

HIJOS DE LA DIOSA DANA

Influencia de los mitos celtas insulares en la Obra de J. R. R. Tolkien

Por Mariano Bayón Moreno

ÍNDICE

1. Una venta de cristales de colores rota.
2. Mitología celta de galés. Primeras raíces
3. The Name Nodens
4. Historia pagana de Irlanda: ciclos y pueblos invasores.
5. El camino perdido
6. El hombre más viejo del mundo. Metempsicosis pagana.
7. Los Noldor y los Tuatha Dé. Características comunes.
8. La primera batalla de Mag Tuired y la quema de las naves.
9. Semillas en El Señor de los Anillos: historia celta, orientación y tiempo.
10. Un sonido desagradable: el Gaélico irlandés.
11. Tolkien en Irlanda. Universidad de Dublín y entrevista Póstuma
12. Destino de los dioses y los papeles del Notion Club
13. Imram
14. Conclusiones.

Una ventana de cristales de colores rota

El presente ensayo tiene como objeto estudiar la influencia consciente e inconsciente que tuvo la mitología celta sobre los trabajos de J.R.R. Tolkien relacionados con su *Legendarium*. Consciente, con préstamos recogidos de las lenguas gaélicas y sus mitos, e inconsciente como hijo de Inglaterra, entendiéndose como una región de una abundante y heterogénea historia.

El ensayo se ha estructurado con una presentación y un conjunto de puntos indexados respetando, en la medida de lo posible, un orden cronológico. En su conjunto, es un trabajo de dedicada investigación con espacio para la reflexión y el análisis crítico.

En 1937 tras la publicación de *El Hobbit*, Stanley Unwyn solicita a Tolkien escribir más sobre los Hobbits. Tolkien le envía diversos manuscritos, entre ellos la Balada de Leithian, a la que se alude en la correspondencia de aquella época como la Gesta de Beren y Lúthien

Le fueron mostrados trabajos de Tolkien a uno de los lectores externos de la editorial, Edward Crankshaw, que presentó un informe desfavorable sobre el poema «The Gest of Beren and Lúthien». Alabó la narración en prosa por su «brevedad y dignidad», aunque dijo que no le gustaban sus «enceguecedores nombres célticos». Su informe continuaba: «Tiene algo de la enloquecida belleza de ojos brillantes que deja perplejos a todos los anglosajones delante del arte céltico.»

No hay acceso al informe completo pero Christopher Tolkien facilita un fragmento¹. Aquí el crítico escribió:

No sé muy bien qué hacer con esto: ¡ni siquiera parece tener autor! o alguna indicación de las fuentes, etc. Con todo derecho se supone que los lectores de editorial poseen una inteligencia y una cultura literaria moderadas; pero confieso que en mis lecturas no han figurado las Gestas Celtas tempranas, y desconozco si ésta es o no una Gesta famosa e incluso si es auténtica. Supongo que sí, pues el versificador no especificado ha incluido algunas páginas de una versión en prosa (que es muy superior).

Estos comentarios le fueron pasados a Tolkien. En su carta 019 datada en 1937, Tolkien contesta:

Son coherentes y consistentes y formados de acuerdo con dos fórmulas lingüísticas relacionadas, de modo que logran una realidad no del todo alcanzada por otros inventores de [...] ¡No es preciso observar que no son celtas! Tampoco lo son los cuentos.

Conozco por cierto las obras célticas (muchas de ellas en las lenguas originales irlandés y galés), y siento por ellas un cierto disgusto: en gran parte por su fundamental sinrazón. Tienen intenso colorido, pero son como una ventana de cristales de colores rota y rehecha sin seguir diseño alguno.

Existe en la contestación del profesor cierto paroxismo (el uso directo de las exclamaciones) y un claro rechazo a la crítica recibida. Se podría decir que está dolido por el comentario.

Su réplica, es en cierta manera acertada «Ventanas de cristales de colores rotos». No en un sentido metafórico, sino literal, y es que los mitos y cuentos celtas hacen un uso frecuente de los colores como adjetivos en la búsqueda de un registro elevado².

Tolkien se propuso la ímproba tarea de subcrear algo genuino de un virtuosismo inglés; su mitología para Inglaterra. Consideraba que los anglosajones eran los verdaderos ancestros de

¹ En Historia de la Tierra Media III: Las Baladas de Beleriand (1997). Minotauro

² El ciclo de la Rama Roja, El libro de la vaca parda, El Caballero Verde son algunos ejemplos.

Inglaterra y restaba deliberadamente la huella de los normandos, romanos o celtas. Perteneecía, en parte, a un movimiento conocido como anglosajonismo. (Según la Dr. Dimitra Fimi «Tolkien era un experto en filología anglosajona con un fuerte sentido de la identidad inglesa que, en ocasiones, asociaba con el pasado anglosajón británico»³. Remarcar que el Profesor era en muchos sentidos un nacionalista inglés, pero no un imperialista.

Sin embargo, ¿tenía Edward Crankshaw razón? ¿Eran historias celtas? Tangencialmente, sí. Existen paralelismos entre *The gest of Beren and Luthien* y la historia de «Culhwh&Olwen» del Mabinogion galés⁴, además de préstamos recogidos directamente de las leyendas artúricas como Broceliand⁵, Guinevere⁶, Avallone⁷ o Garthurian⁸.

En el futuro, recogerá préstamos celtas con el fin de causar una sensación foránea al lector anglosajón, como en el caso de *Bree*. Sabiendo esto, puede resultar injusta la contestación al crítico dado que ha sido víctima de ese ejercicio.

Más allá de nombres para personajes o topónimos ¿Existe verdaderamente una influencia celta? Para comprender los orígenes e influencias del profesor debemos deconstruir su obra como si una pared de ladrillos fuera, al que le vamos quitando hiladas.

Mitología celta de Gales. Primeras raíces

Las tres ramas de la mitología céltica son: la continental, la de Gales y la de Irlanda. Poco se conoce la rama continental, tan solo lo narrado por Julio César en su *Commentarii de bello Gallico* y 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; Finalmente 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.

Los primeros trabajos de Tolkien durante los años veinte estaban relacionados de forma directa con el ciclo artúrico. En 1925, Tolkien, en colaboración con E. V. Gordon, traduce al inglés moderno (del inglés medio) Sir Gawain y el Caballero Verde junto a Pearl y Sir Orfeo.

Más adelante comenzaría, aunque no concluiría, su poema sobre la caída del Rey Arturo. Comenzó a escribirlo a principios de la década de 1930 y lo abandonó en algún momento después de 1934, muy probablemente en 1937, cuando estaba ocupado con la preparación de *El Hobbit* para su publicación.

Es imperativo destacar que, el ciclo artúrico, tal y como lo conocemos a día de hoy, con su espada sobre la roca, la dama del lago, los caballeros de la tabla redonda, Lanzarote o las cruzadas en busca del Grial, es un crisol de historias con un origen celta pero con una forma bretona basada en las leyendas de Carlomagno y sus pares, de la que Tolkien era consciente.

³ De hecho era parte del mismo movimiento cultural de conciencia popular y etnia que barrió Europa en el siglo XIX y principios del XX, y que en Irlanda condujo al gemelo movimiento del Renacimiento gaélico y el Renacimiento celta (y eventual Revolución) apadrinado por figuras como Pádraig Mac Piarais y William Butler Yeats.

⁴ Carl Phepstead en *Tolkien and Wales: Language, Literature, and Identity* analiza estos paralelismos y su función como motor de la escritura creativa de Tolkien en aquella época.

⁵ Tumba de Merlín. Derivará en Beleriand.

⁶ Ginebra, esposa del Rey Arturo. Su personaje derivará en Melian, esposa del rey Thingol.

⁷ Tumba de Arturo. Se mantuvo hasta ser el puerto de Tol Eressea.

⁸ Aparece en los mapas pretéritos como una composición entre las palabras Garat y Thur, "reino vallado". Sería posteriormente el Reino protegido de Doriath

The name Nodens

A principios de los años 30, en una excavación arqueológica en Lydney Park, Gloucestershire, se encontró una placa de plomo; concretamente un tipo conocido como «tablilla de maldición» o defixio, en el emplazamiento de un templo romano. El arqueólogo encargado de la excavación, Sir Mortimer Wheeler, se puso en contacto con la universidad de Oxford para descifrar el texto y específicamente una palabra que podría determinar el sentido del texto: «Nodens».

La universidad de Oxford acudió directamente a J.R.R. Tolkien, quien era ya considerado un referente académico en mitología celta. Se desconoce porque no acudieron al profesor titular de celta de la universidad.⁹

En torno al S.IV se edificó en aquella colina un templo a Nodens, divinidad celta, especialmente adorada en Britania y relacionada con el culto posterior a dos reyes semidivinos insulares, el irlandés Nuada Airgetlamh y el galés Gwyn ap Nudd (también llamado Lludd, de donde deriva el topónimo local, Lidney)

Tolkien escribió un ensayo que sirvió de informe para la excavación titulado «El nombre Nodens». En la tablilla aparece escrito en latín.

DEVO NODENTI SILVIANVS ANILVM PERDEDIT DEMEDIAM PARTEM DONAVIT
NODENTI INTER QVIBVS NOMEN SENICIANI NOLLIS PETMITTAS SANITATEM DONEC
PERFERA VSQVE TEMPLVM DENTIS

Al Dios Nodens, Silvano ha perdido un anillo y donará la mitad de su valor a Nodens. A quienes se llamen Seneciano no permitas que gocen de buena salud mientras no devuelvan el anillo al templo de Nodens.

En dicho ensayo, analizó en detalle el nombre, desde el punto de vista filológico y mitológico y se lo atribuyó a la deidad celta irlandesa Nuadha. Encontró «un eco de la antigua fama de la mano mágica de Nodens, el capturador». En él opinaba que era una palabra de origen germánico y establecía la relación, mencionada antes, con Nuada Airgetlamh y Gwyn ap Nudd.

El anillo se encontró en 1785 a centenares de kilómetros en el condado de Hampshire. La inscripción que lleva grabada indica que su dueño es Silvano aunque en la actualidad se le conoce como el anillo de Vyne. El anillo tiene un tamaño mayor a lo normal diseñado para ir sobre un dedo enguantado; mide 25 mm de diámetro con un peso de 12 gramos.

Es considerada una de las posibles influencias (la única no literaria) de Tolkien junto con el Anillo de Gíges de «La República» de Platón y el Anillo de los Nibelungos, aunque esta última fue descartada por el autor de forma rotunda.

Las leyendas folklóricas surgidas en torno a las ruinas de Lidney Park decían que estaban habitadas por seres de leyenda. La elevación misma sobre la que se alzaba el *asclepeion* de Nodens era conocida como Dwarf's Hill (Colina del Enano) y en 2013 la Tolkien Society organizó allí una exposición entre cuyas piezas figuraban el anillo Vyne y una reproducción de la tablilla de maldición.

Este ensayo¹⁰ nos permite contrastar el admirable conocimiento de Tolkien sobre la mitología celta.

⁹ Por entonces, *The Jesus Professor of celtic* de Oxford era John Fraser.

¹⁰ Finalmente publicado en 1932.

Historia pagana de Irlanda: ciclos y pueblos invasores

El historiador griego Heródoto bautizó a los pueblos de la región indoeuropea como Keltói o Celtas allá por el siglo V a. C.. Los Keltói eran tribus con organizaciones socioeconómicas, políticas y militares bien definidas y con una jerarquía sacerdotal, tradiciones religiosas, idioma y aspecto concreto muy diferenciador.

Britannia, tal y como la llamaban los romanos, no fue conquistada hasta el Siglo I d.C. 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 Hibernia¹¹. Ni Irlanda ni gran parte de Escocia fueron 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.

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,¹² los jutos y los sajones. Por entonces, 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.¹³

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:

- 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.
- 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.
- El ciclo Feniano¹⁴, también conocido como ciclo Osiánico, nombrado por su popular héroe Fionn Mac Cumhaill.
- El Ciclo histórico, donde se tratan los primeros siglos del choque entre la cultura celta y el cristianismo.

¹¹ 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.

¹² Los anglos asentados en el norte de Inglaterra serán los que lleven el poema épico más importante de toda la literatura medieval inglesa; *Beowulf*.

¹³ 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.

¹⁴ 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 Lochá Deirg* (Poema del Lago Rojo) y *Geilgna Féinne ós cionn Lochá Deirg* (Cacería de Finn sobre la colina del Lago Rojo).

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 Leinster¹⁵, que contiene el Lébor Gabála Éirenn o Leabhar Gabhála (Libro de las invasiones de Irlanda)

El Lébor Gabála Éirenn 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, convirtiéndose así en 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. Estos grupos invasores son conocidos como (nombrados en orden): Cessair,¹⁶ Partholon, Nemed, Fir Bolg, Tuatha de Danann y los Hijos de Mil.

Varios siglos después de la primera invasión, los dioses Tuatha Dé¹⁷ llegaron a la isla Esmeralda (Irlanda) el 1 de mayo, día de Beltaine, e incineraron las naves que los transportaban, demandando en desafío la entrega del reino y derrotando a los Fir Bolg en la primera batalla de Mag Tuired.

<i>Ó Adam co roghsatt</i>	Desde Adam hasta la conquista de Irlanda
<i>Tuath De Donann Ére, 3303.</i>	por los Tuatha Dé, 3303 años.
<i>Ó Dhillinn co ttangator</i>	Desde el diluvio hasta la llegada
<i>Tuat Dé Donn, 1061.</i>	de los Tuatha Dé, 1061 años.

Antes hemos comentado que algunas figuras divinas fueron evemerizadas. El evemerismo¹⁸ es una teoría hermenéutica de interpretación de los mitos. Dicha teoría sustenta que los dioses paganos son solo figuras históricas de un pasado que se ha magnificado tras siglos de transmisión oral (tradición bárdica). La iglesia utiliza esta herramienta para relegar y descalificar a los dioses de Irlanda a meras figuras terrenales sin aptitudes sobrenaturales.

¹⁵ Otros textos de este libro serían 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 Étaine (El cortejo de Étaín). Todos documentos de carácter semi-histórico.

¹⁶ Nieta de Noé, que alcanzó Irlanda antes del diluvio y pereció a causa de este. Posiblemente añadido por los monjes cristianos, no es considerado celta.

¹⁷ 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.

¹⁸ Término acuñado por Evemero de Mesene (s. IV a. C.) en su obra Inscripción sagrada (ἱερα ἀνάγραφή Hiera anágrafe)

Así que contamos con dos versiones: El mito y su versión evemerizada. El mito nos dirá que los Tuatha de Dannan llegaron a Irlanda descendiendo desde los cielos envueltos en nubes de niebla mientras que el texto plasmados por los amanuenses cristianos nos dará una versión evemerizada, contándonos que llegaron en barcos que quemaron después generando una inmensa nube de humo.

No obstante, su victoria no duró demasiado ya que tuvieron que hacer frente poco después al pueblo formoriano¹⁹. 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.

La llegada de los Tuatha de Dannan y el humo druídico que los envuelve (o la quema de las naves según el autor) contiene un fuerte paralelismo con la quema de las naves teleri que Tolkien nos cuenta en El Silmarillion.

Indudablemente, Tolkien conocía a los Tuatha Dé. Como resultado de una discusión con C. S. Lewis, Tolkien escribiría un viaje en el tiempo y a su vez CS Lewis escribiría una historia con un viaje por el espacio. La historia de Lewis se convertiría posteriormente en la trilogía «Más allá del planeta Silencioso»²⁰. Tolkien escribiría un relato donde se navegaría por el tiempo, a través de *sueños vividos*, desde la antigua Germania para culminar en la Tierra del Oeste (Númenor). Se titularía: El Camino Perdido.

El camino Perdido

Tolkien propuso escribir un relato donde un padre y un hijo emprenden un viaje por el tiempo desde la antigua Germania y que luego culminaría en la isla más allá del oeste. Descrito en Historias de la Tierra Media: El Camino Perdido, fue un trabajo incompleto que habría incluido en su capítulo IV las leyendas irlandesas citadas anteriormente.

Cuando C. S. Lewis y yo echamos una moneda al aire, y él debía escribir sobre un viaje espacial y yo sobre uno temporal, empecé un libro sobre un viaje temporal que debía terminar con la presencia de mi héroe en la inundación de la Atlántida. Está debía llamarse Númenor, la Tierra del Oeste.

Carta nº 257 a Christopher Bretherton

Se desconoce la fecha exacta de esta conversación pero sabemos que fue antes, obviamente de la edición en 1938 de Más allá del planeta silencioso. Probablemente a finales de 1937.

El hilo conductor sería la aparición una y otra vez en una familia humana: de un padre y un hijo llamados por nombres cuyos significados siempre serían «Amigo de la Beatitud» y «Amigo de los Elfos». La historia comienza, en el presente, con una fuerte relación padre-hijo llamados Edwin y Elwin. Supuestamente, remontaría a los tiempos legendarios por vía de unos tales Eädwine y Ælfwine²¹ (anglosajones) de aproximadamente el año 918 d. C., y retrocederían en el tiempo una vez más hasta los tiempos de las leyendas lombardas con Audoin y Alboin. De forma paralela, la historia hablaría sobre Amandil y Elendil en Númenor.

¹⁹ El monje cristiano conectó al pueblo formoriano con el corpus bíblico revelando su procedencia como descendientes de Ham, el hijo menos favorecido de Noé.

²⁰ Su protagonista, Elwin Ransom es, en palabras de Tom Shippey, un afectuoso retrato de su amigo Tolkien.

²¹ En una de las notas, Tolkien cuenta como Ælfwine navegó por el camino recto. Es la primera vez que Tolkien introduce la idea del mundo redondeado y el camino recto hasta la tierra del oeste.

Con este planteamiento Tolkien esbozó un bosquejo de la estructura del libro tal como la preveía. La titulación de los capítulos sería:

Capítulo II - Un paso atrás.

Capítulo III - Ælfwine y Eadwine, la encarnación anglosajona de padre e hijo.

Capítulo IV, « la leyenda irlandesa de Tuatha-Dé-Danann, el hombre más viejo del mundo»

Capítulo V « El Norte Prehistórico antiguos reyes hallados sepultados en el hielo»

Capítulo VI « Beleriand»

Capítulo VII « Elendil y Herendil en Númenor»

Christopher Tolkien destaca algunas notas de su padre que incluyen, entre otros mitos nórdicos, la isla de Tyr na Nog y Hy Bresail, además de los mitos del viaje de Maelduin. Este último, se trata de un romance irlandés del S. VIII donde Malduin navega llegando a distintas islas buscando al asesino de su padre: es el más famoso de los *Imramm* irlandeses, género que retomará años después en los papeles del Notion Club, traduciendo incluso un poema.

A continuación, nos centraremos en ese capítulo IV que Tolkien tituló pero que jamás llegó a escribir: «la leyenda irlandesa de Tuatha-de-Danaan, 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).

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 metempsicosis²² 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 Gabála, para conectar los mitos con el Diluvio Universal del Génesis con los mitos celtas originales, utilizando como ejemplo la figura transmisora de Tuan mac Cairill. Entonces Tuan es reimaginado por el clero como Fintan.

Fintan fue el único superviviente que presenció la llegada de Cessair y permaneció dormido durante un año mientras los océanos crecían por el diluvio. Sobrevivió 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 Ælfwine 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 literature of the celts*, de Magnus Maclean(1906)²³. 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.

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 Álfar²⁴ de la mitología escandinava; sin embargo, los Tuatha Dé pudieron ser parte de esta influencia.

El elfo escandinavo llegará a Inglaterra durante el periodo anglosajón y sufrirá una evolución bajo la presión del clero, tergiversando sus relatos y convirtiendo al elfo en algo maligno, ridículo o cómico. Con el tiempo y empujado por el romanticismo la versión del elfo se ajustará más a la versión de las hadas contemporáneas. Tolkien recuperará esa versión del elfo pretérita que evolucionará de forma natural a lo largo de sus escritos²⁵. El objeto de este estudio es comprobar que los elfos de

²² 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.

²³ 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*.

²⁴ Snorri Sturluson nos narra en la *Edda prosaica* la división de los Álfar en dos clases: los Ljósálfar, o elfos de la luz, y los Dökkálfar, o elfos oscuros. Podemos encontrar una división similar en la obra de Tolkien entre los Calaquendi y los Moriquendi. Además, en las Eddas aparece un tercer grupo, los Svartálfar o elfos negros que viven en Svartalfaheim/Nidavellir y que está asociados más a los enanos. Esto último ha supuesto un quebradero de cabeza para los filólogos pues la raíz alf- está presente y por lo tanto no tiene sentido que sean enanos. Tom Shippey en su ensayo «Elfos de la luz, elfos oscuros y otros» nos muestra el problema a la hora de estudiar el origen de la palabra «aelf» y cómo este problema fue inspiración para Tolkien en sus ficciones. Durante los años 20, Tolkien trabajó en una subdivisión en tres grupos; Lights-elves o Vanyar, Deep-elves, o Noldor y Sea-elves o Teleri.

²⁵ Hay una idiosincrasia distinta entre los elfos de Rivendel de *El Hobbit* y esos mismos personajes en *El Señor de los Anillos*.

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 quendi primitivo *ñgolodō*, que deriva de la raíz *ñgol*, que significa conocimientos, sabiduría, tradición.²⁶ 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.

En el Silmarillion, los Noldor 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 dejara de exhibir las joyas y las ocultara al resto, desencadenando la conducta 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 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:

Al igual que en los mitos del ciclo mitológico irlandés, y en concreto los Tuatha Dé, encontramos un pueblo de carácter fuerte, 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 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 motivos 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, son 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

²⁶ Proveniente también del griego antiguo, *gnōsis* (γνώσις), conocimiento.

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. Sin embargo, el juramento no es 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 Odiseo²⁷.

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 los destinos. 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. El mito cuenta que los Tuatha Dé Dannan descendieron del cielo envueltos en nubes y nieblas mientras que el relato (evemerizado) nos dice que llegaron por mar. Para dar testimonio de su determinación, quemaron los mismos barcos en los que llegaron. 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 Nuadha²⁸ fue el portador de dos de los artefactos mágicos²⁹ que trajeron los Tuatha Dé: la Espada de Nuadha y la famosa Piedra de Fáil.

²⁷ En la mitología griega existe una figura llamada Horcos que simboliza la personificación del juramento y castiga el perjurio.

²⁸ 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.

²⁹ Además de la Espada de Nuadha y la Piedra de Fáil, llegaron con el Caldero siempre lleno de Dagda y la lanza de Lugh, que nunca hería por error.

Así dio comienzo la primera batalla de Mag Tuired.³⁰ 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.³¹ Finalmente, los Fir Bolg que sobrevivieron, admitieron su derrota y abandonaron la isla de Irlanda, probablemente en diirección hacia costas escocesas.

Existe otro paralelismo entre la batalla celta y la «Batalla bajo las estrellas»³². La oscuridad que vuelve el entorno circundante; en el primer caso provocado por la nube de humo al quemar los barcos de los Tuatha que oculta el sol como un eclipse, y en el segundo caso por la destrucción de los Dos Árboles y la ausencia aún del Sol y la Luna.

En *El Silmarillion*, Fëanor roba los barcos Teleri y los lleva hasta las costas de Araman. Allí presencia las dudas de sus hermanos y decide partir en secreto junto con sus hijos y los más fieles. Al llegar a la Tierra Media para dar fe de su determinación, quema los navíos élficos. No habría vuelta atrás.

«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 quemem 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 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

³⁰ Mag Tuired significa “llanura de los pilares” o “llanura de las torres”, y la forma anglicanizada es “Moytura” o “Moytirra”

³¹ 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.

³² Dagor Nuin Giliath. Segunda de las Batallas de Beleriand.

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.³³

Por otro lado, si recordamos al héroe mitológico Tuan Mac Cairill³⁴, 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 trasmitiéndolo después. Es posible que Sorontor, posteriormente Thorondor, tuviera una influencia muy directa con Tuan Mac Cairill.

En *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.

En el segundo volumen de «El libro de los cuentos perdidos» entre las historias de Eriol/Elfwine se nos habla de las 7 invasiones de Luthany de la misma manera que Irlanda sufrió las invasiones ya mencionadas. En estas primeras narraciones, la intención de Tolkien era que Luthany fuera una versión antigua de Gran Bretaña. Uno de los inicios escritos e inacabados de su mitología para Inglaterra.

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».

*Luthany*³⁵ es gnómico y significa amistad. Con el tiempo derivará en *Leithian* y finalmente en *Lúthien*.

Semillas en El Señor de los Anillos: historia celta, orientación y tiempo.

La verosimilitud que tiene El Señor de los Anillos se debe en parte a los ecos del mundo real reflejados en sus líneas. Uno de los pueblos más interesantes son los dunlendinos, los Hombres Salvajes de Dunland. En origen, estaban asentados en las tierras de Rohan (por entonces Calenardhon) pero fueron desplazados por los rohirrim hasta regiones desérticas y desoladas. Los rohirrim son, de forma deliberada, el pueblo anglosajón. Incluso su lengua encuentra en este idioma la mayoría de sus raíces. Mientras que los dunlendinos serían los pueblos celtas expulsados de estas tribus germánicas durante los siglos V y VI a raíz del colapso del imperio romano de occidente. Estos pueblos (antepasados de los galeses, escoceses y de Cornualles) serían empujados hasta la denominada franja celta. La analogía sigue encajando si la llevamos más lejos al tener en cuenta que Gondor sería el

³³ Durante mis trabajos de mitología comparada no he encontrado un capítulo similar al de la quema de las naves. Si existe, en cambio, dos sucesos pseudo-históricos similares. El primero de ellos, perpetrado por Alejandro Magno, Rey de Macedonia, en su campaña por el norte de Europa. Quemó sus barcos para evitar las desertiones. En segundo término tenemos a Hernán Cortés que mandó quemar los barcos españoles, en las playas de Veracruz (México) para evitar amotinamientos.

³⁴ En el capítulo 7 de este ensayo. El hombre más viejo del mundo. Metempsicosis pagana.

³⁵ Christopher Tolkien nos cuenta que el nombre Luthany proviene del poema *The Mistress of Vision* de Francis Thompson, a quien Tolkien admiraba.

imperio romano como un gobierno no deseado en la tierra extranjera de Britannia. Cuando el poder de Gondor colapsa y se retira de la región, establece a los rohirrim como aliados en las tierras, desacreditando a los dunlendinos.

Respecto a la orientación, Tolkien se hace eco de un modelo celta, original del gaélico escocés, para remarcar rutas de buen augurio. Estando los hobbits en el Bosque Viejo, Tom Bombadil les recomienda no cruzar las Quebradas de los Túmulos y seguir hacia el norte y el este. Según el análisis hecho por Hammond y Scull en su Guía de Lectura de El Señor de los Anillos, Tom Bombadil recomienda a los hobbits el camino «deasil» palabra de origen gaélico que significa «en el sentido del sol o de las agujas del reloj». Sin embargo los hobbits se desvían hacia el sur dejando las quebradas a la izquierda, lo que se conoce como «withershins», orientación antihoraria que presagia mala suerte.

Tolkien utilizará un calendario distinto al que usamos actualmente. En la Tierra Media las estaciones comienzan aproximadamente seis semanas y media antes que en nuestro calendario. De esa forma, los solsticios y equinoccios pasan a ser los días centrales de la estación en vez de los de cambio. Este modelo de medición fue utilizado durante la Edad Media en regiones de raíces celtas como Irlanda.

Algunas regiones reciben su nombre de préstamos directos del gaélico que Tolkien reconoce y que además explica en su Guía para traducir el Señor de los Anillos. Su intención era causar en los hobbits (lector inglés) la sensación de sumergirse en regiones extranjeras. Para conseguirlo utiliza términos en gaélico, como por ejemplo, Bree³⁶, una palabra de origen céltico que significa «colina». En dicha guía se detalla que no se debe traducir. Otro préstamo, también ubicado en esta región es Archet, aldea de las Tierras de Bree. Su nombre es céltico-bretón y se traduce como bosque.

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 lingüístico³⁷.

Influencias reconocidas de vocabulario, fonética y gramática entre el finés y el quenya o el galés y el noldorin antiguo (posteriormente, sindarin) fueron reconocidas por el autor y fácilmente apreciables.

Escribió un ensayo en 1955 titulado «English&Welsh». El galés es una lengua perteneciente a las regiones célticas y por la que se sentía fascinado desde pequeño. Cuando era un niño, jugando en Birmingham veía los inmensos trenes de carbón con sus largos nombres en galés. Posteriormente fue su amigo de la TCGS, G.B. Smith quien le acercó al «Mabinogion»³⁸.

³⁶ Para Bree, probablemente se inspiró en la villa de Brill en Buckinghamshire (Brill sería una contracción de Bree-hyll, ambas sílabas significan colina, una céltica y la otra anglosajona)

³⁷ 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: «La sutil belleza evasiva que algunos llaman céltica (Carta 131)». Este sistema se volvió en su contra dado que el lector inglés carecía de una educación hacia sus propias raíces lingüísticas.

³⁸ Conjunto de mitos galeses escritos en prosa y recopilados durante el S. XIX por Lady Charlotte Guest

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, entregándonos una visión esclarecedora de la calidad de su sensibilidad artística.

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 de forma tangencial) una influencia fonética en el diseño de sus lenguas. La influencia mítica de Irlanda surgirá con más fuerza en forma de elementos narrativos.

Tolkien en Irlanda. Universidad de Dublín y entrevista póstuma.

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.

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»³⁹, 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 compañeros 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.

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.

Hay una anécdota narrada por George Sayer (biógrafo de C.S. Lewis) que detalla las opiniones aparentes de Tolkien sobre Irlanda en una entrevista en septiembre de 1979 en Wheaton. Estaban presentes Humphrey Carpenter y Clyde Kilby (erudito de los Inklings). Es una anécdota capciosa pues no se conserva ninguna copia de la cinta original, tan solo una transcripción publicada en una revista⁴⁰ unos meses después. La transcripción dice:

Profesor Sayer: —Salí a dar una o dos caminatas con Tolkien, y él me habló de las escenas naturales que visitó. Una de las cosas que noté, que me sorprendió desde el principio, fue la forma en que consideraba malvadas ciertas escenas naturales[...]. Describió a Irlanda como un país naturalmente malvado. Dijo que podía sentir el mal viniendo de la tierra, de las turberas, de los grupos de árboles, incluso de los acantilados, y este mal solo fue controlado por la gran devoción de los irlandeses del sur por su religión. Esta era una vista muy extraña, y no era una que pudiera haber adivinado.

Carpenter: —No tengo nada que agregar a esa reminiscencia extremadamente iluminadora, excepto que, para decir que era un observador muy conocedor de los detalles del paisaje...

Es común en los veteranos de guerra de trincheras asociar áreas en particular como malvadas como por ejemplo *la tierra de nadie*, sin embargo, Tolkien parece hablar de un mal más espiritual e íntimo mantenido a raya solo por la devoción católica de los irlandeses.

Destino de los dioses y los papeles del Notion Club

El hombre codicia el poder divino. Tolkien nos dice que su trabajo trata sobre «la muerte y la búsqueda de la inmortalidad» y juega con las dos caras de la moneda: la beligerante y la armónica. La beligerante es artificial y la vemos reflejada en el *Akallabêth*. La armónica es la transición de los elfos hacia el oeste privando a la Tierra Media de la magia, y que vertebra la narración de la Tercera Edad. La mitología celta cuenta también con ambas caras de la moneda.

³⁹ 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.

⁴⁰ Fanzine «Minas Tirith Evening Star. A Dialogue Vol. 9 No. 2». Número de enero de 1980. La anécdota también se nombra en el libro «Reinos Peligrosos» de Marjorie Burns

Los dioses Tuatha Dé (dioses de Irlanda) son derrotados por la siguiente oleada invasora: los Milesianos (o Hijos de Mil);⁴¹ 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 hoy⁴².

La versión armónica sería la natural o predestinada. 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*,⁴³ alma y cuerpo, respectivamente; del miedo a la muerte causado por Melkor y del destino de los hijos de Eru.

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 cristiana⁴⁴. 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»⁴⁵. 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 muere. Algunos héroes podían pisar esas regiones e incluso volver. 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.⁴⁶

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

⁴¹ Donn, hijo de Mil, era su líder. Se puede encontrar en la mitología celta con diferentes epítetos. En la Galia se conoce como Donnotauru y en otras narraciones aparece como Dios de la muerte. Su padre, Mil (Golamh Milidh), recibe el nombre probablemente por su procedencia, Mileto.

⁴² Los Tuatha Dé intentan ocultarse de los barcos milesianos mediante una serie de conjuros druidicos, 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 traza y circunvalando tres vueltas alrededor de la isla, rompieron el hechizo. Concretamente fue el Druida Amargin, fiel acompañante de Donn; fue quien rompió el hechizo. 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.

⁴³ Plurales *fëar*, pronunciado 'fɛ.ar], y *hröar*, pronunciado 'ɣ̥o.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*).

⁴⁴ También sucede en el Valhalla nórdico o los Campos Elíseos de la Grecia clásica.

⁴⁵ «Tyr na Nog» y «Hy Bresail» son algunas islas míticas celtas anotadas por Tolkien como ejemplo. Véase el capítulo de este ensayo: el camino perdido.

⁴⁶ Un ejemplo sería el mapa medieval de Vinlandia que cartografía islas al oeste de la península.

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.

Tolkien escribe una carta a C.A.Furth, Allen&Unwin en 1938 hablando sobre un cuento de hadas pseudo-céltico que está escribiendo titulado comenzó a escribir «The King of the Green Dozen»⁴⁷

Entre 1945 y 1946, en el intervalo de Las Dos Torres y El retorno del Rey, Tolkien comenzó a escribir los Papeles del Notion Club. Estos papeles reproducen las discusiones que se oían en un supuesto club literario sobre los “sueños verdaderos” como medio para los viajes a través del espacio y del tiempo. Son el segundo intento de Tolkien de escribir la historia del viaje temporal. Lo retoma durante este periodo con el fin de recuperar y hacer una nueva versión del hundimiento de Anadûnê y revisar el idioma adunáico que Arundel Lowdham⁴⁸, miembro del Notion Club, aprendió en sueños.

Durante este periodo (1945-1946), Tolkien comienza a explorar los viajes al oeste apoyándose en los imrama de la mitología celta y realiza su propia versión de uno de ellos⁴⁹. Los imram (plural, imrama) son un tipo de cuentos de la literatura irlandesa medieval que relata un periplo marítimo emprendido voluntariamente hacia el otro-mundo⁵⁰. El viaje se emprendía siempre hacia al oeste desde Irlanda, donde encontrábamos más de 150 islas el doble de grandes que la isla esmeralda y a las que solo se podía acceder cuando uno perdía el rumbo. Emhain Ablach (isla de las manzanas, Tír-nánÓg (Tierra de la Juventud) o Hy-Breasyl (La isla de San Brendan o isla de San Borondón en las Canarias). Mag Mell (Llanura de la Alegría, paraíso) son algunos ejemplos. El concepto de Amán como paraíso en el Oeste y el viaje de los elfos tiene como raíz los mitos celtas de Irlanda.

Imram

Tolkien escribió su propia versión del viaje de San Brendan, que titulará “La muerte de San Brendan”. San Brendan el navegante fue uno de los grandes monjes evangelizadores irlandeses, protagonista de uno de los relatos de viajes medievales más famosos de la cultura gaélica medieval, relatado en la Navigatio Sancti Brendani. Según dicho manuscrito, zarpó en el S. VI en un barco con el fin de buscar el paraíso terrenal. El relato cuenta cómo encontró centenares de islas y en particular la mítica Isla de San Brendan. Vagaron durante siete años por el océano, encontrando islas

⁴⁷ Se describe como un cuento de hadas pseudo-celta con una pequeña sátira. Es la historia del Rey de Iwerddon, cuyos cabellos y los cabellos de sus doce hijos eran de color verde. La historia, que se desarrollaba en Gales, parodia el estilo narrativo «elevado». Tolkien nunca la terminó.

⁴⁸ Los miembros del Notion Club están inspirados en miembros de los Inklings. Arundel sería Hugo Dyson.

⁴⁹ En el Hobbit no se nombra el viaje hacia el oeste. Es un concepto que aparece directamente en El Señor de los Anillos.

⁵⁰ Los imrama más famosos son el Viaje de Maelduin, el viaje de Bran o el viaje de San Brendan de contenido totalmente cristianizado.

maravillosas, monstruos marinos y la tierra donde habitan los condenados para alcanzar finalmente el paraíso de los bienaventurados, del que el relato no hace ninguna descripción.

En el poema de Tolkien, Brendan habla sobre seguir la estrella (Earendil) aunque es reacio a hablar de ella, y sólo dirá que brilla sobre "la separación del camino donde el mundo redondo se hunde abruptamente, pero en el camino viejo va como un puente invisible que sobre arcos corre a costas que nadie conoce". Hablará también en este poema sobre la playa del árbol blanco.

En los papeles del Notion Club, Frankley⁵¹ lee el poema al resto de integrantes y discuten sobre las fuentes, llegando a reconocer que había leído el *Navigatio Sancti Brendani*. De hecho, en el poema de Frankley, los ángeles caídos (del poema original) se han transformado en los elfos de Tolkien.

San Brendan ve los humos negros de una isla que tiene laderas negras y una montaña de fuego: Está hablando de Númenor como un volcán en erupción. Pasan de largo y continúan su camino al oeste.

En 1955 terminó publicándose bajo el título "Imram" impreso en la edición del periódico Time and Tide⁵².

Las tierras impercederas a las que solo se puede llegar navegando de una determinada forma (mediante el viaje recto según Tolkien o extraviándose según el mito) tiene su inspiración en los imrama irlandeses.

Conclusiones

Cuando descomponemos el mito para comprobar su origen siempre encontramos detalles latentes de otras culturas, vínculos y reescrituras que lo vuelven perpetuamente complicado. El trabajo de Tolkien se corresponde de la misma forma.

Desde el principio tuvo problemas para publicar El Silmarillion dado que los editores Allen&Unwin lo entendía como un corpus de historias celtas y percibían 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. Marzo de 1945

No soy «erudito» en las cuestiones del mito y los cuentos de hadas, sin embargo, he estado siempre buscando material, cosas de un cierto tono y aire, y no simple conocimiento. Además -y espero no parecer aquí absurdo-, desde mis días tempranos me afligió la pobreza de mi propio amado país: no tenía historias propias (vinculadas con su lengua y su suelo), no de la cualidad que yo buscaba y encontraba (como ingredientes) en leyendas de otras tierras. Había griegas, célticas, en lenguas romances, germánicas, escandinavas y finlandesas (que me impresionaron profundamente); pero nada inglés, salvo un empobrecido material barato [...].

Entonces tenía intención de crear un cuerpo de leyendas más o menos conectadas, [...] que podría dedicar simplemente a Inglaterra, a mi patria. Debía poseer el tono y la cualidad que yo

⁵¹ Basado en C.S. Lewis

⁵² ilustrado por un grabado en madera de san Brendan y los grandes peces de Robert Gibbings)

*deseaba, algo fresco y claro, impregnado de nuestro «aire» (el clima y el terreno del Noroeste, Bretaña y las partes más altas de Europa, no Italia ni el Egeo, todavía menos el Este); y aunque poseyera (si fuera capaz de lograrla) la sutil belleza evasiva que algunos llaman **céltica** (aunque rara vez se la encuentra en los verdaderos objetos célticos antiguos), debería ser «elevado», purgado de bastedad y adecuado a la mente más adulta de una tierra ahora hace ya mucho inmersa en la poesía.*

Carta 131 a Milton Waldman (finales de 1951)

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».

Fiero en su juventud se posicionaba como anglosajonista y por tanto, tácitamente en contra de cualquier vestigio celta. Sin embargo, deconstruyendo su trabajo, podemos ver como algunas pinceladas y préstamos permearon en su obra. Episodios de su vida estuvieron relacionados directamente con los mitos de Irlanda. Y sus lenguas construidas tuvieron bases celtas de una delicada exquisitez.

Tolkien conocía los mitos celtas por los que sentía un cierto disgusto debido a la «fundamental sin razón» pero con los años apreció la “sutil belleza evasiva que algunos llaman **céltica**”.

Tolkien se convirtió en uno de los hijos de la Diosa Dana.

BIBLIOGRAFÍA

J.R.R. TOLKIEN

- J.R.R. Tolkien. *El Señor de los Anillos*. (1978). Minotauro.
- J.R.R. Tolkien. *Historia de la Tierra Media I. El libro de los cuentos perdidos* (1990). Minotauro
- J.R.R. Tolkien. *Historia de la Tierra Media II. El libro de los cuentos perdidos II* (1993). Minotauro
- J.R.R. Tolkien. *Historia de la Tierra Media III. Las Baladas de Beleriand* (1997). Minotauro.
- J.R.R. Tolkien. *Historia de la Tierra Media V El camino perdido* (1999). Minotauro
- J.R.R. Tolkien. *Historia de la Tierra Media VI. La caída de Númenor* (2002). Minotauro
- J.R.R. Tolkien. *Historia de la Tierra Media VIII. La guerra de las joyas*. (2002). Minotauro.
- J.R.R. Tolkien. *The Name Nodens*. Tolkien Studies, vol. 4 (2007)
- J.R.R. Tolkien. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro, 1990
-

BIOGRAFÍAS Y ENSAYOS TOLKIEN

- Carpenter, Humphrey. *Cartas*. Barcelona: Minotauro, 1993
- Carpenter, Humphrey. *J. R. R. Tolkien: una biografía*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2002
- Christina Scull & Wayne Hammond. *The J.R.R. Tolkien Companion and Guide*.
- Tom Shippey. *El camino a la Tierra Media*. Navarra: Minotauro, 1990
- Tom Shippey. *J.R.R Tolkien; autor del Siglo*. Minotauro, 2000
- Tom Shippey. *Light elves, Dark elves and Others: Tolkien's elvish problem*, 2004
- Verlyn Flieger - *Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World*. 2002
- Dimitra Fimi – *Mad Elves and Elusive Beauty: Some Celtic Strands of Tolkien's mythology*
- Dimitra Fimi – *Celtic type of legends: merging Traditions*.
- Carl Phelpstead – *Tolkien and Wales: Language, Literature, and Identity*. (2011)
- Annie Kinniburgh– *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: N° 1, art. 3. 2009

OBRAS CÉLTICAS

- Henry D'arbois de Jubainville. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Barcelona: Brontes, 2008
- James Mackillop. *Myths and legends of the celts*. Londres: Penguin, 2005
- Magnus Maclean. *The literature of the Celts: Blackie and son limited*. Londres: Blackie and son Limited 50 Old Bailey, 1926
- Manuel Alberro. *Lebor Gabala: Libro de las invasiones de Irlanda*. Gijón: Trea, 2007
- Ramón Sainero. *Leabhar Ghabhála: libro de las invasiones*. Madrid: Akal, 2010
- Ramón Sainero. *Sagas celtas primitivas en la literatura inglesa*. Madrid: Akal, 1993.
- Anne Ross. *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*. Madrid: Anaya, 1987
- Pilar Remartínez Cereda. *Simbología celta*. PR ediciones, 2015