

MITOLOGÍA CELTA

INTRODUCCIÓN

Si son ciertos los datos, el primer trabajo o el primer tema de estudio que aconsejaron que debíamos llevar a cabo, era el estudio de la Mitología. Debemos para ello retroceder 12 años, e irnos al año 1983, en una fecha no precisada con exactitud, pero recogida en las escrituras en la página 7...

“Con todo esto que os decimos, si después vosotros lo estudiáis a fondo y no dejáis ninguna mitología por estudiar, ningún libro sagrado por analizar, se os abrirá un maravilloso mundo de conocimiento y la mente humana será cada vez más diáfana para vosotros. Buscad en las de América, las de Europa, en el libro que llaman Biblia y en las antiguas divinidades hindúes.”

Un poco más abajo, en el mismo texto, se nos dice que el conocimiento de la herencia y de la historia de este antepasado nuestro, será para crear los centros cerebrales capaces de captar la espiritualidad cósmica. Lo cierto es que a pesar de esta notable sugerencia, pasaron 10 años hasta que no se dieron las circunstancias propicias para que el trabajo pudiera ser desarrollado.

Estuvimos unos meses trabajando las mitologías y sin duda fueron unos meses de gran provecho. El esfuerzo valió la pena y pienso que aunque el trabajo ya está hecho, será interesante para algunos de nosotros, para las personas que vengan luego y que sean conscientes de esta necesidad, que se encuentren algo ya hecho, realizado y plasmado en un texto. Debo decir que todo el trabajo de la mitología fue costoso, y que a menudo nos escapábamos como podíamos de esta línea de esfuerzo. Soy consciente de ello y es por eso que tengo interés en acercar, familiarizar y abrir un poco las puertas de la mitología. El resto, como siempre es tarea de cada cual. Pienso que la mayoría, tenéis ya un trabajo que se hizo de la mitología grecorromana, por eso, creo conveniente empezar por la Celta y dejar la más conocida para un próximo artículo. Sé que la lectura de este trabajo no es demasiado interesante, ya que se trata de un resumen de las características básicas de los dioses que intervienen en la historia del pueblo Celta, y que toda la parte digamos más atractiva como puede ser la narración de los hechos fantásticos, ha sido exprimida para sacar su esencia. De todos modos, afortunadamente, para aquel que se quiera adentrar en la mitología Celta hay muchos libros y algunos bellamente ilustrados. Espero que de todos modos, que esta información que se tiende, sea recibida por quien lo necesite.

Gracias

LA MITOLOGIA CELTA

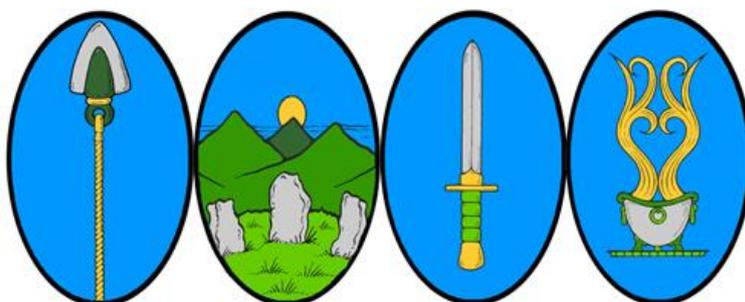
La mayor parte de la mitología Celta se halla recogida en el Libro de las invasiones, que fue compilado en el siglo XII. El texto comienza con la llegada a Irlanda de Partolón y su gente después del Diluvio. Luego, empieza a hablar de las cuatro invasiones que existieron:

Primera invasión. (El ataque griego). Esta se inicia cuando aparece un personaje que se llama Nemed, un griego. Este fue el líder de la primera invasión. Entonces, Irlanda era una tierra primitiva, salvaje y peligrosa, poblada por los Fomorianos, figuras que aparecen en el relato como seres siniestros y sobrenaturales, cuyo rey era Connan. Los Fomore entraron en conflicto constante con los hijos de Nemed y al final, los griegos tuvieron que partir y abandonar la isla.

Segunda invasión. (El griego contraataca) .La segunda invasión la realizaron los descendientes de los hijos de Nemed, (llamados los Fir Bolg) otra vez desde Grecia. Entonces establecieron orden social y político en la isla.

Tercera invasión. (El griego re-contrataca). La tercera invasión fue la más misteriosa e importante de todas. Según la tradición Celta, los Tuatha De Danan, (los hijos de Dana o Ana), son los Dioses de Irlanda, los viejos dioses Celtas. Los TDD eran descendientes directos de Nemed, que habían partido de Irlanda y se habían establecido en Grecia. Desde allí y en un momento dado, tomaron la decisión de volver a las antiguas tierras. Allí debieron luchar contra los Fir Bolg (a los que ganaron) y luego con los Fomore (a los que también vencieron).

Cuarta invasión. (La gaita al poder). La cuarta gran invasión de Irlanda llegó desde Galicia. Si la invasión de los TDD es más importante para la mitología Celta, la de los hijos de Mil es la más importante para la historia Celta, pues representa la llegada a Irlanda de los gaélicos, que se han mantenido allí desde entonces. Dioses y hombres entraron en conflicto y al final optaron por repartirse la tierra: los hombres vivirían en la tierra y los dioses en el subsuelo.



Empezaremos a hablar de los TDD, los grandes dioses del panteón irlandés

LOS TUATHA DE DANAN



ANA. (Anna, Anu, Dana, o Dôn). Diosa madre de los antiguos celtas. Es la madre de los dioses, de los famosos Tuatha Dé Dannan (tribus de la diosa Dana). Es la madre de algunos dioses heroizados como Amaethon, Gwyddyon y Arianrod. Se la puede reconocer en la irlandesa Morrigan, la galesa Rhiannon o Modron y aún en la hada Morgana. Es una divinidad indoeuropea conocida en la India como Anna Purna (Ana la proveedora) y en Roma como Anna Parenna.

► Característica: La tutela.

BELI. Personaje galés. Antigua divinidad cuyo nombre tiene relación con Belenos. Junto con Ana, es el antepasado de los bretones.

MATH. Personaje divino galés. Hijo de Mathonwy, hermano de Dôn. Tío de Gwyddyon, Amaethon y Arianrod.

► Característica: La magia.

AMAETHON. Es el dios labrador de la tradición galesa. Se le llama “hijo de Dôn “. Es hermano de Gwyddyon.

► Característica: La agricultura.

ARIANROD. Heroína del mabinogi (relatos mitológicos galeses) Hija de Ana. Su nombre significa “Rueda de plata”. Tuvo dos hijos con su hermano a los que abandonó.

► Característica: Rechazo a la maternidad.

GWYDDYON. Uno de los héroes más famosos de la tradición galesa. Hijo de Dôn, hermano de Arianrod y padre de Lleu Llaw Gyffes. Aprende la magia de su tío y crea a Bludwedd con flores y plantas. Más tarde, la transforma en un mochuelo. En otra ocasión metamorfosea a los bretones en árboles para permitirles luchar contra sus enemigos y obtener la victoria. Su nombre significa “sabio”. Representa el poder mágico y se puede ser considerado como una representación heroizada de una divinidad celta arcaica, análoga al Odín-Wotan germánico.

► Característica: La sabiduría y la magia.

AEDH ABRAT. Su nombre significa “Fuego de la pupila del ojo”. Es el padre del hada Fand (que es esposa del dios Manannan, y que tiene un deslíz con Cuchulainn, al que se lleva al País Maravilloso)

BECUNA CNEISGEL. Es una Tuatha Dé Danann que ha sido expulsada por una falta misteriosa. Vive en Irlanda como concubina del rey Conn. Ella provoca la esterilidad de Irlanda y ha de abandonar el país.

BODBERG. Hijo de Dagba.

BRANWEN. Significa cuervo blanco. Hija de Llyr y hermana de Bran. Es el aspecto literario de una antigua divinidad del amor.

► Característica: El amor.

BRANGAIN. Es la doncella de Iseo. Sirve a Tristán e Iseo el filtro. Desempeña el papel de diosa del amor. Su nombre es el afrancesamiento de Branwen.

► Característica: El amor.

BRAN VENDIGEIT. Es Bran el Bendito. Hijo de Llyr. Es enorme. Posé un caldero que le permite resucitar a los muertos. Es bondadoso y noble.

► Característica: La bondad. La protección.

BRIGIT (también Eithne o Etaine). Gran diosa irlandesa que corresponde a la Minerva gala. Hija de Dagda. Su nombre significa altura. Diosa de una inspiración y de la poesía, es también protectora de reyes y guerreros, y es la diosa de las técnicas (artesanos, pastores y labradores).



► Característica: La inspiración. La poesía. Las técnicas. La protección.

CREDNE. Era un experto en el trabajo con los metales y en la fundición.

► Característica: La metalurgia.

CIANN. Hijo de Dianceth. Padre del dios Lug.

DAGDA. Uno de los dioses más importantes de Irlanda. Dios de los druidas. Señor de los elementos, del conocimiento, jurista y temible guerrero. Es el dios bueno. Llevó a los Tuatha Dé Dannan a la victoria frente a los Fomere. Es glotón y desborda sexualidad. Dios de la vida y de la muerte. Absolutamente ambiguo y poseedor de fuerzas terribles que pueden ser buenas o malas. Tiene un mazo que por un lado mata y resucita por el otro. Tiene un arpa mágica que toca sola y un caldero mágico para alimentar a toda la tropa. Es protector de la comunidad.

► Característica: El conocimiento. La sexualidad. El protector de la comunidad. Jurista.

DIANCECHT. Dios de la Medicina en la tradición irlandesa. Equivale al Apolo galo. Devuelve la vida a los guerreros y preside el festín de inmortalidad en el que los dioses se regeneran comiéndose los cochinitos mágicos de Manannan.

► Característica: La inmortalidad

GOVANNON. Personaje mitológico galés. Hijo de Dön y el equivalente de Goibniu. Su homólogo bretón es "San Gobrien" a quien le van a rezar llevándole clavos y que cura a los forúnculos.

LUG. El dios más importante de la mitología irlandesa. Tiene todas las funciones. Es el múltiple artesano. Es el Mercurio galo. Pertenece a los Tuatha Dé Danann por su padre, pero a los Fomere por su madre. Acaudilla a los Tuatha y los conduce a la victoria, matando a su abuelo Balor, el del ojo pernicioso. Su nombre significa blanco, luminoso, pero también cuervo. Posee un aspecto solar, pero no es un dios del sol, pues esta función era femenina.



► Característica: La polifunción. La artesanía.

LUCHTA. Era experto en el tallado y el manejo de la madera.

► Característica: La carpintería.

LIR. Personaje irlandés. Padre de un linaje de dioses, como Manannan, Bran el Bendito y Branwen. Es una divinidad vinculada al mar.

LLYR. Personaje galés. Vinculado al mar. Es el equivalente del Lir irlandés. Sus hijos son Manawyddan (Mannan), Bran el Bendito y Branwen.

MANAWYDDAN. Personaje galés, hijo de Lir y su hermano de Bran el bendito. Es el mismo que Manannan, pero su leyenda es distinta. Se casa con Rhianon, viuda de Pwyll y madre de su compañero de armas Preyderi.

MANANNAN. Personaje Irlandés de la isla de Man. Es hijo de Lir. Es el rey de las islas lejanas donde buscaron refugio los Tuatha Dé Danann después de la batalla de Tailtiu cuando fueron vencidos por los hijos de Mil. Es un dios marino, experto en hacer escudos, zapatos... de todo un poco.



► Característica: La artesanía.

MATHGEN. Mago de los Tuatha Dé Dannan en la tradición irlandesa. Es posible compararlo con el galés Math.

► Característica: La magia.

MORRIGAN. Divinidad irlandesa. Excita a los guerreros a combatir, pero se presenta también como diosa del amor. Su nombre significa gran reina.

► Característica: La lucha. El amor.

NUADA AIRGETLAM. En el transcurso de la primera batalla de Mag Tured, ha perdido el brazo y ya no puede reinar. El dios médico Diancecht le fabrica una mano de plata y así puede reinar de nuevo y conducir a los Thuata en la segunda batalla de Mag Tured.

NODENS. Dios galo. Probablemente el mismo personaje que Nuada el de la mano de plata.

OENGUS. Hijo de Dagba y de Boyne. Divinidad protectora de Etaine y de Diarmaid. Posee un manto de invisibilidad con el que envuelve a quienes quiere proteger.

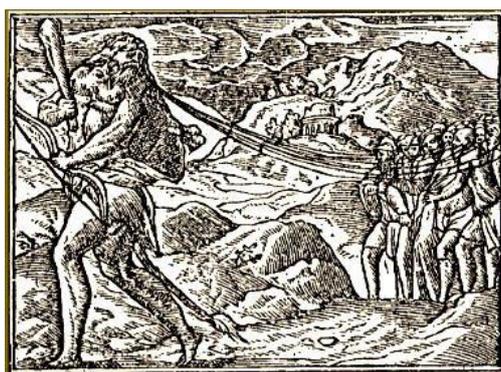
► Característica: La escritura. La elocuencia. La palabra ritual.

OGMA. Dios irlandés. El inventor de la escritura orgánica. El dios galo similar es Ognios. Dios de la elocuencia y la palabra. Es el símbolo del vínculo sutil que une por la palabra sagrada el mundo divino con el mundo humano.



► Característica: La escritura. La elocuencia. La palabra ritual.

OGMIOS. Dios galo. Se le representa tirando de unos hombres que están atados por las orejas. El otro extremo de la cuerda lo tiene el Dios en su lengua. Es la elocuencia segura de su poder. Tiene los mismos atributos que Ogma.



Ogmios

OTROS DIOSES CELTAS

Además de estos dioses irlandeses, hay otros dioses que no son claramente TDD o que están algo desfigurados y no es fácil para mí colocarlos en una familia clara. Por si fuera poco, hay además dioses bretones, galeses o franceses. Aquí van algunos...

ANDARTA O ANDRASTA. Diosa gala de la victoria.

► Característica: La victoria.

ARAWN. Dios irlandés del otro mundo. Es Rey-Dios del mundo inferior o mundo de Annwn. Deciden intercambiar con Pwyll sus reinos durante un año, para ello intercambian su aspecto físico.



► Característica: La afabilidad. El cariño. La generosidad.

BAUDEMAGU. Reina en el país del vidrio, lo cual lleva a la concepción céltica del Otro Mundo. Es generosa y cortés, modelo del buen soberano. Característica: Generosidad. Cortesía. Buen gobierno.

BELENOS. Es el Apolo galo. Significa “el brillante”. Se ha transformado en San Bonnet.*

► Característica: Lo brillante.

BODBH. Diosa irlandesa. Se presenta en forma de corneja. Excita a los guerreros en el combate. Es una diosa de la guerra. A veces se confunde con Morrigan (La gran Reina, de la que sólo es uno de sus aspectos).

► Característica: Abundancia. Fuerza. Perennidad. Protección de animales.

CUCHULAINN. Personaje más famoso de la epopeya irlandesa. Algunas versiones pretenden que es hijo de Lug. Su madre es Dechtire, hermana de Cochober, y su padre es Sualtam. Su verdadero nombre es Setanta. Fue educado por Sencha (el pacífico), Blai (el hospitalario), Fergus (el valiente) y Amargein (la elocuencia y la sabiduría). Tiene un impresionante ardor guerrero.

De su cabeza emana la luz del héroe, signo de los semidioses. En Escocia aprende con mujeres guerreras el arte del amor y de la guerra.

Es muerto por Lugaid, hijo de Curoi. Representa un héroe de luz, un héroe civilizador y una especie de culto solar masculino. Es un justiciero que libra al mundo de monstruos y de fuerzas de las tinieblas. Es el símbolo de heroica resistencia frente a las agresiones.



► Característica: Civilizador. La paz. La hospitalidad. El valor. La elocuencia. La sabiduría. La fogosidad. El misticismo.

CUROI MAC DAIRE. Personaje mitológico de la epopeya irlandesa. Es un dios del otro mundo. Es muerto por Cuchulain. Tiene un aspecto ciclópeo y puede aumentar su estatura hasta convertirse en un gigante. Tiene capacidad de cambiar de forma. Ha de hacer de juez en varias contiendas y otorga el premio al que tiene más merecimiento.

► Característica: La justicia.

EPONA. Diosa gala de los caballos. Es la irlandesa Macha y la galesa Rhianon

ESUS. Dios galo. Su nombre significa “bueno”

FINN MAC CUMAIL. Personaje central de la epopeya irlandesa. Hijo de Cumal, que es el dios Camulo en Irlanda (asimilado a Marte). Es criado por mujeres guerreras. Se convierte en hábil guerrero, mago, y poeta. Crea la banda de los Fianna cuya organización tiene alguna semejanza con los caballeros de la Tabla Redonda. La leyenda se apoderó de este personaje y le dio caracteres divinos. Su nombre auténtico es Dene (el gamo). Está vinculado al culto de los ciervos. Su sobrenombre Finn se le da en una iniciación y significa blanco, bello, rubio, de buena raza.



► Característica: Guerrero. Magia. Poesía.

GARGAM. De la tradición Bretaña. Significa el cojo. Rabelais lo recuperó como Gargantúa.

GARGAMELE. Madre de Gargantúa. Es una antigua divinidad celta coja.

GARGANTUA. Es la imagen de una antigua divinidad gala. Dios constructor y destructor, señor de la vida y de la muerte. Glotón y con gran actividad sexual. Su equivalente irlandés es Dadga. Debió tratarse de un dios – gigante cojo como Hefesto.

► Característica: Construcción. Placer sensorial.

GWEFWNT. Nombre galés del dios- gigante Gargantúa.

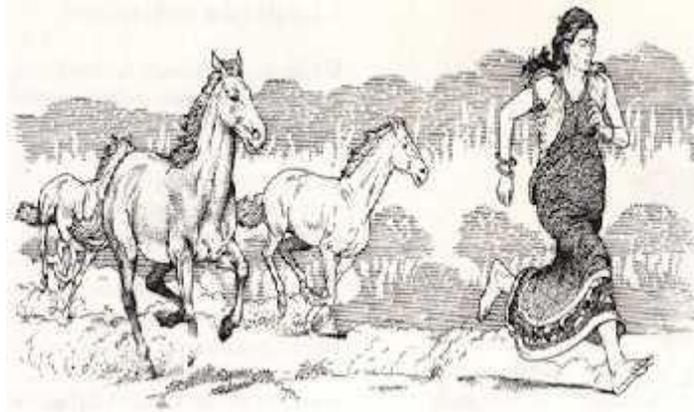
KERIDWEN. Divinidad madre en la tradición galesa. Vive en el centro de lago Tegid. Tiene un hijo con un tal Tegid Voel al que llaman Afang-Du. Para él, hace hervir un caldero de ciencia, inspiración y conocimiento. Es la imagen de una antigua diosa del conocimiento y de la abundancia, como la gala Rosmerta.

► Características: El Conocimiento. La Abundancia. La Ciencia.

KORNELI. Santo de la tradición de la Bretaña americana. Protector de los animales de cuerno. Es el aspecto cristianizado del dios galo Cernunno. Característica: Protector de los animales con cuerno.

MACHA

Tres aspectos tenía esta diosa irlandesa. Una es la mujer de Nemed (el sagrado) uno de los primeros invasores de Irlanda. La segunda es una hada que se casa con el campesino Crunnchu y le aporta abundancia y riqueza; A consecuencia de una apuesta imprudente, se ve obligada a correr contra un caballo aún estando embarazada. Por cierto, gana. La tercera Macha (Macha la Roja) cuyo padre es Aedh, es una reina que usurpa el poder. Este personaje parece estar en relación con el caballo y puede ser comparado con Rhiannon y con Epona.



► Característica: La abundancia. La riqueza. La velocidad.

MATRONA Divinidad madre de la Galia. Es tríada.

MELUSINA. Antigua diosa gala señora de la prosperidad (trae la riqueza y es constructora) y de la magia. Es un recuerdo del andrógino mítico. No se la puede ver los sábados porque se convierte en serpiente.

► Característica: Magia. Riqueza. Prosperidad. Construcción.

MIDER. Divinidad del otro mundo. Su nombre significa el violento. Es también el dios galo Medru.

► Característica: La violencia.

MOCCUS. Divinidad gala agregada a Apolo. Su nombre significa cerdo.

MONGFHINN. Hechicera de la tradición irlandesa, imagen de una antigua diosa.

► Característica: La magia.

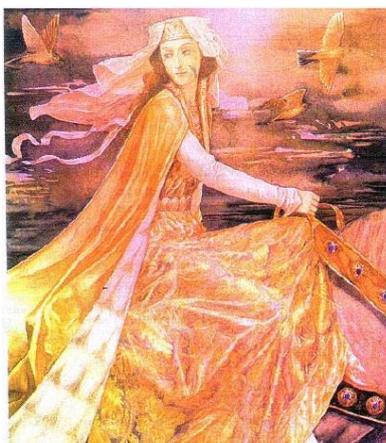
PWYLL. Héroe galés que es la imagen del dios del otro mundo. Por descortesía suya, debe desagaviar a Arawn haciendo de rey en su reino. A pesar de estar un año con la mujer de Arawn nunca la tomó por respeto hacia su marido. Es el esposo de la diosa madre Rhianon y aunque esta tardó mucho en darle hijos, él supo esperar pacientemente antes de casarse con otras.

► Característica: El Respeto. La paciencia. Unión de leyes humanas y divinas.

RHIANNON. Heroína galesa. Es la gran Reina. Esposa de Pwyll y madre de Pryderi. Cuando dio a luz a su primer hijo, este fue robado y ella acusada injustamente de matar a su hijo. Recibió un castigo por el que debía llevar en sus lomas a cuantos caballeros se lo pidiesen. Por ese motivo es la imagen de la diosa yegua. Era por otro lado una excelente

amazona.

Cuando al cabo de los años, se descubrió su inocencia, no tomó represalias contra nadie.



► Característica: La tolerancia. La paciencia. El perdón.

PRYDERI. Hijo de Pwyll y de Rhiannon. Se casó con Cifga. Compañero de Bran y Manawyddan. Está vinculado al caballo.

ROSMERTA. Diosa gala de la fecundidad. Característica: La fecundidad.

SHEELA NA GIGH. Diosa de la fecundidad de Gran Bretaña e Irlanda Característica: La fecundidad.

SMERTRIOS. Dios galo (el que provee).

SUCELLOS. Dios galo. Significa el que golpea fuerte. Equiparable a Irlandés Dagda. Característica: La fuerza.

TARANIS. Dios galo. Significa trueno.

TEUTANES. Dios galo. Es el epíteto del Marte galo.

TIGERNMAS. Su nombre significa señor de la muerte. Es un dios vinculado a la muerte.

TREBUCHET. Herrero divino que forja la espada de Perceval.

TUIRENN. Padre de los tres dioses primordiales enemigos de Lug.

EL CICLO ARTURICO

Me ha sido difícil colocar aquí a este ciclo de personajes y aventuras, pero sabido es que estos héroes encarnan virtudes arquetípicas de antiguos dioses. Son personajes mucho más actuales, mitad humanos mitad divinos y algunas de sus características se ajustan a las de antiguas divinidades. Es por eso y porque es muy difícil hablar de mitología celta sin hablar de Arturo, que me atrevo a incluirlos, aunque sé que su sitio correcto no es este.

ARTURO. El personaje más importante de la tradición celta. La leyenda se adueñó de un personaje histórico y fue exagerado y dotado de una dimensión mitológica. Encarna en sí los más altos valores éticos de la caballería: el honor, la fraternidad y la protección de los débiles. Se convirtió en el símbolo de un mundo celta ideal, que funciona en torno de un eje constituido por el rey. Tiene aspecto de dios equilibrador del mundo natural. Se asocia con el mago Merlín, imagen del antiguo druida. Arturo y Merlín forman la pareja rey–druida.

Arturo, que no ha muerto, está en dormición en un mundo extraño, la isla de Avalón (el paraíso celta). La isla de Avalón es la morada de los héroes. Su nombre significa la isla de las manzanas. En una isla en el centro de un gran lago. Cuando se llega a la isla, las heridas del héroe se han curado. Siempre hace buen tiempo y brilla el sol. Hay una magnífica vegetación con bosques y claros de flores. Es un sitio de paz inmensa donde viven los héroes que han perecido en defensa de la justicia y en lucha contra las tinieblas. Viven con ellos una raza de hermosas mujeres que inspiran a la humanidad valor, amabilidad, caridad y amor puro. Hay también una iglesia constituida por José de Arimatea y allí el héroe descubre el gozo supremo de adorar al Creador.



► Característica: Equilibrador de la naturaleza. Protector del débil. El honor.

GINEBRA. Es la esposa del rey Arturo. Parece ser que tuvo muchos amantes, como Gauvain (sobrino de Arturo), con Edern, con Kai, con Meleagant, y con Mordret, el hijo–sobrino de Arturo el cual acaba con el mundo artúrico. Ella representa la soberanía y la confía a los guerreros encargados de llevarla a la ejecución. Los guerreros realizan sus hazañas en nombre de la colectividad que la reina encarna y simboliza.



► Característica: La colectividad.

GAUVAIN. Hijo de una hermana de Arturo, así que es su sobrino. Es el tipo perfecto de héroe solar. Era según algunas versiones un guerrero terrible y en otras un galán, siempre dispuesto a cortejar a una virgen. Es posible que fuera amante de Ginebra, aunque fue suplantado en este papel por Lanzarote.

► Característica: La lucha. La seducción.

LANZAROTE DEL LAGO. El más celebre de los caballeros de Arturo. Es raptado por el hada de las aguas, la Dama del lago (Viviana) quien se encarga de su educación. Realiza extraordinarias hazañas, pero fracasa en la búsqueda del Graal por culpa de su pecado, pero es su hijo Galaad (de la unión con la hija del Rey pescador) quien lo encuentra. Es el modelo perfecto de caballero cortés y la imagen heroizada de un dios celta (posiblemente Lug).

► Característica: La cortesía.

GALAAD. Hijo de Lanzarote y de Elaine. Sin defecto y sin tacha, es un auténtico santo. Sale triunfador de todas las pruebas de Graal y muere contemplando lo que se encuentra en el interior del vaso sagrado. Al ver lo que hay allí, queda purificado y va al cielo.

► Característica: La perfección. La santidad. La gracia.

BOHORT. Primo de Lanzarote. Encuentra el graal con Galaad y Perceval. Es el último caballero artúrico. Este personaje fue inventado en el siglo XII sobre una antigua divinidad celta del conocimiento.

► Característica: El conocimiento.

PERCEVAL. Arquetipo del joven ungenio al que le ocurren todo tipo de aventuras antes de que pueda descubrir el sentido de su misión. Se hace ermitaño después de conseguir el Graal.

► Característica: La ingenuidad. El sentido de la misión.

EDERN. Es uno de los más viejos compañeros de Arturo. Se trata de una imagen antiquísima divinidad protectora de los animales salvajes.

► Característica: Protección animales salvajes.

GWRHYR. Uno de los más viejos compañeros de Arturo. Posee poderes mágicos y habla todas las lenguas, incluido el lenguaje de los animales. Es un dios-chamán.

► Característica: La fuerza.

MORGANA. Hermanastra de Arturo, discípula de Merlín. Cuando su hermano Arturo es mal herido, se lo lleva a la isla de Avalón, donde ella reina, para mantenerlo en estado de dormición. Morgana es la señora de la isla de las mujeres, es la que está rodeada de sus 9 hermanas, capaces de provocar o calmar tempestades, poseedoras del don de transformarse en aves y viviendo en una naturaleza siempre acogedora, en un país en el que la enfermedad, la tristeza, la vejez y la muerte son desconocidas. Su nombre viene de Morigena (nacida del mar), lo que sería indicativo de una divinidad marina.



► Característica: Control de los elementos. La salud.

VIVIANA. Es la novela artútica, Merlín se enamora de ella. El le enseña magia y poderes. Raptó al Joven Lanzarote y lo cría en un lago. Ella es la dama del lago, quien da a Arturo la espada Excalibur y quien la recupera luego. Es diosa madre y hada de las aguas. Es posible que sea el mismo personaje que Boyne o la triple Brigit. Ella es la depositaria de fuerzas y secretos del Otro mundo. Es una iniciadora.

► Característica: La iniciadora

DIOSAS Y DIOSES SOLARES

Estos son dioses peculiares de distintas tradiciones pero que están relacionados con el sol.

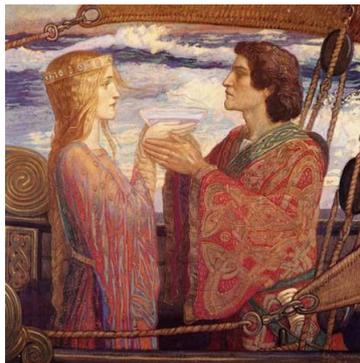
BELISAMA. Diosa gala cuyo nombre significa “la muy brillante”. Es una imagen de la divinidad solar femenina de los antiguos celtas. Designada a la Minerva gala.
► Característica: Lo brillante.

DEB GREINE. Su nombre significa “lágrimas del sol”. Es una de las imágenes de la antigua divinidad solar femenina de los celtas.

GRAINNE. Es el arquetipo de Iseo la Rubia. Es la imagen de la antigua diosa solar de los celtas.

GRANNUS. El Apolo galo. La palabra proviene de una raíz celta que ha dado el irlandés grian, sol.

ISEO. Amante de Tristán. Su arquetipo es la irlandesa grainne (sol). Es la representación de la antigua diosa solar de los celtas. Ella presta la vida, el calor y la luz a su amante Tristán que es la Luna, y que no puede vivir sin encontrarse con ella al menos una vez al mes.



► Característica: Dadora de vida. Dadora de luz.

MODRON. La maternal madre de Mabon en la tradición galesa. Su hijo es la imagen del nuevo sol prisionero. Se debe tratar de la antigua diosa solar de los celtas.

MABON. Personaje galés que fue arrebatado a su madre Modron a la tercera noche de su nacimiento. Es el mismo que Maponos, dios celta de la juventud. Es un sobrenombre de Apolo galo.

► Característica: La caza. La juventud.

SUL. Diosa solar gala. Honrada con fuegos perpetuos.

DIOSAS DE LAS FUENTES

Distintas divinidades de papeles secundarios pero que aparecen en leyendas:



BORMO o BORVO. Divinidad gala de las fuentes y las aguas termales

DIVONNA. Divinidad gala de las fuentes y los ríos.

LAUDINE. Imagen de una antigua divinidad de las fuentes.

NECHTAN. Divinidad irlandesa de las fuentes. El nombre es la forma gaélica del latín Neptunus.

DIOSAS ANIMALES

Son diosas menores y de papeles muy esporádicos:

ARDUINA. Nombre de la diosa–oso.



ARTIO. Diosa del oso. Un vestigio de totesmismo antiguo.

GOLEUDDYDD. Madre del héroe Kulhwch. Se la relaciona con una antigua diosa cerda.

LAS HADAS

Las Hadas están presentes en todas las mitologías, y en esta también, naturalmente.



AINE. Reina de las hadas irlandesas. Hija de Manannan. Se la confunde a veces con Morrigan, a veces con Dana.



LUNED. Es una hada dotada de poderes sobrenaturales. Imagen de una antigua divinidad de amor y magia.

GIGANTES

Los gigantes aparecen en toda la tradición Celta. Aunque hay muchos, parece ser que existió un grupo muy importante que fueron los Fomore. Este era un pueblo misterioso de la tradición irlandesa. Los Fomore no invadieron Irlanda, pero la amenazaron constantemente. Son gigantes que vivían en las islas que rodean a Irlanda. Estos son algunos de los gigantes más famosos.

BALOR. Dios tuerto, cuyo ojo despide llamas y puede fulminar al que mire.



Es el “mal ojo”. Es del mismo origen que los cíclopes de la tradición Egea. Pertenece a los Fomore, pueblo de gigantes venidos del mar. Es el abuelo del dios Lug que pertenece a los dioses (Tuatha Dé Danann) por su padre y a los gigantes por su madre. Lug lucha contra su abuelo Balor y lo mata, contribuyendo a la victoria de los dioses. Los gigantes, como siempre a perder.

CORSOLT. Personaje gigantesco. Es el héroe del pueblo de los coriosolitas.

GWRNACH GAWR. De la tradición galesa. Es un gigante poseedor de una espada mágica capaz de matar a un jabalí devastador.

MORHOLT. Gigante irlandés de la leyenda de Tristán. Es probablemente un personaje heredado de la tradición de los Fomore.

YSPADDEN FENKAWR. Su hija es Olwen, que se una a Kulhwch con ayuda de Arturo y sus compañeros.

CARACTERISTICAS DE LOS DIOSES

Este trabajo recopilatorio de la mitología Celta, tuvo la misma finalidad que los otros trabajos que se hicieron sobre las diferentes Mitologías del mundo. Estábamos en un punto en el cual debíamos comprender cual era la naturaleza de los semidioses que aparecieron en un momento de la humanidad y que ayudaron al hombre instintivo a perfeccionar su primitiva civilización. Sabemos que aunque llamados semidioses, esos grandes seres, eran humanos, con sus virtudes y defectos.

Una de las formas que hemos tenido para acercarnos un poco más a ellos, y podemos hacer una idea de lo que fueron, ha sido mediante el repaso histórico que bajo la forma de leyendas, han ido quedando registradas en la tradición oral y escrita. Cada semidios, personifica una característica. Si al final del estudio de las Mitologías, fusionamos todos los conceptos, con toda seguridad, obtendremos un diseño más o menos fiable de lo que eran aquellos grandes seres humanos. Os dejo con la síntesis de sus características principales.

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Abundancia | Cernuro Kerdwen Macha |
| Afabilidad | Arawn |
| Agricultura | Anaethon |
| Amor | Branwen |
| Artesanía | Goibniu Lug Mananann |
| Bondad | Bran Vendigeit |
| Brillante | Belenos Belisana |
| Cariño | Arawn |
| Carpintería | Luchta |
| Caza | Mabon |
| Ciencia | Keridwen |
| Civilizador | Cuchulainn |
| Colectividad | Ginebra |
| Conocimiento | Dagda Keridwen Bohort |
| Construcción | Gargantua Melusina |
| Cortesía | Baudemagu Lanzarote |
| Control de Elementos | Morgana |

| | | |
|-------------------------------|-------|------------------------|
| Elocuencia | | Ogma Cuchulainn |
| Equilibrador de la naturaleza | | Arturo |
| Escritura | | Ogma |
| Fraternidad | | Arturo |
| Fecundidad | | Rosmerta |
| Fogosidad | | Cuchulainn |
| Fuerza | | Cernuno Sucellos Kai |
| Generosidad | | Arawn Baudemagu |
| Gobierno | | Baudemagu |
| Gracia | | Galaad |
| Guerrero | | Finn Mac Cumail |
| Habla (con animales) | | Gwrhyr) |
| Heroicidad | | Galvain |
| Honor | | Arturo |
| Hospitalidad | | Cuchulainn |
| Ingenuidad | | Perceval |
| Iniciadora | | Viviana |
| Inmortalidad | | Diancecht |
| Inspiración | | Brigit |
| Jurista | | Dagda |
| Justicia | | Curoi Mac Daire |
| Juventud | | Mabon |
| Leyes | | Pwyll |
| Lucha | | Bodgh Gauvain |
| Luz (dador de) | | Iseo |
| Magia | | Math ,Gwyddyon ,Mathen |
| Maternidad (rechazo de la) | | Arianrod |
| Medicina | | Dianecht |

| | | |
|--------------------------------------|-------|--------------------------|
| Metalurgia | | Credne |
| Misión (sentido de la) | | Perceval |
| Misticismo | | Cuchulainn |
| Perdón | | Rhiannon |
| Perennidad | | Cernuro |
| Perfección | | Galaad |
| Placer (sensorial) | | Gargantúa |
| Poesía | | Brigit. Finn. Mac Cunail |
| Polifunción | | Lug |
| Polilingüe | | Gwrhyr |
| Prosperidad | | Melusina |
| Protección | | Bran Vendigeit |
| Protección (de animales salvajes) | | Cernuro |
| Protección (de animales cornudos) | | Korneli |
| Protección (por invisibilidad) | | Dengue |
| Protección (guerreros – reyes) | | Brigit |
| Protección (comunidad) | | Dagda |
| Protección (del débil) | | Arturo |
| Resistencia | | Cuchulainn |
| Respeto | | Pwyll |
| Riqueza | | Macha |
| Sabiduría | | Melusina Cuchulainn |
| Salud | | Morgana |

| | | |
|---------------------|-------|------------|
| Santidad | | Galaad |
| Seducción | | Galvain |
| Sexualidad | | Dagda |
| Tolerancia | | Rhianonn |
| Tutela | | Ana |
| Valor | | Cuchulainn |
| Velocidad | | Macha |
| Victoria | | Abdarta |
| Vida (dador de) | | Iseo |
| Violencia | | Mider |

