lugus.....	52

CAPITULO VII

EMIGRACIÓN DE LOS TUATHA DE DANANN. PRIMERA BATALLA DE MAG TURED

1. Los Tuatha De Danann son dioses: su lugar en el sistema teológico de los celtas. ...	54
2. Origen del nombre de los Tuatha De Danann. La diosa Brigit y sus hijos, el dios irlandés Brian y el jefe galo Brennos.....	55
3. Primitivamente, la batalla de Mag Tured es única. Más tarde se distinguen dos batallas de Mag Tured.	57
4. El dios Nuadu Argatlam.	58
5. Indicaciones sobre la época en que fue compuesto el relato de la primera batalla de Mag Tured.	59
6. Por qué tuvo lugar la primera batalla de Mag Tured.	59
7. Relato de la primera batalla de Mag Tured. Resultado de la misma.	61

CAPITULO VIII

EMIGRACIÓN DE LOS TUATHA DE DANANN (*Continuacion*). SEGUNDA BATALLA DE MAG TURED.

1. Reinado de Bress. Su duración.	63
--	----

2. Reinado de Bress. Avaricia de este príncipe.	63
3. El <i>file</i> Corpré. Fin del reinado de Bress.	64
4. Guerra de los Fomoré contra los Tuatha De Danann. Los guerreros Fomoré Balar e Indech.	65
5. Llegada de Lug a Tara para luchar junto a los Tuatha De Danann.	65
6. Lug pasa revista a las gentes de oficio.	66
7. Segunda batalla de Mag Tured. Fabricación de los venablos.	67
8. El espía Ruadan.	68
9. Segunda batalla de Mag Tured (<i>Continuación</i>). Heridas de Ogmé y Nuadu.	68
10. Segunda batalla de Mag Tured (<i>Continuación y final</i>). Muerte de Balar. Derrota de los Fomoré. La espada de Tethra cae en manos de Ogmé.	69
11. El arpa de Dagdé.	70
12. Los Fomoré y Tethra en la isla de los Muertos.	71
13. El cuervo y la mujer de Tethra.	71

CAPITULO IX

LA SEGUNDA BATALLA DE MAG TURED Y LA MITOLOGÍA GRIEGA

1. El Cronos griego y sus tres equivalentes, irlandeses Tethra, Bress y Balar.	73
2. Forma irlandesa de la idea griega de la raza de oro. Tigernmas, desdoblamiento de Balar, de Bress y de Tethra.	73
3. Balar y el mito de Argos o Argus. Lug y Hermes.	74
4. Io y Buar-ainech, Balar y Poseidón.	75
5. Lug, matador de Balar, y el héroe griego Belerofonte.	75
6. Lug y el héroe griego Perseo.	76
7. El Balar popular de Irlanda. Balar y Acrisio. Ethné, hija de Balar, y Dánae, hija de Acrisio. Los tres hermanos y el triple Gerión. Su vaca y el rebaño de Gerión o de Caco. El hijo de Gavida y Perseo.	77
8. Los tres obreros de los Tuatha De Danann y los tres Cíclopes de Zeus según Hesíodo.	80

CAPITULO X

LA RAZA DE MILE

1. Los jefes de los Tuatha De Danann convertidos en hombres y reyes en el siglo XI.	82
2. Milé y Bilé ancestros de la raza céltica.	83
3. 84	
La doctrina según la cual los irlandeses llegan de España y que les atribuye Escitia y Egipto como país de origen.	84
4. Ith y la torre de Bregón.	85
5. España y la isla de Bretaña confundidas con el país de los muertos.	85
6. Expedición de Ith a Irlanda.	86
7. Las mitologías irlandesa y griega. Ith y Prometeo.	87

CAPITULO XI

CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE

1. Llegada a Irlanda de los hijos de Milé.	89
2. Primer poema de Amairgen. Doctrina panteísta que expresa. Comparación con un poema galés atribuido a Taliesin y con el sistema filosófico de Jean Scot, llamado Eringenio.	89
3. Los otros dos poemas de Amairgen. Doctrina naturalista que expresan.	91
4. Primera invasión a Irlanda de los hijos de Milé.	93

5. Sentencia de Amairgen.....	93
6. Retirada de los hijos de Milé.....	94
7. Segunda invasión a Irlanda por los hijos de Milé. Conquista de la isla.....	95
8. Comparación entre las tradiciones irlandesas y galas.	96
9. Los Fir Domnann, Bretones y Pictos en Irlanda.	96

CAPITULO XII

LOS TUATHA DE DANANN A PARTIR DE LA CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE. PARTE PRIMERA. DAGDE, DIOS SUPREMO.

1. En qué se convirtieron los Tuatha De Danann después de ser derrotados por los hijos de Milé. El fragmento titulado "De la conquista del Sid".....	98
2. El dios Dagdé. Su poder después de que Irlanda fue conquistada por los hijos de Milé.	98
3. El palacio subterráneo de Dagdé en Brug na Boinné o Sid Maic ind Oc. Oengus, hijo de Dagdé. Versión pagana de la leyenda que concierne a Oengus y a ese palacio... ..	99
4. Versión cristiana de dicha leyenda.....	101
5. Los amores de Oengus, hijo de Dagdé.	103
6. El evemerismo en Irlanda y Roma. Dagdé o "buen dios" en Irlanda; <i>Bona dea</i> , "la buena diosa", compañera de Fauno en Roma.	105

CAPITULO XIII

LOS TUATHA DE DANANN DESPUÉS DE LA CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE. SEGUNDA PARTE: LOS DIOSES LUG, OGME, DIAN-CECHT Y GOIBNIU.

1. En la leyenda de Cuchulainn, Lug desempeña el mismo papel que Zeus en la de Heracles.....	107
2. La caza de los pájaros misteriosos.	107
3. El palacio encantado. Nacimiento de Cuchulainn.....	108
4. El mortal Sualtam y el dios Lug, padres ambos de Cuchulainn.....	109
5. Lug y Conn Cetchathach, rey supremo de Irlanda en el siglo II de nuestra era. ...	109
6. A pesar de lo que más tarde hayan dicho los cristianos, Lug era un dios.	110
7. Ogmé u Ogmios el campeón.....	111
8. Dian-Cecht el médico.	111
9. Goibniu el herrero y su festín.	112

CAPITULO XIV

LOS TUATHA DE DANANN DESPUÉS DE LA CONQUISTA DE IRLANDA POR LOS HIJOS DE MILE. TERCERA PARTE: LOS DIOSES MIDER Y MANANNAN MAC LIR

1. El dios Mider. Etain, su mujer, es secuestrada por Oengus y vuelve a nacer por segunda vez como hija de Etair.....	
2. Etain es la esposa del rey supremo de Irlanda. Mider la corteja.	114
3. La partida de ajedrez.	114
4. Mider vuelve a cortejar a Etain. Poema que le canta.	115
5. Mider secuestra a Etain.	115
6. Manannan mac Lir y Bran, hijo de Febal.	116
7. Manannan mac Lir y el héroe Cuchulainn.	117
8. Manannan mac Lir y Cormac, hijos de Art. Primera parte. Cormac cambia su mujer,	

su hijo y su hija por una rama de plata.....	118
9. Manannan mac Lir y el rey Cormac, hijos de Art. Segunda parte. Cormac encuentra de nuevo a su mujer, su hijo y su hija.	118
10. Manannan mac Lir es padre de Mongan, rey del Ulster a comienzos del siglo VI de nuestra era.....	120
11 Mongan, hijo de un dios, es un ser maravilloso.....	121

CAPITULO XV

LA CREENCIA EN LA INMORTALIDAD DEL ALMA EN IRLANDA Y EN LA GALIA

1. La inmortalidad del alma en la leyenda de Mongan.	123
2. La raza céltica, ¿creía en la metempsicosis pitagórica? Opinión de los antiguos sobre esta cuestión.	123
3. Comparación entre la doctrina de Pitágoras y la de los celtas.	124
4. El país de los muertos. La muerte es un viaje. Texto del siglo IV antes de nuestra era.	125
5. Algunos héroes fueron a guerrear al país de los muertos y de los dioses: tal fue el caso de Cuchulainn, Loegairé Liban y Crimthann Nia Nair. Leyenda de Cuchulainn.	126
6. Leyenda de Loegairé Liban.	127
7. La recomendación de no desmontar del caballo en la antigua leyenda de Loegairé Liban y en la leyenda moderna de Ossin.	130
8. Leyenda de Crimthann Nia Nair.	130
9. Diferencia entre Cuchulainn por un lado, y Loegairé Liban y Crimthann Nia Nair por otro.	131

CAPITULO XVI

CONCLUSIÓN

1. De una importante diferencia entre la mitología céltica y la griega.	132
2. La tríada mitológica en los Veda y en Grecia.	133
3. La tríada en Irlanda	133
4. La tríada en la Galia según Lucano: Teutates, Esus y Taranis o Taranus.....	135
5. El dios galo al que los romanos llamaron Mercurio.	136
6. El dios cornudo y la serpiente mítica en la Galia.	137
7. El dualismo céltico y al dualismo iranio.	138
8. El naturismo céltico.....	138