

Nombres de Zeus: Dagda

Dagda es considerado el Dios principal del panteón celta irlandés tradicional y jefe de los Tuatha Dé Danann. El nombre Dadga se traduce libremente como "Dios bueno", aunque esto no solo se refiere a su virtud, sino también a su amplio conjunto de habilidades que lo diferenciaban incluso de otros Dioses. Era un guerrero incomparable, artesano, músico y maestro de la magia druídica y la alquimia.

CONEXIÓN CON OTROS DIOSES

Normalmente, Dagda era representado de forma similar a Thor y Odín (con quienes existen otros paralelismos): una figura corpulenta, de barba roja y aspecto enjuto, con una capa con capucha, que portaba un bastón-garrote, y a menudo se le representaba con un caldero o tocando el arpa.

Dagda tenía diversos epítetos que hacían aún más evidentes estos paralelismos. "Eochaid Ollathair" podría interpretarse como gran jinete, o incluso Padre de Todo. "Ruad Rofhessa" hacía referencia a su condición de Señor de la Sabiduría, mostrando una correlación con Marduk y Ahuramazda. "Fer Benn" podría interpretarse como una referencia a su representación como un Dios con cuernos, o a su asociación con las montañas y la tierra como señor de la cima.

Por último, conectando aún más sus mitemas con Thor, "Cerrce" lo mencionaba como alguien que ataca. Como se mencionó en el artículo sobre Thor, cabe destacar que el propio pueblo sami se refería a Thor con el epíteto de "el buen hombre Thor", y el bastón-garrote del Dadga podía matar hombres con un extremo y devolverles la vida con el otro.

TUATHA DÉ DANANN

Para quienes no hayan oído hablar de los Tuatha Dé Danann, es importante comprender que lo que queda de la mitología irlandesa (que, lamentablemente, es escasa en comparación con la griega antigua, debido a la decadencia cristiana) es extremadamente complejo. El nombre en sí se traduce literalmente como los hijos de la Diosa Danu, una oscura y presumiblemente Diosa madre de la tierra.

Los Tuatha Dé Danann, en el contexto de la Irlanda medieval, eran considerados una raza ancestral. En cierto sentido, esta fue una segunda etapa de mitologización, un mito de origen profundamente arraigado en la mitología pagana y que la recreaba. Aunque pueda resultar confuso para algunos, vale la pena explicar que las obras cristianas medievales aplicaron lo que se conoce como euhemerización, una especie de pseudohistoria medieval.

En resumen, sabiendo que la población aún valoraba mucho su antigua religión y sus ancestros, los misioneros cristianos comenzaron a recontextualizar el mito pagano para integrarlo en una narrativa más amplia que incluía el trazado de linajes con figuras bíblicas hebreas. Esto, en esencia, reduciría la historia pagana a poco más que una nota al pie donde los Dioses eran poco más que hombres, magos y descendientes de los descendientes bíblicos de Noé y otros falsos personajes israelitas.

Con esto en mente, se puede considerar el proceso secular del paganismo celta como algo así: el panteón irlandés clásico original del mundo antiguo se convirtió en los Tuatha Dé Danann durante el período medieval temprano. Allí, se les consideraba antepasados del

pueblo de Irlanda, que desapareció con la invasión de los irlandeses modernos. En su mayor parte, estas representaciones se mantuvieron fieles a sus encarnaciones tradicionales, al menos en términos de mitemas e iconografía. Más tarde, con una mayor presión cristiana y el paso entrópico del tiempo, los Tuatha Dé Danann se asociaron con (y se redujeron a) los Aos Sí, también conocidos como las Hadas de la superstición popular, que perduran hasta nuestros días, especialmente en las regiones rurales y en las poblaciones de mayor edad.

Incluso a pesar de esta regresión, cabe destacar que los Aos Sí aún se consideran poseedores de vínculos ancestrales con el pueblo de Irlanda, y muchas supersticiones populares giran en torno a tratarlos como espíritus domésticos que deben ser apaciguados (o al menos, no ofendidos) para evitar factores como malas cosechas, mala suerte y maldiciones, o como espíritus de las regiones más agrestes de la tierra, lo que ofrece un paralelismo evidente con los elfos de la superstición escandinava actual.

Retomando perspectivas antiguas, se dice que, cuando los Tuatha Dé Danann llegaron por primera vez a Irlanda, se encontraron con los Fomorianos (y posteriormente los combatieron). En su mayoría, estos Fomorianos eran considerados negativos, principalmente como espíritus malignos asociados con el inframundo que enfrentaron su derrota definitiva en el Cath Maige Tuired.

Para cualquiera que conozca bien las mitologías indoeuropeas, esto debería resultar familiar, ya que los Tuatha Dé Danann y los fomorianos pueden considerarse similares a otras guerras divinas, como la Titanomaquia y la Gigantomaquia de Grecia, la Guerra Aesir/Vanir de los nórdicos y los conflictos entre los Asuras y los Devas

en el hinduismo. Más específicamente, los fomorianos solían ser retratados como brutales y monstruosos, propensos a la opresión tiránica, similar al papel de los gigantes en otros mitos culturales.

Aunque se explicó con más detalle en el artículo de Thor, conviene reiterar que los gigantes suelen representar lo contrario de la sociedad ideal, iluminada y ordenada, donde la conciencia se ha expandido y la ética con ella. Los fomorianos, en este sentido, representan la brutalidad de la naturaleza y el gobierno exclusivamente por la fuerza. A menudo se les considera portadores de enfermedades o desgracias, aspectos típicos que acosan a una sociedad que se ha salido del orden divino (para usar un término egipcio aquí, una sociedad que se ha alejado de Ma'at).

Normalmente, se consideraba que los fomorianos surgieron de los oscuros y húmedos lugares subterráneos, aunque en otros casos se les retrataba como feroces saqueadores del mar. Algunos académicos consideran que esta es la forma celta de reconciliarse con el período de incursiones vikingas, pero lo que quizás sea más probable es que se trate de una memoria cultural del "Pueblo del Mar", cuya aparición y participación en el colapso cultural de la Edad de Bronce se atestigua.

Un aspecto que sin duda define la civilización es la noción de abundancia. La comida a menudo se da por sentada en el mundo occidental moderno, pero en el contexto antiguo, los inicios de la agricultura fueron lo que permitió la existencia de una clase intelectual en primer lugar. En cierto sentido, la comida y la abundancia son los grandes facilitadores, y la comida misma se usa como símbolo de abundancia (véase, por ejemplo, la cornucopia griega), tanto física como espiritualmente. A partir de ahí, puede

desarrollarse una clase pensante, tras lo cual surgen inventos y la sociedad se vuelve más sofisticada, siendo el arte y la cultura los indicadores más claros de que una sociedad ya no sobrevive al día.

Antes de una gran batalla contra los fomorianos, los Tuatha Dé Danann envían al Dagda a su base para distraerlos y dejarlos menos preparados para el conflicto. Creyendo que lo han capturado, no lo ejecutan de inmediato, con el deseo de humillarlo. Conociendo su gran tamaño y su amor por la comida, los fomorianos le presentan una gran porción de ella, suficiente, para una tribu que apenas sobrevive a duras penas, era inconcebible que alguien pudiera comerlo todo. Naturalmente, el desafío es que el Dagda se lo coma todo o sea ejecutado.

Sin embargo, Dagda lo liquidó todo sin problema, riendo, dándose palmadas en el estómago y haciendo un gran espectáculo, dándose la vuelta y marchándose sin protestar, solo para regresar con los Tuatha Dé Danann y entrar en conflicto al día siguiente. Allí, él y Lugh (típicamente considerado Azazel/Apolo) lucharon juntos y derrotaron al malvado rey tuerto Balor (quien acababa de matar a Nuadha, rey de los Tuatha Dé Danann), cuyo único ojo manifestaba destrucción al abrirse.

Cada golpe de Dagda mató a nueve hombres y, tras ganar la batalla, Dagda resucitó a Nuadha, ordenando que su mano perdida fuera reemplazada por una mágica de plata (los paralelismos con el nórdico Tyr deberían ser evidentes aquí, y Nuadha a menudo se comparaba con los británicos Nodens, a quienes los romanos consideraban afines a Marte).

Volviendo a la mitología nórdica, la similitud con Thor y su legendario apetito ya es notable, pero existen otros paralelismos que sorprenderían a muchos. Budh el Rojo es otro rey de los Danaanos. Antiguas estructuras, Convertidas en iglesias muy parecidas a las llamadas iglesias de madera de Escandinavia, aún conservan iconografía de árboles y serpientes. La reliquia del Caldero de Gundestrup muestra una figura cornuda en posición sentada yóguica, agarrando una serpiente en una mano.



El desconocimiento y la destrucción de la antigua religión druídica han llevado a la falsa creencia de que hay poco de valor en los antiguos mitos y leyendas de la Isla del Norte, pero esto es completamente erróneo. Incluso Budh es una figura conocida en la isla, relacionada con el título de Buda.

Dadga también era conocido por su risa estruendosa. Él también recorría el país con su inagotable caldero mítico, que nunca se agotaba,

compartiéndolo con sus seguidores y su pueblo, al igual que su legendario árbol, que nunca moría ni se quedaba sin fruto.

En el contexto de la mitología nórdica, se puede entender que Odín y sus runas representan en parte los poderes y la influencia de Mercurio, un hecho bien observado por los romanos en su primer contacto con el paganismo germánico. En sánscrito, Buddh también se refiere literalmente a Mercurio. Al considerar la figura moderna de Papá Noel como una encarnación posterior de Odín y, por extensión, de Dagda, con su donación, su alegría y su imponente figura, se hace evidente la preservación de estos mitos a través del tiempo en diversas formas.

Para quienes conocen las runas, la runa Gebo está presente en muchos de estos mitemas. Gebo es una runa de donación, acuerdos vinculantes, sacrificio, unión sagrada y talentos innatos. Incluso el término coloquial "Navidad" puede considerarse una representación inconsciente de ello. En el Havamal nórdico, se afirma: "Un hombre debe ser leal a sus amigos durante toda su vida y devolver regalo por regalo; reír cuando ríen, pero pagar con mentiras a un enemigo falso que miente".

Al comprender también a Gebo y su papel en la magia sexual, se puede observar la sagrada unión de Dagda con la enigmática y poderosa Diosa Morrigan. Ambos se encuentran en el sagrado Samhain. La Diosa, de pie, con un pie a cada lado de la orilla del río, se lava. Siendo una Diosa de la Guerra, Dagda le pide que participe en la inminente batalla. Ella acepta, si ambos hacen el amor en ese mismo momento. A pesar de su temible reputación, Dagda es considerado un amante legendario y no tiene escrúpulos.

Los dos forjan una cita, un acuerdo vinculante, y Morrigan convoca a todos los magos legendarios de Irlanda para participar en la destrucción de los Fomorianos y su Rey. Morrigan jura que tomará la sangre de su corazón y luego regresa al río con dos puñados de ella, que vierte en sus aguas.

Aunque, como suele ocurrir en los mitos que involucran grandes y poderosos amantes, Dagda amó a más de uno. Mientras el marido de la Diosa del Río Boyne (ubicado en Brú na Bóinne) sale a hacer un recado de un día, ella y Dadga hacen el amor y ella instantáneamente queda embarazada. Consciente de que su esposo regresará al cabo de un día, el Dadga lanza un hechizo que hace que el sol parezca haberse detenido. Nueve meses después del regreso de su esposo, nace Aengus, hijo del Dadga, considerado el Dios de la juventud y la belleza. Este no es el único ejemplo de los poderes estacionales del Dadga, ya que su legendaria arpa también le otorga el poder de ordenar las estaciones.

NEWGRANGE

Se considera que los Dagda construyeron Newgrange en Brú na Bóinne, una gran tumba que es mucho más que una simple leyenda. Este sitio sagrado, aunque construido hace tanto tiempo que sigue siendo uno de los sitios paganos más antiguos del planeta (incluso estimaciones conservadoras sugieren el 3200 a. C.), aún se mantiene en pie.



Se considera que este mitema representa el solsticio de invierno, ya que la luz del sol (alegóricamente, el propio Dadga) entra en el santuario interior de Newgrange solo una vez al año durante esta época (como se ve en la segunda imagen). Durante el breve lapso del día en el que la trayectoria del sol se detiene, el útero de Newgrange, simbólicamente la propia Diosa de Brú na Bóinne, se ilumina. Cabe destacar que la palabra solsticio significa literalmente "sol detenido" en latín. El propio Aengus podría representar el renacimiento del sol creciente y su triunfo sobre el sol menguante, ya que también se considera en algunos mitos que Aengus, utilizando artimañas similares a las de su padre, hereda la propiedad de Newgrange.

Independientemente de la propiedad, tras el mandato de Nuadha, el propio Dadga se convierte en rey y gobierna durante aún más tiempo. Al final del ciclo del mito, se sugiere que Dadga se retira a los túmulos de Newgrange y continúa gobernando el otro mundo celta a partir de entonces, desvaneciéndose aún más en el mito y la leyenda y volviéndose sinónimo de los poderes Fae que continúan dominando las tierras pastorales de las Islas del Norte en las mentes de muchos.

CROM DUBH

Se cree que Dagda está representado en la mitología irlandesa posterior por Crom Dubh, figura que forma parte de las leyendas blasfemas que involucran al enemigo San Patricio. Aun así, aún existen alegorías espirituales presentes en estos cuentos populares posteriores, que serán reconocibles si se tiene en cuenta lo que se ha dicho sobre Dadga como Deidad de la fertilidad, la cosecha y la runa Gebo.

El domingo de Crom Dubh, que coincide con Lughnasadh, se dice que Crom Dubh asciende del inframundo cargando a Eithne, la doncella del maíz, sobre su espalda. Reclama los primeros frutos de la cosecha antes de refugiarse bajo tierra para pasar el invierno. En algunas zonas rurales, la gente deja ofrendas, flores, cosechas o productos agrícolas en lugares como el Altóir na Greine (Altar del Sol) en el Monte Callan, en honor a su papel como figura de la fertilidad. La historia lo describe como un guardián del ciclo de la naturaleza, exigiendo tributos pero también asegurando la productividad de la tierra.

Incluso en las provincias romanas de las Galias, la iconografía del Dadga era bien conocida en los cultos rurales, representada por el Dios Sucellos, una figura robusta y barbuda que también portaba el icónico

caldero y el bastón. En una leyenda anterior, se decía que el Dadga trazó las fronteras de la antigua Irlanda durante su labor de labranza para que la tierra fuera fértil, arrastrando su enorme bastón, creando estas fronteras. De nuevo, Sucellos era considerado un Dios que protegía los límites de las propiedades y supervisaba las tierras más agrestes. Incluso la etimología del nombre, Su y cellos, puede interpretarse como bueno y golpeador, o el Buen Golpeador en su conjunto. Aunque la figura de San Patricio ciertamente no existió, ciertas leyendas afirman que él personalmente supervisó la destrucción de la mayoría, si no todos, los grandes textos druidicos de la antigua Irlanda y destruyó muchos de sus ídolos. A pesar de esto, el folclore de las Islas del Norte en general perdura en los lugares sutiles. Las antiguas estructuras todavía muestran el rostro del Dios verde y salvaje, y los elementos folclóricos de la antigua fe nunca han perecido del todo.



BIBLIOGRAFÍA

- Mito, leyenda y romance: una enciclopedia de la tradición popular irlandesa - Dáithí Ó hÓgáin
- Las Torres Redondas de Irlanda o la Historia de los Tuatha Dé Danann - Henry O'Brien
- La batalla de Moytura - J Frazer (como parte de la colección de literatura celta)

CRÉDITO:

- Arcadia (todo el artículo)
- Karnonnos [TG] (aclaración)