

# **HIJOS DE LA DIOSA DANA**

## **Influencia de los mitos de Irlanda en la Obra de J. R. R. Tolkien**

Comparativa de los Tuatha de Danann como pueblo irlandés mítico y de los Noldor.

La quema de los barcos como recurso literario y simbólico.

## ÍNDICE

1. Historia pagana de Irlanda: ciclos y pueblos invasores.
2. Tolkien en Irlanda.
3. Un sonido desagradable: el Gaélico irlandés.
4. Los Tuatha de Danann y su carácter mítico.
5. El hombre más viejo del mundo. Metempsicosis pagana.
6. Los Noldor y los Tuatha Dé. Características comunes.
7. La primera batalla de Mag Tuired y la quema de las naves.
8. Quemar las naves, el origen histórico.
9. Destino de los Dioses.
10. Conclusiones.

## HISTORIA PAGANA DE IRLANDA: CICLOS Y PUEBLOS INVASORES

El historiador griego Heródoto bautizó a los pueblos de la región indoeuropea como *Keltoi* o Celtas allá por el siglo V a. C.. Los *Keltoi* eran tribus con organizaciones socioeconómicas, políticas y militares bien definidas y con una jerarquía sacerdotal, tradiciones religiosas, idioma y aspecto concreto muy diferenciador. Con un origen difuso, los arqueólogos dividen las primeras fases de la prehistoria celta en los periodos de Hallstatt (700 - 500 a. C.) y la Tène (500 a. C. - siglo I d. C.).

Los Celtas de Hallstatt, asentados en las regiones de la actual Austria, lograron un rápido enriquecimiento gracias al descubrimiento del hierro, obteniendo una rápida ventaja táctica contra sus homónimos de la Edad del Bronce.

Hacia el 500 a. C. llegaron los pueblos celtas de la Tène que, con sus carros de guerra, recorrieron Europa desde la región que ahora ocupa Suiza, venciendo a los etruscos y estableciéndose en la península itálica, y llegando en oriente hasta Galacia (Asia Menor) y en occidente alcanzando la península ibérica y las islas británicas.

A partir del siglo III a. C. la supremacía celta fue desmoronándose con la llegada del imperio romano. El empuje de las legiones romanas alcanzó el centro de Europa, provocando migraciones masivas de las tribus celtas hacia diversas regiones, incluyendo el norte de Europa. En el año 58 a. C. comenzó la guerra de las Galias en donde la República de Roma, comandada por el Procónsul Julio César, sometió a los pueblos bárbaros del centro de Europa. El Jefe galo Verginetórix<sup>1</sup> unió a la mayor parte de los pueblos celtas de la Galia en un vano intento de evitar la invasión romana.

Sin embargo Britannia, tal y como la llamaban los romanos, no fue conquistada hasta un siglo después por el emperador Claudio. Los invasores romanos se asentaron con relativa facilidad en suelo inglés, pero no lo consiguieron, o tibiamente, sobre el suelo de la verde Irlanda, a la que nombraron Hibernia<sup>2</sup>. Ni Irlanda ni gran parte de Escocia fueron

---

<sup>1</sup> Del latín *ver*: sobre; *cinget*: rodea; *i.e.*: guerrero; *rex*: rey . Líder de la revuelta gala desde el 52 a. C.

<sup>2</sup> Latinización del nombre *ivernī*, una de las tribus celtas que habitaban Irlanda en el tiempo de los romanos. Según Isidoro, arzobispo de Sevilla, en sus *Etimologías*: Irlanda se conoce como Hibernia debido a su proximidad geográfica a (H)Iberia.

incorporadas formalmente al imperio y allí, así como en parte de Gales y en la isla de Man, la cultura celta siguió existiendo, conservando su esencia.

Parte de la información de la que disponemos viene de la mano de Julio César y su *Commentarii de bello Gallico*, obra en prosa latina que describe la campaña en la Galia. El rey druida Diviciaco fue amigo personal de este, quien le explicó la jerarquía de la sociedad celta en donde existían dos clases privilegiadas que resaltan sobre el resto: los druidas y los bardos. El bardo, en la cultura celta, no es solo un simple poeta como los juglares medievales, sino que también era un guerrero de la nobleza con grandes conocimientos en las artes y las letras. El druida era chamán, profeta, juez y administrador público.

A partir del siglo V (cerca del 411 d. C.), las legiones romanas abandonaron las islas para proteger otros puntos del imperio, permitiendo la llegada de los pueblos germanos: los anglos,<sup>3</sup> los jutas y los sajones.

Entre los siglos V y VI, las únicas manifestaciones escritas en Hibernia eran las inscripciones ogámicas, un sistema de signos sobre monumentos pétreos de uso reservado para los druidas. Con la llegada de san Patricio a Irlanda en el siglo V y la creación de los monasterios religiosos, la lengua celta (gaélico antiguo hablado en Irlanda y parte de Escocia) toma los signos latinos para su escritura.

No fue hasta la llegada de los primeros monjes cristianos que se produjeron las primeras transcripciones al latín de las historias míticas de la isla. Durante la época en la que se transcribieron estos manuscritos celtas, Irlanda estaba dividida debido a las incursiones vikingas en cuatro regiones: Munster, Leinster, Connaught y Ulster.<sup>4</sup>

Las tres ramas de la mitología céltica son: la continental (ubicada en la zona indoeuropea), la de Gales y la de Irlanda. Poco se conoce la rama continental, tan solo lo descubierto en hallazgos arqueológicos; mientras que la de Gales ha quedado registrada en su mayoría en el *Mabinogion* y en los poemas de los bardos Taliesin y Aneirin; y la rama céltica de Irlanda, se conserva como la más pura y genuina, dado que no estuvo sometida en ningún momento al yugo de Roma.

---

<sup>3</sup> Los anglos asentados en el norte de Inglaterra serán los que lleven el poema épico más importante de toda la literatura medieval inglesa; *Beowulf*.

<sup>4</sup> En el año 1002, Brian Boru, bardo guerrero, es nombrado «Alto Rey» de Irlanda, obteniendo en 1014 una brillante victoria sobre los vikingos asentados en Dublín.

No se puede hablar de una única lengua celta y, por lo tanto, tampoco de una única literatura celta. La lengua goidélica o gaélica hablada en Irlanda, Escocia o en la isla de Man se diferencia bien de la galesa, incluso de la lengua córnica hablada en la península de Cornualles y en desuso desde el siglo XVIII.

Cada tribu funcionaba de forma diferente, pero estaban basadas en la teocracia, donde era el druida quien administraba, ejerciendo de autoridad política. Así, los dioses celtas aunque podrían considerarse como figuras iguales, de una tribu podían variar, sobre todo en nombre, con respecto a la tribu vecina; y todas ellas, ricas en paradojas, intentaban explicar (como todas las mitologías) el mundo natural que les era incomprensible.

La clasificación de la mitología céltico-irlandesa nos lleva a una estructura de cuatro ramas o ciclos:

1. **El ciclo mitológico** donde encontramos a los semidivinos Tuatha de Danann y su héroe, el príncipe Lugh —como dios evemerizado—, a un pueblo eminentemente pagano, portadores de armas invencibles y que compondrá el núcleo central de este ensayo.
2. **El ciclo de Ulster** o Ciclo de la Rama Roja, el más conocido gracias a la inmortalización del héroe Cú chulainn, posiblemente el máximo exponente heroico de la mitología celta y comparado muchas veces con Aquiles.
3. **El ciclo Feniano**<sup>5</sup>, también conocido como ciclo Ossiánico, nombrado por su popular héroe Fion Mac Cumhaill.
4. **El Ciclo histórico**, donde se trata los primeros siglos del choque entre la cultura celta y el cristianismo.

El ciclo mitológico comprende un extenso corpus de sagas, romances y versos que contienen la historia de las sucesivas invasiones de Irlanda. Los textos más importantes de este ciclo los podemos encontrar en el *Libro de Leinster*, que contiene el *Lébor Gabála Éirenn* o *Leabhar Gabhála* (Libro de las invasiones de Irlanda), *Cath Mag Tuired* (La segunda batalla de Mag Tuired), *Aislinge Óenguso* (La visión de Angus), *Oidheadh Chlainne Lir* (La trágica historia de los hijos de Lir) y *Tochmarc Étaíne* (El cortejo de Étaíne).

---

<sup>5</sup> Las hazañas de Ossian y su padre Finn guardan una importante similitud con el poema épico anglosajón *Beowulf*. Existe una inequívoca relación entre este y los poemas escritos en gaélico *Laoidh Locha Deirg* (Poema del Lago Rojo) y *Geilgna Féinne ós cionn Locha Deirg* (Cacería de Finn sobre la colina del Lago Rojo).

El *Lébor Gabála Érenn* es un manuscrito irlandés datado en el siglo XII y transcrito, probablemente, por varios autores católicos en diferentes periodos que intentaron sincronizar los diferentes mitos y leyendas de Irlanda con una serie de sucesos históricos y con un corpus de exégesis bíblica. Contiene elaboradas y complejas genealogías que permitieron al escriba cristiano enlazar estos mitos paganos con su fe católica, fundamental para obtener la aprobación del clero; no obstante, se puede comprobar que los monjes escribas de dichos documentos carecían de profundos conocimientos bíblicos y se apoyaban en trabajos de historiadores como la *Historiae adversum paganos*, de Paulo Orosio, y la *Etymologiae*, de Isidoro de Sevilla. El *Lébor Gabála Érenn* es una pieza maestra de la confusa miscelánea medieval, en prosa y lírica, cuya influencia cristiana es un arma de doble filo sin la que muchas de estas leyendas habrían desaparecido.

Encontramos cierto grado de confusión sobre los dioses de la antigua Irlanda porque los mitos fueron transcritos por monjes cristianos, que tuvieron que modificar partes de la mitología celta para que se adaptaran a su sensibilidad religiosa. De esta manera, estas divinidades fueron degradadas a figuras legendarias y, poco a poco, se convirtieron en sencillos humanos. Un ejemplo sería Lugh Lamfhota «Brazo largo», que inicialmente era un Dios que poseía una lanza mágica y que luego fue relegado a la figura de héroe sin capacidad sobrenatural propia. Este proceso se conoce como evemerismo que, junto a la teoría alegórica, fue utilizado por la iglesia para la descalificación de las creencias paganas.

En el ciclo mitológico irlandés se describen los principales grupos invasores antes de la llegada de los milesianos y sus hijos; descendientes del rey español Breogán, fundador de Brigantia y de la torre de Breogán (posteriormente conocida como la torre de Hércules en A Coruña). Estos grupos invasores son conocidos como (nombrados en orden): Cessair,<sup>6</sup> Partholon, Nemed, Fir Bolg, Tuatha de Danann y los Hijos de Mil.

La cronología que nos presentan los monjes cristianos transcritores de estos mitos nos dice:

- |  |  |
|--|--|
| <b>1. Ó Adam co rogabsatt</b><br><b><i>Meic Miledh Erinn, 3500.</i></b>        | <b>Desde Adam hasta que los hijos de Mil conquistaron Irlanda, 3500 años.</b>      |
| <b>2. Ó Dhilinn co ttangator</b><br><b><i>Meic Miledh ind Erinn, 1258.</i></b> | <b>Desde el Diluvio hasta que los hijos de Mil conquistaron Irlanda 1258 años.</b> |

---

<sup>6</sup> Nieta de Noé, que alcanzó Irlanda antes del diluvio y pereció a causa de este. Posiblemente adicionado por los monjes cristianos, no es considerado mito.

Podemos encontrar rasgos de carácter mítico en casi todos los pueblos nombrados; por ejemplo, Partholon es un arcaico dios pagano, posteriormente evemerizado, capaz de crear y controlar el mundo, que construye varios ríos y campos, y que compone la orografía a su antojo.

Es a partir de los Fir Bolg, compuesto por los Fir Gaillioin, Fir Dhomhnamh, y los propios Fir Bolg, donde podemos encontrar coincidencias históricas que nos permiten atestiguar la verosimilitud de las historias leídas. Los Gaillioin han sido identificados como los Laighin, invasores históricos que dieron su nombre a varias regiones, y los Fir Dhomhnamh están relacionados históricamente con una de las ramas de los celtas britones Dummonii, que moraban en Cornualles.

Vario siglos después, los dioses Tuatha Dé<sup>7</sup> llegaron a la isla Esmeralda (Irlanda) como la siguiente oleada invasora, el 1 de mayo, día de Beltaine, e incineraron las naves que los transportaban, demandando el desafío y la entrega del reino y derrotando a los Fir Bolg en la primera batalla de Mag Tuired.

**3. *Ó Adam co rogsatt***

*Tuath De Donann Ére, 3303.*

**Desde Adam hasta la conquista de Irlanda por los Tuatha Dé, 3303 años.**

**4. *Ó Dhillinn co ttangator***

*Tuat Dé Dononn, 1061.*

**Desde el diluvio hasta la llegada de los Tuatha Dé, 1061 años.**

---

<sup>7</sup> Tuatha de Dannan significa «gentes de dios cuya madre se llamaba Dana» o «Hijos de la Diosa Dana». Genitivo, *Danann* o *Donand*. Dana, nominativo *Donand*, en irlandés común, recibe en otros lugares el nombre de Brigit.

*Iar sin tangatar Tuatha Dé  
ar Feraib Bolce ba buan gné  
rugsat tre maithes amuigh  
a bflaithes ona Feruibh.*

Después vinieron los Tuatha Dé,  
sobre los Fir Bolg, una débil gente;  
con brujería arrebataron en duelo  
a los Fir Bolg su reino.

**Traducción del gaélico antiguo por Ramón Sainero**

No obstante, su victoria no duró demasiado ya que tuvieron que hacer frente simultáneamente al pueblo formoriano. En la mitología, los formorianos<sup>8</sup> aparecen como deidades nativas del mar que eran constantemente rechazadas hasta los confines del mundo. El término formoriano está compuesto por el prefijo *fo-*, «debajo», y la raíz germánica *mahr*, presente en el nombre de un demonio femenino que descansa en el pecho de las gentes que duermen (de ahí también proviene el término en inglés *nightmare*). La batalla entre los Tuatha de Danann y los formorianos es considerada como uno de los episodios más importantes de la mitología céltico-irlandesa y recibió el nombre de la segunda batalla de Mag Tuired.

Los formorianos, monstruos en su mayoría de un solo ojo, un solo brazo y una sola pierna, se consideraron de naturaleza demoníaca, vilipendiándolos y provocando una interpretación maniquea de la batalla en donde los Tuatha Dé representaban las fuerzas del orden y de la luz. Estos monstruos fueron derrotados cuando Lug Lámhfota destruyó el ojo mágico del infame rey<sup>9</sup> formoriano.

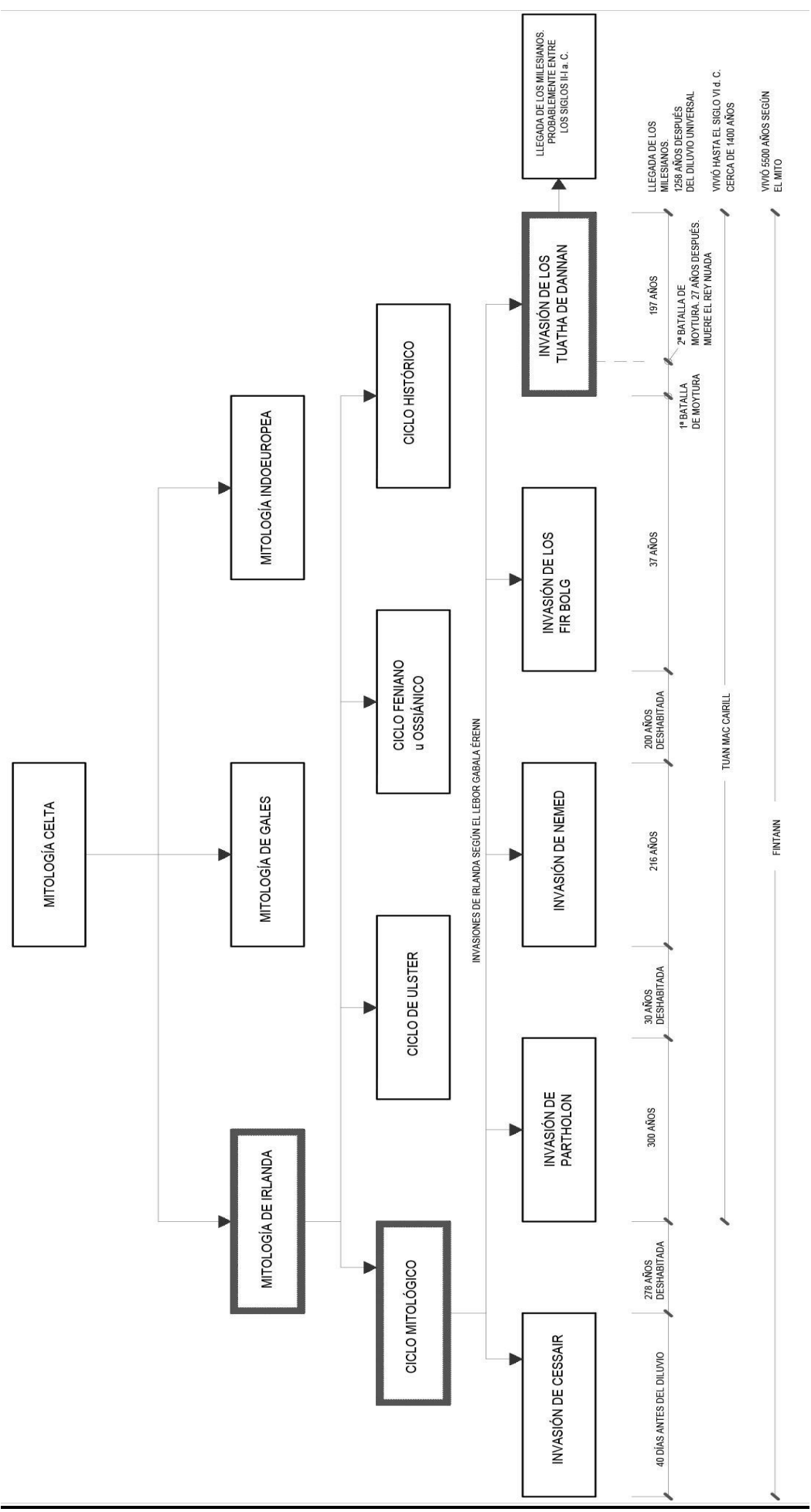
El dominio de los Tuatha de Danann llegó a su fin con la llegada de los hijo de Mil, celtas Goidélicos procedentes del noroeste de la Península Ibérica.

---

<sup>8</sup> El monje cristiano conectó al pueblo formoriano con el corpus bíblico revelando su procedencia como descendientes de Ham, el hijo menos favorecido de Noé.

<sup>9</sup> El formoriano rey Balor, que destruía ejércitos con su poderoso ojo, necesitaba hasta cuatro hombres para poder levantar su párpado. Teorías actuales lo comparan a una deidad solar antropomórfica. Es la contrapartida del dios galés Jaggernaut Ysbaddaden Bencawr.





## TOLKIEN EN IRLANDA

En varias cartas, Tolkien nos habla de sus viajes a Irlanda en calidad de profesor y de corrector. Sabemos que estuvo en la ciudad de Dublín, que respetaba por su atmósfera literaria; en Cork, Clare y Galway, pero también conocemos su relación tormentosa con la isla Esmeralda, que no terminaba de ser de su completo agrado. Hasta 1922 Irlanda estaba subyugada por el Imperio inglés; y, a día de hoy, sigue existiendo cierta competencia entre ambas naciones. Tolkien, como reconocido nacionalista del Imperio británico, tenía cierta animosidad con la cultura del rey bardo Brian Boru.

«He pasado bastante tiempo en Irlanda, y soy desde el pasado julio doctor en Literatura de la Universidad de Dublín; pero téngase en cuenta que puse el pie por primera vez en “Eire” en 1949, después de haber terminado *El Señor de los Anillos*, y tanto el gaélico como el aire de Irlanda me son del todo ajenos; aunque este último (no la lengua) me resulta atractivo».

*Carta 165 - A la Houghton Mifflin Co.*

El irlandés gaélico moderno es un idioma complejo y que se estima que tan solo menos del 2 % de la población actual de Irlanda habla fluidamente. Tolkien, como filólogo, sufrió cierta frustración con esta lengua (considerando solo su utilidad histórica) y, como reconoce, no era de su agrado. Si a esto juntamos que la cultura antigua y mitología de Irlanda quedó relativamente intacta en comparación con la de Inglaterra, comprendemos algo mejor lo que podía suponer para Tolkien.

Irlanda cuenta en la actualidad con algunos de los mejores paisajes del mundo, no es difícil considerar que el escritor contara con ellos como inspiración para sus narraciones.

Tolkien visitó el oeste de Irlanda en muchas ocasiones y pasó un tiempo considerable en «el Burren», paisaje al noroeste del condado de Clare, cuando ocupó el cargo de Examinador Externo en el Departamento de Inglés de la NUI Galway entre 1949 y 1959. El testimonio de Rose MacNamara nos cuenta cómo su padre, Diarmuid Murphy, y Tolkien eran compañero del Departamento de Lenguas de la Universidad de Galway, hacían senderismo y como este último sorprendía al resto por su conocimiento de las flores silvestres.

Peter Curtin, reconocido ensayista y fundador de la Burren Tolkien Society, ha realizado diferentes estudios y comparativas con dicha región. Se trata de un paraje de carácter desértico, contrapuesto a lo habitual en Irlanda, que recuerda en cierta manera a las cavernas de los trasgos donde residía Gollum. Y es que existe una extensa red de túneles subterráneos de más de 15 millas de largo, que en la actualidad se ha bautizado como Poll na Gollum (El agujero de Gollum). Se cuenta también que el sonido de los pájaros dentro de los túneles, mezclado con el eco, resuena de una forma análoga a los guturales sonidos del torturado hobbit. Además, existen comparativas entre la orografía de las cadenas montañosas de esta zona y la cartografía diseñada por Tolkien para las Montañas Nubladas.

Sin embargo, el propio Tolkien comenta en la carta citada anteriormente que pisó la isla Esmeralda tiempo después de haber finalizado gran parte de *El Señor de los Anillos* (escrita en su mayoría entre 1937 y 1949) y mucho más tarde que *El Hobbit* (1937), por lo que podemos concluir que dicho paisaje, ni ningún otro irlandés, fuera una inspiración directa en el desarrollo de su obra. El Poll na Gollum es, en la actualidad, un reclamo turístico.

## UN SONIDO DESAGRADABLE: EL GAÉLICO IRLANDÉS

El vicio secreto de Tolkien era sin duda la creación de lenguas. Desde que conoció el Animálico de pequeño, comenzó a girar el engranaje de su mente cuyo motor era la fonética. El latín, gótico, griego o español eran idiomas que sonaban de forma agradable, pero fueron el galés y el finés las lenguas que traspasaron su corazón lingüístico.

Influencias reconocidas de vocabulario, fonética y gramática entre el finés y el quenya o el galés y el noldorin antiguo (posteriormente, sindarin) son fácilmente apreciables. Sin embargo, el gaélico irlandés resultaba desagradable a oídos del profesor y, por lo tanto, fue un lenguaje que ni dominó ni tuvo intención. Su obra es sintomática de esta animadversión, otorgándonos una visión esclarecedora de la calidad de su sensibilidad artística. Parfraseando a T. A. Shippey, Tolkien fue víctima de su propio genio cayendo en la *herejía lingüística* al creer que el lector profano podía sentir las historias a través de las palabras, reconociendo los estilos idiomáticos y extrayendo el sentido a partir de los sonidos. Declaró que había utilizado palabras como *Bree* porque contenían elementos no ingleses y otorgaban la sensación de un estilo vagamente céltico. Este sistema se volvió en su contra dado que el lector inglés carecía de una educación hacia sus propias raíces lingüísticas.

A diferencia de los idiomas élficos, la lengua negra de Mordor se construyó para que fuera desagradable, una nueva corrupción para el oído; al igual que el gaélico irlandés lo era en la vida real para el profesor. Probablemente como préstamo inconsciente (o así reconoció él) encontramos coincidencias como:

«*Nazg*: la palabra para “anillo” en la Lengua Negra. Se la concibió para que se diferenciara tanto como fuera posible, en tanto vocablo, en estilo y contenido fonético de las palabras con la misma significación en élfico o en cualquier otra lengua real que resulte muy familiar: inglés, latín, griego, etcétera. Aunque se dan verdaderas coincidencias (de forma + significación) en las lenguas reales que no tienen relación entre sí, y es posible construir lenguas imaginarias a partir de un número limitado de componentes sonoros evitando tales semejanzas (si uno lo intenta; yo no), sigue siendo notable que *nasc* es la palabra por “anillo” en gaélico (irlandés; en escocés se escribe habitualmente *nasg*). También se adecua en sentido, pues también significa, y es probable que originalmente significara, un eslabón, y puede emplearse para “obligación”. No obstante, sólo cobré

conciencia, o volví a cobrarla, de su existencia recientemente buscando algo en un diccionario gaélico».

*Carta 297. Borradores para una carta al Sr. Rang*

La lengua negra era un idioma con unos sonidos que aborrecía, a pesar de ser de su propia invención. Anecdóticamente contaba en una de sus cartas que le regalaron una copa de acero con las palabras del anillo en lengua negra y que terminó usando como cenicero. Por otro lado, ni el alfabeto rúnico ni el Tengwar tienen similitudes reales con el oghámico celta.

Más allá de las coincidencias nombradas, se podría afirmar que el gaélico irlandés no supuso (o lo hizo en un sentido indirecto) una influencia fonética en el diseño de sus lenguas. La influencia celta surgirá en forma de elementos narrativos.

## LOS TUATHA DE DANANN Y SU CARÁCTER MÍTICO

Se ha definido en alguna ocasión y de manera incorrecta la palabra mito como «historia donde algunos de los personajes son dioses». Resulta una definición insatisfactoria ya que contamos con mitos, como el de Edipo, donde no intervienen divinidades.

Un mito, a su vez, se diferencia del cuento folklórico (típico en Irlanda) en que este último tiene el objetivo exclusivo de entretener. Las leyendas, en cambio, son narraciones históricas adornadas con elementos sobrenaturales, como puede ser la que rodea al rey Arturo. Podemos encontrar similitudes entre ellos en cuanto a forma y motivos pero siguen siendo diferentes.

La naturaleza de los personajes mitológicos (o pueblos) viene dada por un conjunto de cualidades y acciones sobrenaturales que cuentan aspectos de la condición humana. En la mitología nórdica, Thor viajaba por los cielos en su carro tirado por dos machos cabríos y agitaba su martillo provocando truenos y rayos (*Torden* = truenos o «ruido de Thor» en noruego). Los truenos vienen acompañados de lluvias, que es fundamental para los agricultores vikingos; de esta forma, Thor fue adorado también como dios de la fertilidad. En el poema *Thrymsbida* (*Prymskviða*), el gigante Thrym roba el martillo Mjölner a Thor, siendo esto la respuesta mítica a una sequía.

Humphrey Carpenter nos narra las discusiones que tuvieron parte de los Inklings sobre la naturaleza del mito una noche de 1931. A C. S. Lewis le sorprendía encontrar la idea de muerte y resurrección dentro de la mitología pagana, como en el caso de Balder, hijo de Odín; y buscaba un sentido más claro en la narración de *Los Evangelios*: «Los mitos son mentiras, aunque mentiras respiradas a través de plata», decía. En cambio Owen Barfield, miembro de los Inklings y de posicionamiento existencialista, se cuestionaba si percibimos el mito de la misma manera que se entendía entonces: «Los fenómenos que percibimos son, en gran parte, fenómenos mentales puesto que el sujeto pone mucho de él mismo en su percepción».

Para Tolkien, sin embargo, el mito es la verdad de Dios filtrada para que el punto de vista de la humanidad pueda entenderlo: «Los mitos están tejidos para nosotros. Aunque contienen errores, también reflejan fragmentos astillados de la verdadera luz, la eterna verdad de Dios [...]. Nuestros mitos pueden estar equivocados pero ellos nos dirigen sin embargo hacia la temblorosa verdad».

Si comprendemos mejor lo que suponía el mito para Tolkien podemos entender la posible influencia de ciertos pueblos míticos en su obra.

Los Tuatha de Danann eran descendientes directos de Nemed a través de su nieto, que había partido de Irlanda y emigrado a Grecia. Allí lucharon, sorprendiendo a todos con las artes druídicas, contra los filisteos y atenienses. Finalmente, las artes mágicas no fueron suficientes para evitar el empuje filisteo y migraron de nuevo a tierras irlandesas. Llevaron consigo sus posesiones más preciadas, entre las que se encontraban los cuatro artefactos más poderosos de la mitología celta y que aparecen, una y otra vez, en sus historias: la Lia Fáil, la piedra que daba un estentóreo grito en la proclamación de cada rey, desde la época de los Tuatha hasta el nacimiento de Cristo (cuando perecieron todos los dioses paganos); la invencible Lanza de Lugh «Brazo largo», ninguna batalla podía ser ganada contra esta lanza; la mortífera Espada de Nuadha, todo aquel que fuera herido por ella no escapaba de la muerte, y el Caldero siempre lleno de Dagda, el «buen dios» y padre de Irlanda, del que nadie quedaba insatisfecho.

Indudablemente, Tolkien conocía a los Tuatha Dé. Como resultado de una discusión con C. S. Lewis, Tolkien propuso escribir un relato donde un padre y un hijo emprendían un viaje desde la antigua Germania y que luego culminaría en la Tierra del Oeste (Númenor). Descrito en *Historias de la Tierra Media: El Camino Perdido*, fue un trabajo incompleto que debería haber incluido en su capítulo IV las leyendas irlandesas y que llevaba el título provisional de *La leyenda irlandesa de Tuatha de Danann, el hombre más viejo del mundo*.

## EL HOMBRE MÁS VIEJO DEL MUNDO. METEMPSICOSIS PAGANA

Hemos nombrado las cinco invasiones que sufrió Irlanda (seis si contamos a los milesianos) y cómo fueron desapareciendo entre cataclismos y epidemias. Entre invasiones, la isla Esmeralda estuvo deshabitada durante años; ante la incógnita de cómo se transmitieron los relatos mitológicos entre los diversos invasores de Irlanda, aparece la figura de Tuan Mac Cairill (Tuan, hijo de Carell). Tanto el pueblo de Cessair, que desapareció por el Diluvio Universal, como Partholon, que lo hizo por una epidemia, surge la pregunta: si todos murieron, ¿quién transmitió estos mitos?

Según *Lebor na hUidre*, el libro de Dun Cow, alrededor del siglo VI d. C., San Finnen llegó a Irlanda y fundó el monasterio en Mag-ville (hoy Movilla). Durante su estancia allí, conoció a un pagano que decía haber sobrevivido a todas las invasiones de Irlanda y tener cientos de años. Se trataba de Tuan Mac Cairill. Su biografía es una de las más antiguas historias paganas que ha llegado a nosotros adaptada, para obtener la aprobación de la iglesia, convirtiéndolo en una historia piadosa.

Tuan era sobrino de Partholon (la segunda de las invasiones) y fue el único superviviente de la enfermedad epidémica que asoló a su pueblo. Después, vivió durante 22 años solo en Irlanda hasta la llegada de Nemed (la tercera invasión) que lo alcanzó siendo un anciano, pero de pronto un día se levantó con forma de joven ciervo. Con la desaparición de Nemed y su pueblo, Tuan volvió a cambiar, transformándose en Jabalí. Cada vez que llegaba a la decrepitud, Tuan sufría una nueva metamorfosis en otro animal. Con la llegada de los Fir Bolg, se convirtió en una gran águila de mar (o gran buitre).

«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».

Podemos comprobar cómo la conducta pagana pasa a una más piadosa: Tuan dando gracias a Dios; producto de una adición, probable del autor medieval para evemerizar el mito.

Durante la llegada de los Tuatha de Danann (falsos dioses, según el autor medievalista) continuó como águila y divisó cómo los barcos ardían en las costas de Irlanda, de una forma



muy similar a como Thorondor avista la quema de los barcos Teleri, paralelismo que explicaremos más adelante.

Posteriormente, con la llegada de los Hijos de Mil, se transformó en un salmón y vivió en los ríos de Irlanda hasta que fue pescado. La mujer que se lo comió era la mujer de Carell y, en ese mismo instante, pasó a su vientre para renacer de nuevo como hombre convertido al catolicismo.

No obstante, para otorgar veracidad a la cronología cristiana, fue necesario darle a Tuan una segunda vida como humano mucho más longeva. Si pudo contar su historia a San Finnen en el siglo VI d. C., entonces debía tener varios siglos de vida por entonces. Matusalén, el más viejo de los patriarcas, murió a los 969 años, mientras que Tuan vivió hasta los 1.400 años.

En la doctrina celta prevalecía la idea del alma inmortal y solo unos pocos elegidos accedieron a la metempsicosis<sup>10</sup> como favor concedido por los dioses, con las ataduras sociales de vidas anteriores y el privilegio de preservar el recuerdo.

Antes del siglo X d. C., Cessair (la primera de las invasiones) no había sido imaginada. Surge posteriormente en la Irlanda cristiana, incluyéndose en el *Lebor Gábalá*, para conectar los mitos con el Diluvio Universal del *Génesis*, basándose en Tuan mac Cairill.

El único superviviente que presenció la llegada de Cessair fue Fintan, que permaneció dormido durante un año mientras los océanos crecían. Sobrevivió al diluvio y estuvo presente en todas las invasiones que sufrió Irlanda posteriormente, alcanzando la edad de 5.500 años sin tener que cambiar de forma (aspecto demasiado pagano).

Fintan es el hombre más viejo del mundo, *ipso facto* el mejor informado.

Escribiendo *El Camino Perdido*, Christopher Tolkien nos cuenta que su padre tenía la idea de que Aelfwine y Eadwine, perseguidos por los vikingos, conseguían alcanzar la tierra de Irlanda y conocían allí a Fintan. Lamentablemente, los bosquejos posteriores son ilegibles, salvo algunas anotaciones donde Tolkien se recomendaba revisar *The literatura of the celts*, de Magnus Maclean, 1906.<sup>11</sup> El pasaje de este libro anotado por Tolkien narra precisamente la historia de Fintan y las sucesivas invasiones; los Tuatha de Danann son mencionados en dos ocasiones como un posible elemento narrativo.

---

<sup>10</sup> Metempsicosis: creencia de algunas culturas y religiones que mantiene la transmigración de las almas después de la muerte hacia otros cuerpos de mejor o peor consideración, según los méritos que el alma haya alcanzado en su existencia anterior.

<sup>11</sup> Ingeniero y escritor escocés de principios de siglo que trata en su libro la división de opiniones entre el filólogo y el antropólogo sobre los mitos celtas, *Fintan y las invasiones de Irlanda*, y los tres lamentos celtas insulares: *La muerte de los hijos de Uisnech*, *Tragedia de los hijos de Tuirrean* y *Tragedia de los hijos de Lir*.

## LOS NOLDOR Y LOS TUATHA DÉ. CARACTERÍSTICAS COMUNES

Tolkien escribe en sus cartas que su visión de los elfos distaba mucho de la visión del elfo o hada isabelino, o posteriormente el victoriano. Cuando intentamos buscar el origen de los elfos imaginados por Tolkien podemos comprobar que hay fuertes paralelismos entre estos y los *Álfar* de la mitología escandinava; sin embargo, los Tuatha Dé pudieron ser parte de esta influencia.

Snorri Sturluson nos narra en la *Edda prosaica* la división de los *Álfar* en dos clases: los *Ljósalfár*, o elfos de la luz, y los *Dökkálfar*, o elfos oscuros. Esta división podemos encontrarla en la obra de Tolkien entre los *Calaquendi* y los *Moriquendi*. Esta versión de los elfos llegó a tierras inglesas con la venida de los anglosajones, pero se vio pervertida con la aparición del cristianismo que reforzó la opinión de que el elfo escandinavo era un peligro pagano, maligno y demoníaco.

Una diferencia fundamental entre ellos es que los elfos de la mitología escandinava no habitaban en los bosques o vivían en los árboles. Durante este periodo, la versión del elfo evolucionó, tergiversado por el clero, convirtiendo lo maligno en ridículo o cómico y asimilándose más a la versión de las hadas.

La causa de este estudio es la comprobación de que los elfos de Tolkien, en concreto los *Noldor*, tienen tanto en común con los *Tuatha de Danann* como los *Álfar* escandinavos, a pesar de las reiteradas ocasiones en las que el profesor desautorizó esta afirmación.

Encontramos muchas similitudes en apariencia entre los *Tuatha Dé*, los *Álfar* y los elfos de Tolkien, ya que fisiológicamente se describen en su mayoría como altos, de tez pálida y de cabellos claros.

La palabra *Noldor* (*Noldo*, en singular y a veces transcrita como *ñoldo*) proviene de la palabra del quendí primitivo *ñgolodō*, que deriva de la raíz *ñgol*, que significa conocimientos, sabiduría, tradición.<sup>12</sup> La palabra, en la última versión del quenya, se traduce como «los sabios». La Diosa celta Dana era la madre naturaleza, diosa de la vida, la luz, la tierra; pero, además, era diosa de la sabiduría, cualidad heredada por sus hijos, los *Tuatha Dé*.

---

<sup>12</sup> Proveniente también del griego antiguo, *gnōsis* (γνῶσις), conocimiento.

El *Cuivienyarma* (Leyenda del despertar de los Quendi) nos narra el despertar de los primeros hijos de Ilúvatar y como, entre otras historia, Tata (el segundo de los elfos en despertar) y su esposa Tatië, junto con sus seguidores los «Tatyar» (segundos), forman lo que posteriormente se conoció como los Noldor.

Más tarde, los Noldor, liderados por Finwë, aprendieron todos los secretos de la forja y la orfebrería de Aulë, convirtiéndose en los mayores artesanos entre todos y teniendo en su mayor exponente a Fëanor, que forjó los Silmarils. En el interior de estas joyas, Fëanor consiguió atrapar la luz mezclada de los dos árboles de Valinor: Laurelin y Telperion. La manipulación del taimado Melkor provocó que poco a poco Fëanor dejará de exhibir las joyas y las ocultara al resto, desencadenando la conducta avariciosa que más adelante se le consignó.

Con la ayuda de Ungoliant, Melkor destruyó los dos árboles y robó los Silmarils. Desconociéndose aún el robo, Yavanna propuso al orgulloso elfo que le permitiera utilizar las joyas para la restauración de los dos árboles pero este, en su avaricia, lo rechazó arguyendo que se trataban de obras únicas e irrepetibles. Cuando descubrió el asesinato de su padre Finwë a manos de Morgoth y el robo de los Silmarils, encolerizado pronunció, el infame Juramento de Fëanor, que marcó el destino de los Noldor de ahí en adelante:

«Sea amigo o enemigo, ominoso o luminoso,  
engendro de Morgoth o brillante Vala,  
Elda o Maia, o después nacido,  
hombre aún por nacer en la Tierra Media,  
ni ley, ni amor, ni alianza de espadas,  
temor ni peligro, ni el destino mismo,  
lo defenderán de Fëanor, y de la prole de Fëanor,  
a quien ocultase o atesorase, o en su mano tomase,  
encontrando vigilado o lejos arrojado  
un Silmaril. Esto juramos todos:  
muerte le daremos antes de que acabe el día,  
¡maldito hasta el fin del mundo!  
¡Oíd nuestra palabra, Eru Ilúvatar!  
Con la sempiterna oscuridad seamos malditos

si el juramento rompemos.  
¡Sobre la Montaña Sagrada oídllo como testigos  
y nuestra promesa recordad, Manwë y Varda!».

Al igual que en los mitos del ciclo mitológico irlandés, y en concreto los Tuatha Dé, encontramos un pueblo de carácter mítico, con una naturaleza ambiciosa de conocimiento, orgullosa, vanidosa y beligerante. Hallamos también en sendas narraciones artefactos sobrenaturales con ligeras diferencias entre unos y otros. Los artefactos legendarios de los Tuatha Dé concedían a sus portadores cualidades sobrenaturales, mientras que los Silmarils no parecen tener una capacidad sobrenatural que vaya más allá de lo puramente ornamental.

Cuando los Tuatha de Danann toman Irlanda en la primera batalla de Mag Tuired, el alto rey Nuadha pierde su brazo contra los Fir Bolg, perdiendo, además, la capacidad de seguir gobernando: la perfección física era fundamental para ser rey en la cultura celta.

Con la muerte de Fëanor, su hijo Maedhros pasa a gobernar el pueblo, es el hijo primogénito en línea sucesoria. Maedhros es capturado y encadenado por su mano derecha a Thangorodrim y Fingon, con la ayuda de las águilas, consigue liberarlo cortándole la mano. Este paralelismo conlleva una diferencia y es que después de eso, Maedhros cede el gobierno de los Noldor por razones diplomáticas y no por razones de imperfección física.

Sendos pueblos son «hijos de un dios», los primeros, nacidos de Eru, y los segundos, hijos de la diosa Dana; dotados ambos de habilidades propias de su estatus, siendo también descritos como artesanos, guerreros y poetas. Invulnerables al devenir de los años y a las enfermedades, pero aunque poderosos, vulnerables a la muerte en batalla.

El rey Nuadha de los Tuatha Dé muere a manos del rey formoriano Balor, en la Segunda Batalla de Mag Tuired. De la misma forma, Fëanor es asesinado en la segunda batalla de Beleriand, la Dagor-nuin-Giliath (Batalla bajo las estrellas), a manos del Señor de los Balrogs, Gothmog. Una casualidad numérica llamativa que destaca por la naturaleza corrupta y demoníaca de los ejecutores.

Una cultura con una tradición oral tan importante como la celta, provoca que los juramentos tengan una importancia superlativa; llamados en irlandés *geis*, tenían mayor relevancia que la lealtad o el parentesco. De hecho, la ruptura de un juramento provocaba la defenestración social, el deshonor o, incluso, la muerte. La mitología irlandesa está inundada

de *geisa*, y casi todos los héroes están afligidos por al menos uno. A primera vista, parecen poco más que una pizca de especias mágicas para agregar un poco de drama adicional a una historia: si el héroe viola su *geis*, sufre deshonor y tal vez incluso la muerte.

Tolkien juega con este modelo de juramento y su implicación social. Para los Noldor, el juramento tampoco puede ser roto, llegando a definir su destino y el de su descendencia. La matanza de los hermanos de Alqualondë es uno de los episodios más tristes de la historia de los elfos, y es fruto del abyecto juramento. Además, es corriente encontrar en ambas culturas como el juramento se mantiene de forma hereditaria.

Ante el parricidio que sufre, el dios héroe Lugh, invoca un juramento donde prohíbe el daño entre su propio pueblo. Pero el juramento no supone un acto distintivo de la cultura celta, ya que en otras mitologías como la griega podemos encontrar casos, como el Juramento de los Pretendientes, ingeniado por Odiseo, que obligaba a los aspirantes de Helena a proteger al que fuera escogido por esposo. Este fue, más tarde, Menelao, rey de la Esparta micénica. De hecho, existe una figura llamada Horcos que simboliza la personificación del juramento que castigaba el perjurio.

Tolkien explora el conflicto existente entre un juramento y la lealtad de la familia, mientras que los juramentos de los Tuatha Dé se focalizan en la venganza de un pariente muerto o en la defensa propia. En ambos casos suponen hitos sociales que definen el devenir de los acontecimientos. La casa de Fëanor cometió muchas acciones malvadas a raíz de su perverso juramento, y la matanza de los hermanos de Aquolondë fue la primera de ellas.

## LA PRIMERA BATALLA DE MAG TUIRED Y LA QUEMA DE LAS NAVES

Al principio, los Tuatha Dé se establecieron en Escocia, pero consideraron que la tierra allí era muy dura y en poco tiempo planearon la invasión de Irlanda: tierra que, según ellos, les pertenecía por derecho.

Desembarcaron un lunes 1 de mayo, día de Beltain, en sus verdes costas y ese mismo día declararon la guerra a los Fir Bolg, el pueblo dominante en aquel entonces. Para dar testimonio de su determinación, quemaron los mismos barcos en los que llegaron y este acto, junto con todo el simbolismo mítico y lo que representa, es posiblemente el mayor paralelismo de los Tuatha Dé con la obra de Tolkien.

La quema de las naves se realiza, en primer lugar, para que los propios Tuatha de Danann no tuvieran la tentación de intentar huir; esta vez, lucharían por la que consideraban su tierra; en segundo lugar, evitarían que los formorianos (saqueadores costeros de naturaleza también sobrenatural) se hicieran con ellas, y, en tercer lugar, encontramos una razón con un trasfondo más simbólico: la quema de las naves genera una nube de humo y oscuridad que se alza en el cielo, envolviendo al pueblo Tuatha de Danann, poseedor de los artefactos mágicos y conocedor de las mágicas artes drúidicas, de un aura de misterio místico que los configuraría por siempre como Dioses de Irlanda. Sin barcos, el pueblo supersticioso temería a los dioses que habían «descendido del cielo». El rey Nuadha<sup>13</sup> fue el portador de dos de los artefactos mágicos que trajeron los Tuatha Dé: la Espada de Nuadha y la famosa Piedra de Fáil.

«A continuación crearon una gran oscuridad a su alrededor, hasta que llegaron a la montaña de Conmaicne Rein, en la provincia de Connacht, sin que los Fir Bolg pudieran vislumbrarlos. Entonces, demandaron el reinado o una batalla».

Manuel Alberro

---

<sup>13</sup> Este personaje, profundamente oscuro, tiene destellos incluso más antiguos que el ciclo mitológico irlandés, apareciendo con diferentes epítetos en la tradición oral y llegando a considerarse uno de los principales dioses celtas.

Así dio comienzo la primera batalla de Mag Tuired.<sup>14</sup> Eochaid, hijo de Erc, era por entonces rey de los Fir Bolg y su derrota, después de una larga batalla, provocó que tuviera que huir hacia el norte de Irlanda. Los Tuatha Dé continuaron atacando a los Fir Bolg hasta que dieron muerte a su rey. Sufrieron gran cantidad de bajas, entre ellas las de su propio gobernante, Nuadha, que, aunque no murió, perdió el brazo, lo que le impediría, según su cultura, seguir gobernando.<sup>15</sup> Finalmente, los Fir Bolg que sobrevivieron, admitieron su derrota y abandonaron la isla de Irlanda, probablemente se dirigieron hacia costas escocesas.

En *El Silmarillion*, ante el pernicioso Juramento de Fëanor, Olwë intenta disuadirlo rechazando su petición de llevarse sus barcos; para los Teleri sus barcos son como los Silmarils para los Noldor. Sin embargo, nos cuenta *El Silmarillion* cómo la actitud del rey supremo de los Noldor era resolutiva y cómo tomó los barcos por la fuerza, provocando la primera batalla entre gentes de su propio linaje.

En el puerto de Alqualondë muchos marineros Teleri perdieron la vida y en Araman, sobre una roca, el propio Mandos desterró para siempre a los Noldor, jurando que jamás volverían a pisar Valinor. Los hermanastros de Fëanor, Fingolfin y Finarfin participaron con cierta confusión en la batalla y Finarfin, atemorizado por el juicio de los Valar, decidió retornar al Reino Bendecido y solicitar el perdón. Más tarde, Fëanor decidió abandonar a su hermanastro Fingolfin y llevarse a los más fieles en los barcos Teleri.

«Entonces Fëanor rió con malignidad y replicó gritando:

»—¡Ningún barco y ningún remero! Lo que he dejado atrás no lo considero una pérdida; ha sido una carga innecesaria en el camino. ¡Que quienes han maldecido mi nombre lo maldigan aún, y que sus plañidos les abran el camino de vuelta a las jaulas de los Valar! ¡Que se quemen las naves!

»Entonces Maedhros se apartó, pero Fëanor hizo que se prendiera fuego a las blancas naves de los Teleri. Así pues, en ese lugar que se llamó Losgar, en la desembocadura del Estuario de Drengist, acabaron los navíos más hermosos que nunca hayan surcado el mar, en una gran hoguera, fulgurante y terrible. Y Fingolfin y su pueblo vieron la luz desde

---

<sup>14</sup> Mag Tuired significa “llanura de los pilares” o “llanura de las torres”, y la forma anglicanizada es “Moytura” o “Moytirra”

<sup>15</sup> El riguroso criterio céltico impedía cualquier tipo de imperfección física y, por lo tanto, tuvo que ceder el trono durante siete años, hasta que el herrero forjador, Creidne, le colocó un brazo de plata con vitalidad en cada dedo y articulación, pasando a llamarse: Nuadha Airgetlám o Nuadu brazo de plata.

lejos, roja bajo las nubes; y supieron que habían sido traicionados. Estos fueron los primeros frutos de la Matanza de Alqualondë y del Hado de los Noldor».

En el libro de *Los Cuentos Perdidos* tenemos una versión pretérita del texto en donde no existe un juramento, cobrando vida más tarde, por parte de Fëanor, pero sí existe matanza y quema de barcos.

Sorontur, Rey de las Águilas habla a Manwë:

«Otras nuevas tengo también para tus oídos, porque he aquí que mientras volvía por sobre los mares negros y las tierras inhóspitas, vi una visión de gran maravilla y asombro: una flota de naves blancas que iban vacías a la deriva empujadas por el viento, y algunas ardían con llamas brillantes, y mientras me maravillaba, he aquí que vi una gran multitud de gente en las costas de las Grandes Tierras y todos miraban hacia el oeste, pero algunos aún iban errantes sobre el hielo, pues has de saber que ése era el lugar donde están los riscos de Helkaraksë y donde las aguas asesinas de Qerkar inga fluían antaño, pero el hielo las detiene ahora. Volando bajo me pareció escuchar el sonido de lamentos y de tristes palabras dichas en la lengua de los Eldar; y esta historia te traigo para que tú la descifres.

»Pero Manwë supo por eso que los Noldoli se habían ido para siempre y sus naves estaban quemadas o abandonadas, y que también Melko estaba en el mundo, y la cacería no servía de nada; y quizá en recuerdo de esos hechos es dicho corriente en boca de elfos y hombres que quienes queman sus naves no tienen esperanza ya de cambiar de opinión».

Una versión más esclarecedora de la similitud de estos dos pueblos. La razón que impulsa la quema de los barcos: demostrar un manifiesto; la conducta resolutiva e irreversible del Rey supremo de los Noldor. Por otro lado, si recordamos al héroe mitológico Tuan Mac Cairill, que había sobrevivido a todas las invasiones de Irlanda, se había reencarnado en una gran águila (o buitre, según la traducción) siendo testigo de la llegada de los Tuatha Dé a Irlanda y transmitiéndolo después. Es posible que Sorontor, posteriormente Thorondor, tuviera una influencia muy directa con Tuan Mac Cairill.

En el libro *Historia de la Tierra Media: La guerra de las Joyas*, se nos cuentan las reflexiones de Tolkien sobre si los ents o las águilas son encarnaciones de espíritus ajenos. Se cuenta que Eru otorgó *fëa* (alma, espíritu) a varias criaturas y animales de Eä, entre ellos estarían los ents, Huan, Gwaihir y las grandes águilas.



Además, como elemento narrativo, el texto imbuye un sentimiento de decadencia y desesperanza que recuerda mucho al texto mitológico, en general, y al desembarco de los Tuatha Dé, en particular.

## QUEMAR LAS NAVES, EL ORIGEN HISTÓRICO

A lo largo de la historia se han dado sucesos similares donde un pueblo, para demostrar su determinación, ha quemado las naves en las que viajaban. Existen varias razones para hacer esto: evitar la deserción de los guerreros, causar pavor en el pueblo nativo o crear una atmósfera mística en el entorno que juegue a favor del invasor.

De hecho, en castellano contamos con la expresión, usada aún en nuestros días: quemar las naves; que interpretamos como «lanzarse a la desesperada a por un objetivo, renunciando a la posibilidad de dar marcha atrás ante un eventual fracaso».

Esta expresión tiene un origen histórico que se remonta a la época del rey de Macedonia, Alejandro Magno. Durante su campaña en tierras de la costa francesa, al desembarcar comprendió la superioridad numérica a la que se enfrentaba; una diferencia hasta tres veces mayor provocó temor en el corazón de los griegos y Alejandro optó por prender fuego a los barcos. Manuel Campuzano, historiador especializado, nos cuenta que mientras su flota ardía, el líder macedonio dijo:

«Observen como se queman los barcos, esa es la única razón por la que tenemos que vencer, ya que si no ganamos no podremos volver a nuestros hogares y ninguno podrá reunirse con sus familiares nuevamente, ni podrá abandonar esta tierra que hoy despreciamos. Debemos salir victoriosos de esta batalla, ya que solo hay un camino de vuelta y es por mar. Caballeros, cuando regresemos a casa, lo haremos de la única forma posible: en los barcos de nuestros enemigos».

El ejército macedonio venció en aquella batalla, regresando a su tierra a bordo de los barcos expoliados al enemigo.

Esta expresión tiene parte de su origen también en un gesto similar hecho por Hernán Cortés para evitar el amotinamiento de su flota. En el siglo XVI desembarcó en las playas de Veracruz, en el Golfo de México y allí comprobó el poder y la organización del ejército azteca, que atemorizó a varios hombres que huyeron a tierras cubanas. Para evitar la insurrección de más soldados, mandó barrenar y hundir la mayor parte de los barcos, obligando a los soldados a seguir adelante con la empresa y conquistar la ciudad de Tenochtitlán.

Contaba el cronista Díaz del Castillo:

«¿De qué condición somos los españoles para no ir adelante, y estarnos en partes que no tengamos provecho de guerra?».

Posteriormente, y para darle un toque «poético» al suceso, el hecho de quemar las naves, quedaría como refrán en castellano.

En la actualidad, los escritores utilizan este mismo ardid para sus narraciones, como Stephen R. Lawhead que lo usa en la invasión de las tropas de su personaje Twcrh Trwyth, una versión antropomórfica del Jabalí negro, que se enfrenta al rey Arturo y a sus caballeros de la mesa redonda, en la saga de libros *El Ciclo Pendragón*, y que es una clarísima referencia al mito irlandés de los Tuatha de Danann.

En 1938 Tolkien comparó el mito con la historia:

«La historia se parece a menudo al mito dado que ambos, en última instancia, están hechos de la misma materia».

## DESTINO DE LOS DIOSES

En la obra de Tolkien, de forma paulatina, se muestra una transición en donde los elfos van dejando paso a la raza de los hombres, que corresponde con el núcleo narrativo de la Tercera Edad de la Tierra Media. La naturaleza sobrenatural pasa y es absorbida por la naturaleza terrenal, un eterno conflicto que aparece reflejado en varias mitologías. El pueblo que intenta invadir el mundo de los dioses es algo que con un mínimo esfuerzo puede recordarnos al relato *Akallabêth*.

Los dioses Tuatha Dé son derrotados por la siguiente oleada invasora: los Miliesianos (o Hijos de Mil);<sup>16</sup> un pueblo que procede del noroeste de la Península Ibérica (ciudad de Brigantia, actual región de A Coruña) con la condición de mortales en uno de los episodios más importantes de la historia celta en Irlanda, ya que supone la llegada del pueblo gaélico que se mantiene hasta hoy.

Los Tuatha Dé intentan ocultarse de los barcos milesianos mediante una serie de conjuros drúidicos, provocando la ocultación de la isla con espesas nieblas. Una magia ilusoria que provocó que donde antes había tierra ahora solo hubiese agua y que evoca a las nieblas de Ávalon o, en la obra de Tolkien, al reino escondido de Gondolin. Pero los Hijos de Mil se percataron de la treta y circunvalando tres vueltas alrededor de la isla, rompieron el hechizo.<sup>17</sup>

Finalmente, y después de varios eventos fantásticos y batallas, se decidió dividir el país: los Tuatha Dé exiliados en los palacios de los mundos subterráneos de Irlanda y los Hijos de Mil como dueños de la superficie. Esta invasión no sería exterminada por ninguna plaga ni expulsada de la isla por ningún otro pueblo.

Todo el trabajo de Tolkien se ciñe, en resumen, en la muerte y la búsqueda de la inmortalidad. Su visión de la Tierra Media está completamente desprovista de ideas religiosas y, por lo tanto, no existe nada concreto sobre lo que hay después de la muerte. Su pasaje más revelador en este aspecto sería el *Athrabeth Finrod Ah Andreth*, narración con unas profundas convicciones católicas, en donde Finrod Felagund y Andreth, *la sabia*, conversan sobre el *fëa* y el *hröa*,<sup>18</sup> alma y cuerpo, respectivamente; del miedo a la muerte causado por Melkor y del destino de los hijos de Eru.

---

<sup>16</sup> Donn, hijo de Mil, era su líder. Se puede encontrar en la mitología celta con diferentes epítetos. En la Galia se conoce como Donnotauro y en otras narraciones aparece como Dios de la muerte. Su padre, Mil (Golamh Milidh), recibe el nombre probablemente por su procedencia, Mileto.

<sup>17</sup> Druida Amergin, fiel acompañante de Donn; fue quien rompió el hechizo.

<sup>18</sup> Plurales *fëar*, pronunciado 'fɛ.ar], y *hröar*, pronunciado 'ɣɔ.ar], respectivamente. El *fëa*, equivale al alma o espíritu, procede del Fuego Secreto de Ilúvatar; y el *hröa* o cuerpo, está hecho de la materia de Arda (*erma*).

Para la raza de los hombres, la muerte significa que su *fëa* viaja desde Arda a un misterioso lugar, mientras que los elfos realizan un viaje, curiosamente en sentido horizontal en contraposición al sentido vertical del ascenso a los cielos de la religión cristiana (o el Valhalla nórdico o los Campos Elíseos de la Grecia clásica). Para los elfos este no es un viaje después de la vida, sino que se trata de un viaje a otro lugar. Su *fëa* abandona su *hröa* y se somete al juicio de Mandos. Si este es favorable, podrá reencarnarse en un *hröa* similar, como en el caso de Glorfindel.

En el ciclo mitológico irlandés sucede algo parecido en varios mitos. En el caso de los Celtas insulares se conoce con diversos nombres, producto de la tradición oral; el más conocido es Emhain Ablach (región de las manzanas), aunque también se conoce como «La isla lejana» o «La tierra de la alegría». En la mayoría de los casos está situada al oeste allende el océano. Estos términos nos hacen pensar en localizaciones físicas en contraposición a la percepción cristiana de la ascensión al otro mundo u otro plano de existencia.

La doctrina céltica tenía una profunda fe en la inmortalidad del alma que viajaba a una de estas regiones cuando el cuerpo moría. Algunos héroes podían pisar esas regiones, incluso volver, como en los mitos clásicos hicieran Ulises u Orfeo. De hecho, la obra pagana es evemerizada de nuevo, sustituyendo estas regiones fantásticas por regiones reales, unas veces situándose en la isla de Man y otras en España.

Sendos pueblos dejan el dominio del mundo a la raza de los mortales con destellos elegíacos. Sobre el Emhain Ablach se dice:

«Hay pies de blanco bronce bajo él, brillando a través de la luz y el tiempo. Un hermoso terreno a través de las longitudes de las edades del mundo y flores que caen sobre él, [...] brillantes colores de común deleite, [...]. No hay nada duro o áspero, solo dulces melodías sorprendiendo nuestros oídos».

Lady Augusta Gregory

Uno de los últimos párrafos de *El Retorno del Rey* describe el viaje al Oeste de la siguiente manera:

«Y la nave se internó en la Alta Mar rumbo al Oeste, hasta que por fin en una noche de lluvia Frodo sintió en el aire una fragancia y oyó cantos que llegaban sobre las aguas; y le pareció que, como en el sueño que había tenido en la casa de Tom Bombadil, la cortina de

lluvia gris se transformaba en plata y cristal, y que el velo se abría y ante él aparecían unas playas blancas, y más allá un país lejano y verde a la luz de un rápido amanecer».

Después de su viaje a Irlanda en 1955, Tolkien escribió el poema *Imram* (La muerte de San Brendam). Se trata de un cuento celta que narra los viajes de los exploradores irlandeses en busca de la tierra prometida en el Atlántico. El concepto de Amán como paraíso en el Oeste y el viaje de Aelfwine están inspirados en la historia de San Brendan, también conocido como San Borondón.

## CONCLUSIONES

La hermenéutica nos ha permitido analizar y comparar estos mitos con otros análogos e intentar buscar similitudes o posibles influencias, intentando exponer al lector un cuadro metódico que respeta el orden cronológico de los acontecimientos, tanto en el mito irlandés como en la obra de Tolkien.

Cuando descomponemos el mito para comprobar su origen siempre encontramos detalles latentes de otras culturas, vínculos causales y/o casuales, de ahí su perpetua complicación.

Tolkien reconoció la inevitabilidad de estas concomitancias, como en el caso del origen de la palabra anillo en lengua oscura, *nazg*, visto en el capítulo de filología.

Tenía proyectos que quedaron incompletos a los que quería darle un corpus céltico, como el caso del cuento de hadas *The King of the Green Dozen*; incluso en alguna ocasión llegó a comparar *El Silmarillion* con una obra celta, un gran problema para los editores Allen&Unwin, que percibieron un rechazo por parte del lector anglosajón moderno.

«En cuanto a obras de mayor extensión; por supuesto, mi único verdadero interés es publicar *El Silmarillion*, al que su lector, como posiblemente lo recuerde, concede cierta belleza, pero de una especie “céltica” que resulta irritante a los anglosajones».

Carta 098. A Stanley Unwin

Tolkien detestaba la alegoría y no era, por tanto, un escritor alegórico pero la fe religiosa de Tolkien impregna sus relatos de manera inequívoca. Llegó a explicar que «*El Señor de los Anillos* no era una obra católica en intención, pero que al releerla, sí se había dado cuenta de que lo era en el resultado final». Reconoció, por ejemplo, que existía en Galadriel una percepción profunda de la belleza que había aprendido a través del catolicismo.

Conocedor de estos mitos irlandeses, sentía un cierto disgusto debido a la «sin razón» de algunos de los textos. Es por tanto posible que de una manera indirecta, su obra haya sufrido una influencia celta en sus versiones más pretéritas y que, inintencionadamente, resuenen en su actual obra.

En deferencia a las declaraciones hechas por Tolkien, como reputado filólogo y mitólogo, no podemos legitimar una influencia directa en su obra; solo podemos exponer una serie de coincidencias llamativas que nos concedan la oportunidad de vislumbrar mejor la visión de este genial escritor.

## BIBLIOGRAFÍA

- KINNIBURGH, Annie. The Noldor and the Tuatha Dé Danaan: J.R.R. Tolkien's Irish Influences. EN: *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*. Vol. 28: Nº 1, art. 3. 2009
- TOLKIEN, Christopher. *El libro de los cuentos perdidos I*. Barcelona: Minotauro, 1990
- D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, Henry. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Barcelona: Brontes, 2008
- CARPENTER, Humphrey. *Cartas*. Barcelona: Minotauro, 1993
- CARPENTER, Humphrey. *J. R. R. Tolkien: una biografía*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2002
- MACKILLOP, James. *Myths and legends of the celts*. Londres: Penguin, 2005
- TOLKIEN, J.R.R. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro, 1990
- MACLEAN, Magnus. *The literature of the Celts: Blackie and son limited*. Londres: Blackie and son Limited 50 Old Bailey, 1926
- ALBERRO, Manuel. *Lebor Gabala: Libro de las invasiones de Irlanda*. Gijón: Trea, 2007
- SAINERO, Ramón. *Leabhar Ghabhála: libro de las invasiones*. Madrid: Akal, 2010
- SAINERO, Ramón. *Sagas celtas primitivas en la literatura inglesa*. Madrid: Akal, 1993.
- ROSS, Anne. *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*. Madrid: Anaya, 1987
- REMARTÍNEZ CERECEDA, Pilar. *Simbología celta*. PR ediciones, 2015
- SHIPPEY, Tom. *El camino a la Tierra Media*. Navarra: Minotauro, 1990