

BREVE HISTORIA DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA

Carlos Díaz Sánchez



Colección: Breve Historia
www.brevehistoria.com

Título: *Breve historia de la mitología nórdica*

Autor: © Carlos Díaz Sánchez

Director de la colección: Luis E. Íñigo Fernández

Copyright de la presente edición: © 2018 Ediciones Nowtilus, S.L.
Camino de los Vinateros 40, local 90, 28030 Madrid
www.nowtilus.com

Elaboración de textos: Santos Rodríguez

Diseño y realización de cubierta: Universo Cultura y Ocio

Imagen de portada: Desenho da banda Yggdrasil. Autor: FrostZERO

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

ISBN edición impresa: 978-84-9967-993-8

ISBN impresión bajo demanda: 978-84-9967-994-5

ISBN edición digital: 978-84-9967-995-2

Fecha de edición: noviembre 2018

Impreso en España

Imprime: Líberis

Depósito legal: M-32924-2018

Si los dioses tienen un comienzo,
tienen también que perecer

Sobre la naturaleza de los dioses
Cicerón

Índice

| | |
|--|----|
| Prólogo | 15 |
| Introducción | 19 |
| Capítulo 1. Notas y contexto geográfico e histórico de la cultura nórdica | 23 |
| ¿Qué es la mitología nórdica y dónde tiene su origen? | 23 |
| Introducción y breve contexto de la cultura nórdica | 27 |
| Gran Bretaña. El inicio de las incursiones nórdicas | 29 |
| Las incursiones en Europa. El reino franco y el ataque a París | 32 |
| De incursiones a reinos. Normandía y Bretaña ... | 34 |
| Los rus. Vikingos en el este | 36 |
| Los pueblos del norte en América. Una expedición más allá de la imaginación | 39 |
| La mitología nórdica. Parte de la cultura europea | 41 |

| | |
|--|--------|
| Capítulo 2. Breves notas sobre la cultura nórdica. La vida de estos pueblos | 43 |
| ¿Dónde y cómo vivían? | 44 |
| Estructura social de los pueblos del norte. La escala más básica: los esclavos | 47 |
| Estructura social de los pueblos del norte. Personas libres | 49 |
| Órganos sociales. El Thing | 51 |
| Estructura militar de los pueblos del norte | 53 |
| Espacios y ritos religiosos | 56 |
| La importancia del barco en la vida cotidiana y en la mitología nórdica | 61 |
| ¿Cómo se construía el barco? | 62 |
| Técnicas de construcción para los Langskip (<i>drakkar</i>) | 65 |
| Barcos en el registro arqueológico. La nave de Gokstad | 68 |
| El barco de Oseberg | 72 |
| Ladby. Un barco en Dinamarca | 74 |
| ¿Barcos mercantes? Skuldelev | 74 |
| Barcos en la mitología | 77 |
| Fuentes para el estudio de la mitología nórdica ... | 77 |
| Capítulo 3. ¿Cómo fue la creación del universo? ... | 81 |
| La creación del universo. El Ginnungagap, el Niflhem, el Mushpelhem y la creación del gigante Ymir | 84 |
| El surgimiento de otras criaturas y la creación del mundo | 85 |
| La creación del ser humano | 88 |
| Lugares mitológicos. Dónde habitan los dioses y otros mundos | 90 |
| La creación de la noche, el día, el Sol y la Luna ... | 94 |

| | |
|---|-----|
| El mito de las estaciones | 96 |
| Explicación y racionalización de las criaturas y de la creación del Universo | 97 |
| Capítulo 4. ¿Qué tipo de deidades existían? | 101 |
| Prolegómenos de la guerra. | |
| Los Aesir y los Vanir | 101 |
| La guerra entre los Aesir y los Vanir | 104 |
| La guerra vista desde la perspectiva científica ... | 108 |
| Los dioses Aesir | 111 |
| Los dioses Vanir | 115 |
| El Valhalla. El lugar donde van los guerreros ... | 117 |
| Los hijos de Loki. Fenrir, Jörmungander y Hel | 119 |
| Capítulo 5. Andanzas y aventuras de los dioses ... | 123 |
| La creación de los diferentes órdenes de personas gracias al dios Heimdal | 124 |
| El colgante de Freya | 126 |
| Los amoríos de Frey. La gigante Gerd | 129 |
| El rapto de Iðunn. La inmortalidad de los dioses | 131 |
| El matrimonio de Skaði | 134 |
| El surgimiento de la poesía | 136 |
| La prisión de Fenrir y la mano de Tyr | 140 |
| Capítulo 6. Odín y sus mitos | 143 |
| La figura de Odín y su importancia | 143 |
| Las pertenencias de Odín y sus orígenes mitológicos | 145 |
| Los <i>berserkers</i> y otros guerreros afines a Odín ... | 146 |
| Odín y el sacrificio por el conocimiento | 147 |
| Sleipner. El caballo más rápido y hermoso ... | 149 |

| | |
|---|-----|
| Discusiones entre padre e hijo. | |
| Odín y sus aventuras amorosas | 151 |
| El <i>Poema de Vafþrúdnir</i> | 155 |
| Disputas matrimoniales. | |
| Los hijos de Odín (Agnar) y Frigg (Gerioed) ... | 158 |
| Odín y el origen mitológico de los longobardos | 161 |
| | |
| Capítulo 7. Los mitos y aventuras de Thor y Loki | 163 |
| La figura de Thor y su importancia | 163 |
| Las pertenencias de Thor | 165 |
| La figura de Loki y su importancia | 167 |
| Registro arqueológico de Loki | 169 |
| Mitos y leyendas de Thor y Loki | 170 |
| La creación de los objetos mágicos | 170 |
| Los sirvientes de Thor, Thialfi y Röskva | 173 |
| El viaje a Jötunhem | 174 |
| Utgard. La derrota de Thor y Loki | 177 |
| Hymir y Thor van en busca de Jörmungander | 182 |
| La lucha de Hrungrnir y Thor | 183 |
| Thor y Loki contra el gigante Geirröd | 187 |
| El caldero de Jötunhem | 190 |
| La recuperación del martillo de Thor | 196 |
| | |
| Capítulo 8. El fin de los tiempos, el Ragnarök | 203 |
| La muerte de Baldr | 205 |
| El castigo de Loki. La antesala del Ragnarök | 212 |
| Ragnarök, un fin para el cosmos nórdico | 217 |
| | |
| Capítulo 9. Breves notas de las leyendas y aventuras de la cultura nórdica | 223 |
| Beowulf contra Gréndel | 223 |
| La madre de Gréndel y la segunda gran aventura de Beowulf | 228 |

| | |
|---|---------|
| Beowulf y el dragón. La muerte de un héroe | 231 |
| La leyenda de Bjorn, el hombre oso, y sus hijos | 233 |
| La leyenda de Sigurðr, vencedor del dragón Fáfnir | 240 |
| El nacimiento de un héroe, la primera aparición de Sigurðr | 241 |
| El linaje de Fáfnir | 244 |
| La espada de Sigurðr, Gramr | 246 |
| La venganza de los Volsungos | 247 |
| La muerte de Fáfnir, la gran hazaña de Sigurðr | 249 |
| Aventuras y andanzas de Sigurðr | 254 |
| Glosario | 261 |
| Bibliografía | 279 |
| Fuentes literarias | 279 |
| Bibliografía | 280 |

Prólogo

Han pasado ya catorce años desde que la colección Breve Historia viese la luz. Tuve la suerte de publicar cuando en aquellos tiempos en que el concepto «divulgación histórica» estaba casi mal visto y el neófito debía internarse por oscuros y tortuosos «textos académicos».

Afortunadamente, Nowtilus rompió el tabú, siguiendo el camino abierto por el programa radiofónico *La Rosa de los Vientos*, de Juan Antonio Cebrián (que escribiría los primeros prólogos), proporcionando a los lectores de ambos lados del Atlántico esta colección en la que queda patente que la amenidad no está reñida con un estudio riguroso del tema tratado en cada libro por parte de sus respectivos autores.

Ahora llega este libro sobre las creencias religiosas y espirituales nórdicas. Aquellos pueblos que llamamos vikingos son una parte de estos pueblos nórdicos que

surgieron de las brumas del norte europeo y se convirtieron en los mejores navegantes de su tiempo, colonizadores y descubridores de nuevas tierras, grandes artesanos y mercaderes, los mejores poetas y creadores de historias del medievo, delineadores de una de las rutas comerciales más largas de la historia. Y sí, también fueron sangrientos guerreros, pero no hay más sangre y violencia en una saga nórdica que en cualquier otro poema épico medieval.

Y los nórdicos han conseguido el milagro de permanecer en la primera plana de la historia a lo largo de los siglos, a pesar de su escasa duración como pueblo. Desde el fin de la llamada era vikinga siempre ha habido algo o alguien que ha mantenido encendida la llama: desde la escritura de las sagas en el siglo XIII hasta la popular serie de televisión *Vikings*, pasando por el *revival* romanicista, cuando los pueblos escandinavos fueron conscientes de su legado histórico.

Y nunca han sido los vikingos tan populares como en la época actual: libros de historia y novelas históricas, películas y documentales, videojuegos y juegos de rol, festivales y mercados de recreación histórica, jornadas de cultura nórdica en universidades y numerosos reportajes en los distintos medios de comunicación; y hasta la recuperación de sus creencias y rituales.

En este libro, el lector podrá observar desde un balcón privilegiado las idas y venidas de los dioses nórdicos y su integración con otros seres mitológicos o los propios humanos. Maravillosas historias que los vikingos heredaron de las tribus germánicas que emigraron hacia el norte y se fusionaron con los pueblos que allí existían. Así, Wotan se transformó en Odín, pero siguió presidiendo las cenas del Valhalla con sus mejores guerreros llevados allí por las valkirias. Donner, con el nombre de Thor, continuó atacando con su martillo a los gigantes, siempre empeñados en romper el equilibrio conseguido por los

dioses; y Tiwaz como Tyr perdía su mano entre las fauces del lobo gigante Fenrir cada vez que alguien relataba su historia en torno a la hoguera o a bordo de un barco bajo el sol de medianoche.

Y estas y otras leyendas mitológicas están contadas en este volumen, para goce y deleite de los nuevos lectores.

Manuel Velasco

Introducción

La mitología nórdica es una de las mayores mitologías que existen en la cultura europea. Esta mitología ha llegado hasta los lugares menos esperados, extendiéndose incluso hasta el Mediterráneo.

En esta obra se ha realizado un índice que explique la cultura nórdica, con una breve narración de su historia y de su geografía. Con esta pretendemos crear una idea natural de cuáles fueron los límites de la cultura nórdica y su expansión, desde su surgimiento en la península de Jotunland hasta los rincones más recónditos del Mediterráneo, América del Norte o la región más oriental de Europa.

El paso de la historia y la geografía de esta cultura nos abre las puertas a la comprensión de la vida cotidiana, intentando explicar de forma sintética los aspectos más fundamentales de la vida nórdica, cómo eran sus templos,

cómo se estructuraba la sociedad, cómo se organizaba el ejército o cualquier otro aspecto fundamental para conocer la identidad de estos pueblos.

Con la comprensión de la cultura nórdica, la mitología se puede llegar a narrar de forma más extendida. En los siguientes capítulos desarrollamos la siguiente estructura. Cómo fue la creación del universo, buscando ver los inicios de esta en el gigante Ymir. No solamente tenemos estos ejemplos, sino que se explicarán los inicios de la humanidad, cómo surgen los distintos mundos y cuáles son su posiciones con respecto al Yggdrasil. En este mismo capítulo se explica la creación del día y la noche, como también el paso de las estaciones. Esto se culmina con una explicación racional con respecto a los aspectos narrados en el mismo.

Con la explicación de la creación del universo se procede a detallar las distintas familias de los dioses, los Aesir y los Vanir, explicando cada uno de ellos y la guerra que sucedió para calmar los dos reinos. Estos son los primeros mitos que se suceden tras la creación del mundo. En estos apartados narraremos quiénes eran los dioses que componían los Aesir, como Thor, Odín, Sif o Frigg, y los Vanir, como Frey y Freya; para terminar con uno de los dioses más complicados de todos, Loki.

Una vez que conocemos los aspectos fundamentales de los diferentes dioses y su naturaleza, procedemos a contar los mitos que no están relacionados con Odín, Thor y Loki directamente, por lo que narraremos cómo fue la creación de los diferentes órdenes de personas por Heimdal, cómo Freya consiguió su colgante, cómo Iðunn fue raptada o cuál fue la prisión del lobo Fenrir. Para después, en los siguientes capítulos, pasar a explicar con más profundidad las figuras de Thor, Loki y Odín. En estos capítulos se realizará un análisis de todos los mitos e historias relacionados con estos.

Tras la explicación de toda la cosmología y los mitos relacionados con los Aesir y los Vanir que han perdurado en las fuentes literarias, todo culmina con el último de la fase mitológica, el Ragnarök. En este mito se explica cómo son sus prolegómenos, con la muerte de Baldr y cuál es el resultado de este acontecimiento, para, después, explicar el evento del Ragnarök y lo que sucedió al final de este.

Por último, narraremos dos de las leyendas más conocidas que se han conservado y de las que se tiene constancia en el mundo nórdico: Beowulf, Bjorn junto a Bodvar y el mito de Fáfñir y Sigurðr.

La gramática y la explicación de estos mitos está basada en las traducciones de las Eddas y de los diferentes textos mitológicos, por lo que las palabras o nombres, como por ejemplo, los que terminan con una desinencia en -hem se pueden encontrar también terminadas en -heim, o las desinencias en -er, que pueden ser también en -ir. Esta variación depende del traductor que se haya consultado. En nuestro caso, hemos utilizado las denominaciones y los nombres más comunes para que se pueda llevar una lectura fácil.

Por último, nos gustaría puntualizar que este libro tiene la intención de ser completamente divulgativo, para un público que tenga la necesidad de conocer los diferentes mitos de la cultura nórdica sin que sea una lectura pesada. Sin embargo, la redacción de este libro se ha realizado a partir de las lecturas de las fuentes literarias antiguas y la bibliografía actualizada, así como artículos de investigación que promueven nuevas teorías sobre este tipo de cuestiones. No obstante, para aquellos lectores inquietos que deseen ampliar sus conocimientos, se ha recopilado una gran cantidad de bibliografía que, además de ser usada para la redacción de este libro, puede servir de ayuda en caso de que se quiera profundizar en estos mitos.

1

Notas y contexto geográfico e histórico de la cultura nórdica

¿QUÉ ES LA MITOLOGÍA NÓRDICA Y DÓNDE TIENE SU ORIGEN?

La cultura nórdica es una de las más fascinantes de la historia, tanto por su rica mitología como por sus increíbles personajes e historias. Actualmente, son conocidos como vikingos, pero... ¿esta fue su denominación en la época en la que vivieron? El nombre vikingo proviene de la palabra nórdica *vik*, que significa 'bahía' o 'ensenada'. Muy en consonancia con las acciones de estos pueblos, parece que esta palabra trasgredió en el mundo escandinavo alrededor del siglo IX d. C., obteniendo un nuevo significado, 'expedición marítima'. No obstante, no a todos los pueblos nórdicos se los puede considerar vikingos. La descripción que se realiza en las sagas (las fuentes que tenemos para la descripción de las leyendas y los viajes de esta



Península de Jutlandia, actual territorio de Dinamarca

tanto, viendo las conexiones entre la mitología germana, hoy muy desconocida, y la mitología nórdica, podemos hablar de diferentes territorios y cronologías distintas.

La mitología nórdica tiene unos orígenes más antiguos de los que pensamos, no solamente se desarrolló durante los años de actividad vikinga, en torno al 790 y el 1100, sino que deberemos remontarnos a una época de transición desde la Antigüedad a la Edad Media. En la época denominada era de Vendel (550-790) se puede observar, a nivel arqueológico, cómo empezaron a aparecer los pueblos que habitaban los territorios cercanos al mar Báltico.



Escudo de la era de Vendel. Muy similar a los escudos que llevaban a las diferentes incursiones los vikingos.

Los inicios de esta mitología son fruto de una religión construida por una sociedad agrícola y guerrera, no obstante, conocemos muy bien el final de esta creencia. La llegada del cristianismo al norte de Europa y a estos territorios supuso el fin para estas creencias, fue a partir del siglo X d. C. cuando en Dinamarca los reyes se cristianizaron, comenzando así el declive de esta religión en las monarquías bálticas y escandinavas, llegando a sucumbir al cristianismo en el siglo XII.

No obstante, esta religión no desapareció completamente del panorama internacional, ya que quedó muy ligada al folclore y a la cultura popular de Noruega e Islandia. En la actualidad, el resurgimiento del paganismo ha llevado a establecer diferentes cultos, actualmente oficiales, en lugares como Islandia, Noruega, e incluso en Latinoamérica y España, donde, a partir del 2010, se considera una religión oficial, como por ejemplo, la Comunidad Odinística Española-Ásatrú.



Drakkar del Tapiz de Bayeux. Representa la forma en la que se realizaban las incursiones nórdicas, así como el modelo de barco que utilizaban.

primeras expediciones de saqueo hacia el Báltico. Al finalizar este período de Edad del Hierro se comienza a presenciar la aparición de los reinos regionales en la península de Jutlandia y en Suecia, y fruto de este período se observa cómo una tribu predomina sobre el resto.

Existen numerosas pruebas arqueológicas, como las grandes obras defensivas, los asentamientos planificados en planta, los enterramientos dotados de enormes cantidades de materiales y las estructuras que, a través de la comparación con los pueblos celtas de Europa, se pueden analizar como un establecimiento de poblaciones con una estructura muy jerarquizada. Se comenzaron a desarrollar grandes reinos, como se describe en la *Gesta Danorum*, donde aparecen numerosas dinastías ligadas a ese pasado heroico y a los territorios, que se comienzan a conformar como reinos durante los siglos VII-IX d. C.



Monasterio de Lindisfarne. Fotografía Matthew Hunt.

confirmado cuando los nórdicos invadieron y saquearon la iglesia en la isla de Lindisfarne.

A partir de este año se intensificaron las invasiones nórdicas de las tierras británicas. Hasta el 830 los vikingos realizaron numerosas incursiones a diferentes iglesias y monasterios de la costa británica, este tipo de ataques los llamaban *strandhögg*, los cuales consistían en una incursión de tres o cuatro *longship* hacia un punto, saquearlo y huir hacia la tierra de origen con el botín. A partir del 836 los daneses comenzaron a reunir grandes ejércitos para movilizarnos hacia diferentes tierras. Un ejemplo de ello fue la batalla de Carhampton, donde el rey Egberto se enfrentó a esta flota danesa. La batalla tuvo como resultado una victoria de los daneses, quedándose los nórdicos con el territorio de la batalla, tal y como lo expone la *Crónica anglosajona*. Este solo es uno de los ejemplos de lo que fueron las distintas incursiones vikingas en el norte de Gran Bretaña. Se cuentan por decenas estas incursiones



Ragnar Lodbrok en su último día. Hamilton, Hugo. 1830.

a gran escala, como la efectuada en la primavera del 851 hacia la actual Kent por parte de una flota de más de 350 barcos. Este contingente nórdico consiguió derrotar al rey Beorthwulfo de Mercia, cruzando el Támesis hacia el reino de Wessex. Sin embargo, la victoria de los nórdicos no fue muy duradera, ya que fueron derrotados en este lugar poco después.

Uno de los principales protagonistas de la conquista de los territorios británicos por parte de los vikingos daneses fue Ragnar Lodbrok. Este personaje, que roza lo heroico y lo histórico, consiguió llegar a la jefatura gracias a las grandes incursiones de saqueo desde Dinamarca hacia Gran Bretaña o hacia diferentes lugares del Imperio bizantino y el Ártico. Ragnar consiguió el trono de Dinamarca y estableció su posición gracias a diferentes matrimonios, sin embargo, por lo que ha pasado a la historia fue por conseguir conquistar la ciudad de York hacia el año 866. No obstante, el año siguiente, en marzo, Ragnar fue



La Guardia Varega en la crónica de Juan Skylitzes, *Skylitzes Matritensis*

Estado ruso, sin embargo, plantean diferentes polémicas, como la fundación de Nóvgorod, la cual no se constata arqueológicamente hasta el año 930, por lo que la capital gobernada por Rurik debió de ser Gorodiche, una isla muy cercana a la actual ciudad moderna.

Estos territorios sirvieron de cabeza para propiciar ataques hacia Constantinopla, llegando a capturar la ciudad de Kiev en una de sus incursiones hacia el sur. Uno de los *kinas* (título que se le daba al rey de los rus), llamado Oleg, el cual estaba emparentado con Rúrik, decidió trasladar la capital del Estado rus desde Nóvgorod hasta Kiev.

Las diferentes incursiones rus hacia el territorio bizantino propiciaron que se firmase un acuerdo, en el cual se otorgaba un subsidio a nivel económico y de víveres para evitar que se produjeran incursiones violentas. Se llegó incluso a realizar un peaje por cada barco que se trajera. Asimismo, los rus tenían permitido estar en los territorios de Bizancio, pero no podían vivir en la ciudad de Constantinopla. Este fue uno de los tratados que firmó el Estado rus de Kiev con la capital del



Leif Erikson descubre América. Cuadro de Christian Krohg.

Erik el Rojo fue un explorador que anduvo por el círculo polar ártico en las fechas en las que nos movemos, hasta que sus viajes y exploraciones se vieron interrumpidos por su muerte. No obstante, su legado fue heredado por su hijo Leif Erikson. Esta persona fue la encargada de continuar la aventura de su padre en las tierras del círculo polar ártico, llegando hasta las tierras de Terranova.

Aquí se puede explicar la existencia de un primer asentamiento que se realiza, bajo su mando, en tierras norteamericanas, llegándose incluso a contactar con la población local. El campamento de Leif Erikson se llamó Leifsbúdir y estaba situado en el extremo norte de la isla de Terranova. No sabemos por qué fue abandonado este territorio por parte de los vikingos. Algunas investigaciones detallan cómo la población local era muy hostil a la llegada de los nórdicos, otra línea de investigación excusa que el territorio era muy inestable para poder permanecer en él durante mucho tiempo y, por último, otra de las teorías indica que la llegada a esta tierra, a pesar de su gran fertilidad, fue solamente una expedición, por lo que abandonaron este territorio para volver a su tierra natal.



Representación de un asentamiento nórdico. Imagen cedida por la asociación Caballeros de Ulver.

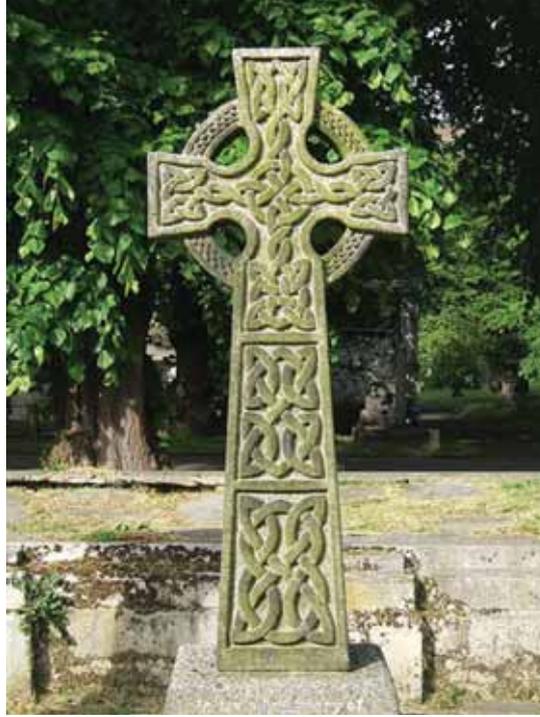
los cuales realizan diversos eventos a lo largo del año por ciudades emblemáticas de la península ibérica.

Por ello, no debemos pensar que esta mitología está muerta o acabada, sino que ha pervivido hasta nuestros días en la cultura popular, en el ocio, siendo una de las culturas más atractivas para la población en general.

2

Breves notas sobre la cultura nórdica. La vida de estos pueblos

Una vez realizado un breve resumen de la historia de la cultura nórdica, nos da la impresión de que esta fue muy belicosa, pero ¿esto siempre ha sido así? ¿La cultura nórdica de puertas para adentro era tan violenta? Los nórdicos no siempre han sido comprendidos correctamente, ya que la visión que se ha transmitido de estos ha sido en muchos casos errónea. Los vikingos no tenían una concepción violenta de sus actos, tal y como se demuestra en la explicación de sus mitos y sus leyendas. No obstante, la vida cotidiana de estos pueblos no era precisamente violenta, bárbara y belicosa. En muchos aspectos, la vida cotidiana de la cultura nórdica era muy distinta a lo que el imaginario colectivo piensa.



Cruz celta o nórdica que ha servido como elemento para la cristianización de estos pueblos

o esclavos, denominados como *traells*. Los esclavos eran siervos absolutos de sus señores nórdicos, en la línea del esclavo romano. La obtención de estos esclavos se hacía a través del pillaje y las invasiones que realizaban en territorios europeos o asiáticos; también a través del nacimiento, por la condición de sus progenitores; y, por último, a través de litigios legales en los que algunos perdían la condición de libertad por sus crímenes contra la sociedad. Estos hombres capturados eran despojados de todos sus derechos por la justicia, para identificarlos se les debía recortar el pelo hasta dejárselo corto y vestirlos con unos ropajes de lana que no estuvieran teñidos. Al igual que en el mundo romano, estos esclavos podían tener hijos, no obstante, el estatus social de esos hijos era igual al de su padre o de su madre, trabajando como mano de obra al servicio de su señor. La



Estandarte nórdico en el *Tapiz de Bayeux*; en el Museo del Tapiz de Bayeux

intelectual y de liderazgo, que tendía a ser una persona de carácter violento y terca; no obstante, había excepciones donde el líder era de origen noble y tenía grandes habilidades diplomáticas.

Sin embargo, un hombre podía llegar, gracias a sus proezas físicas o intelectuales, a tener una capacitación para el liderazgo y, posteriormente, conseguir escalar en el escalafón social.

La estructura del Ejército se puede explicar de la siguiente manera: un rey, como un jefe, estaba rodeado por su círculo más íntimo, el cual podía contar con un mariscal de campo, diversos portaestandartes, su séquito, una guardia personal, un oficial y un maestro de caballería. Pero ¿cómo era la tropa más básica?

La tropa más básica se puede diferenciar entre los niveles de los hombres libres, estos a menudo eran proscritos y reconocían la obligación de cumplir su servicio militar en compensación con la protección y ayuda de su señor, es decir, personas que estaban muy vinculadas a los terratenientes o los señores y cumplían con la llamada de armas que se realizaba. Existen menciones en las que a algunos hombres eran considerados piratas por las acciones que realizaban en el mar. Por lo general, no eran

IncurSIONES
nórdicas.
*Miscelánea sobre
la vida de san
Edmundo, siglo XII.*



grandes terratenientes o granjeros totalmente libres, sino que quienes se solían embarcar en empresas que podríamos considerar piráticas eran tanto labradores como individuos con un estatus bastante dudoso en la sociedad nórdica. Algunos preferían incluso hacer una campaña para eludir deudas o problemas dentro de su territorio. Muchas veces estas incursiones piratas acababan con una recompensa en forma de tierra para sentarse una vez finalizada la expedición.

No obstante, existen otros tipos de hombres libres, llamados *bonders*, es decir, campesinos o granjeros libres que conformaban el cuerpo de las tropas de los Ejércitos reales, eran los denominados hombres del Thing. Los hombres



Mjölner en plata
encontrado en las
excavaciones de Bredsättra

el bosque cercano al templo (lugar donde se realizaba el rito, no se trataba de un edificio físico). Este bosque era sagrado para los nórdicos y lo consideraban como una divinidad más. Las criaturas que se podían sacrificar iban desde animales domésticos, de tiro o depredadores hasta, incluso, seres humanos. La víctima en cuestión era ejecutada con una espada o un hacha y se recogía la sangre en un vaso sagrado, estas muertes rituales iban seguidas de banquetes con libaciones a los dioses. Este es uno de los ritos más documentados que se ha conservado.

Otro de los ritos del que mayor documentación tenemos es el que se realizaba tras la muerte de un miembro importante de la comunidad. Gracias a la narración de Ibn Fadlan o del Canto Breve de Sigurd sabemos que en el mundo nórdico no se escatimaban gastos para realizar una tumba o un enterramiento. Se rendía culto a los muertos y, además, la tumba constituía un monumento a la posición social de los descendientes del difunto. Existen



Funeral vikingo del jefe varego Ígor de Kiev en el Rus de Kiev.
Heinrich Semiradzki (1845-1902)

numerosos vestigios de necrópolis como el cementerio en Vestfold, el cual alojaba numerosos túmulos en forma de barcos. No obstante, el ritual más conocido es el del enterramiento en el barco y la incineración del mismo.

El jefe era colocado en una tumba temporal y esta era cubierta durante diez días, hasta que fueran confeccionados nuevos ropajes para el difunto. Entre su familia, las mujeres y esclavas confeccionaban todo tipo de ropas y alcoholes para celebrar el enterramiento. Lo más curioso es lo que ocurría con sus esclavas, de entre las cuales una se debía ofrecer voluntaria para morir con su dueño durante el enterramiento. Para ello, se la trataba de forma excepcional, custodiada día y noche por otras mujeres o diferentes hombres hermanados con el difunto. Más tarde, se la alcoholizaba hasta el punto de llegar a una intoxicación etílica, con la que la esclava cantaba alegremente. A los



La Piedra de Rök es un ejemplo del alfabeto rúnico que se ha conservado hasta nuestros días

un tipo de escritura y a la vez un tipo de elemento ritual que servía para la adivinación o para los rituales religiosos. Sin embargo, ¿cuáles son las fuentes para el estudio de la mitología y los dioses nórdicos?

LA IMPORTANCIA DEL BARCO EN LA VIDA COTIDIANA Y EN LA MITOLOGÍA NÓRDICA

Los barcos han sido muy importantes en la vida cotidiana de los pueblos nórdicos, se ha podido observar en los dos primeros capítulos cómo la civilización nórdica utilizaba el barco como método de transporte para comerciar o



Barco de Gokstad. Museo de barcos vikingos Oslo, Noruega.

del que falta solamente la parte superior de sus extremos (proa y popa) y la mitad del mástil. Este hallazgo fue de lo más importante para el estudio de la arquitectura y del mundo navales en la cultura nórdica. El estado del barco era excelente y se encontró casi la totalidad del casco, así como el sistema constructivo que usaban antaño. El barco estaba inmerso en un montículo, por lo que al excavarlo se fue descubriendo poco a poco. Existen pruebas de que diversas herramientas habían dañado el barco una vez se hallaba enterrado, que habrían servido para llevarse el cuerpo que albergaba y diversas partes del propio barco. La conservación del barco se debe a la tierra arcillosa con la que lo habían enterrado, la cual preservó perfectamente la nave en una especie de cámara hermética en su interior, donde se produjeron las condiciones anaeróbicas ideales para la conservación de la madera, ya que se impide que se descompongan completamente los materiales constructivos.

Las dimensiones de este barco son de gran interés para el estudio de la arquitectura naval nórdica. Se trata de un barco que mide 23 metros de longitud, con una



Barco de Oseberg. Museo de barcos vikingos de Oslo, Noruega.

estado, parecía que fuera nuevo y que nunca se hubiera utilizado, solamente en el casco y el resto de utensilios puestos como ajuar para la tumba se veía el paso del tiempo. Este barco tiene unas características distintas a las de Gokstad, ya que parece que fuera difícil manejarlo en alta mar. La quilla del barco parece muy fina y no es de una sola pieza, sino que se compone de varias que están unidas y ensambladas por diferentes partes de madera. La popa está formada por piezas y no tiene grandes tablonnes, sino que son débiles con respecto a su homólogo de Gokstad. Parece que es un barco hecho exclusivamente para el enterramiento, el *kerling* y las demás piezas que sujetarían el mástil son diferentes y muy pequeñas, ya que en algún momento se llega a reforzar con metal. Sin embargo, la investigación actual piensa que este barco haya podido utilizarse, ya que la cubierta es más grande y permite más espacio para los marineros, al igual que los remos indican



Knar de Skuldelev. Museo de barcos vikingos de Roskilde.

un *knar*, cuya misión pudo ser la colonización de los territorios nortños.

El único *knar* encontrado en Skuldelev se trata del perteneciente al denominado naufragio 1. Es un gran barco de carga que tenía una longitud máxima de 16,5 metros por una anchura de 4,8 metros, también sabemos la altura desde la quilla hasta la regala, que era de unos 2 metros. Tenemos constancia también del calado de este barco, de 1,5 metros de profundidad. Lo curioso de este barco es la característica de tener dos cubiertas con una apertura central de 5,5 metros y una capacidad de carga que los investigadores han calculado en 35 metros cúbicos (30 000 litros de capacidad). Pero bajo la cubierta móvil había aún más capacidad, aunque también se debe contar con el espacio vital de los marineros.

Este *knar* tenía una grandísima vela cuadrada que, según las sagas nórdicas, debía de tener un *beiti-ass*, que

3

¿Cómo fue la creación del universo?

La creación del universo, en muchas culturas, se puede deber a la acción de una identidad divina, tales son los casos de las religiones cristiana, judía, islámica o grecolatina. La narración que la *Edda prosaica*, escrita por Snorri Sturluson, realiza sobre la cosmogonía nórdica indica que esta estuvo muy influenciada por las ideas recogidas de la tradición cristiana y que reúne la información del entorno en el que vivieron y en el que comenzaron las culturas más arcaicas de la región norte, muchos de estos lugares aparecen mencionados como reinos o mundos en esta mitología. La narración de la cosmogonía se realizará en la *Edda prosaica* a través de un diálogo entre Glif (o Glifo), en el cual fue un rey sueco quien fue exiliado por una mujer proveniente de Dinamarca y que era una diosa (perteneciente a los Aesir).



Nidhoegg roe Yggdrasil desde las raíces

Bajo Yggdrasil se ubica el palacio que custodia a las vírgenes, Urda, el pasado, Verdanda, el presente y Skulda, el futuro, denominadas como las nornas. Estas habitan cerca de la fuente de Urd. , pues su cometido es hacer que Yggdrasil se mantenga con vida, para lo que recogen arcilla y la mezclan con agua, con la que rigan y mantienen el árbol.

El fresno Yggdrasil compone muchos de los lugares mitológicos que los nórdicos creían que existían. En este existe la morada de los elfos luminosos (Alfhem), pero también la de los elfos oscuros (Svartalfhem). *Alfios* es otra de las denominaciones que reciben, pero hemos preferido



Día cabalgando,
cuadro de Nicolai
Arbo



Noche cabalgando,
cuadro de Nicolai
Arbo

4

¿Qué tipo de deidades existían?

PROLEGÓMENOS DE LA GUERRA. LOS AESIR Y LOS VANIR

Los dioses, en la mitología nórdica, se dividen en dos familias: los Aesir (o ases) y los Vanir (o vanes). Los ases son la estirpe de dioses que descienden de Borr, los primeros fueron Odín y sus hermanos, de ellos surgieron el resto de los ases. La naturaleza de esta familia de dioses está muy vinculada al mundo bélico, a la guerra, a las armas y al poder que ello comporta. Sin embargo, también eran los dioses que velaban por las artes y las virtudes humanas, entendiendo estas como las que realizarán la cultura nórdica general, es decir, las que la naturaleza humana, sin ningún tipo de magia, puede generar: la artesanía, el arte y la guerra. Estos dioses velaban por la paz, la guerra y la justicia en el mundo.



Kvasir con el hidromiel en un grabado medieval

investigación actual ha visto un paralelo en el nombre de la Kvasir, que onomásticamente se discute sobre si significa ‘estrujar’ o una palabra similar.

Por último, la investigación actual se ha parado a pensar sobre la divinidad de Mimir. No se sabe a ciencia cierta si se trataba de uno de los Aesir principales, ya que en algunas ocasiones se ha identificado como un gigante, ya que da lugar a uno de los nombres que tiene una fuente bajo Yggdrasil.

Por lo que, una vez recopilados el mito de la creación del universo, del mundo y de los distintos elementos naturales, la mitología nórdica procede a explicar las diferencias entre las dos estirpes de dioses, siendo el principio de la mitología nórdica.



Odín, ilustración de Arthur Rackham

Por eso también es conocido como Ok-Thor y Asa-Thor. Thor lleva equipados tres objetos, el primero de ellos es su martillo Mjölmir (Mioelner en otras versiones), que le sirvió para enfrentarse a los numerosos peligros que generaban los gigantes. En segundo lugar, su cinturón de fuerza, llamado Megingjörð, y, por último, un par de guantes de hierro especiales que sirven para poder enfrentarse a cualquier enemigo que se le imponga. La esposa de este dios es Sif, que simboliza la fidelidad en el amor, fruto del cual nacieron los dioses Magni, Modi y Thrud.

Baldr es otro de los hijos de Odín, que llegará a ser el mejor de entre todos los Aesir, además de a quien estos dirigían considerables elogios. Baldr era el más hermoso y brillante de todos los dioses, también se le consideraba el más sabio, aunque por detrás de Odín, así como el más justo, ya que sus sentencias eran irrevocables. Baldr vivía

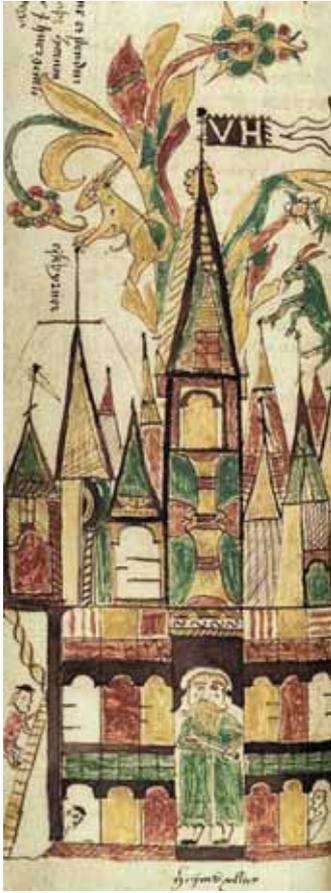


Heimdall tocando la trompa Gialar

Con ellas avisa a todo aquel al que quiera escuchar y defiende los territorios de los dioses. Es quizás uno de los más representativos e importantes de los Aesir.

El siguiente de ellos se denomina Hoder (Höder), el cual es hijo de Odín y de Frigg, hermano a su vez de Baldr y medio hermano de Thor. Este dios era ciego de nacimiento, pero eso no hacía disminuir su fuerza. La mitología y los Aesir no olvidarán lo que hizo, estando sus acciones muy grabadas en la memoria de todos ellos, pero esta gesta la dejamos para otro capítulo.

El siguiente de los Aesir es el llamado Viðarr (Vidar o Vidrr), este era medio hermano de Baldr y de Höder, ya que era hijo de Odín, pero su madre fue la gigante Grid. Viðarr es el dios del silencio, la venganza y la justicia, siendo uno de los Aesir más silenciosos, gracias a la suela de gran grosor de uno de sus zapatos. Se sabe que este dios era el segundo más fuerte de todos, por detrás de Thor, siendo invocado cuando algún contratiempo aparecía.



El Valhalla.
Representación en un códice medieval.

alimentan del follaje de los árboles que hay en los alrededores de este grandioso palacio. Dentro de los territorios del Valhalla se encuentra el palacio Bilskirnir de Thor. Asimismo, para alimentar a todos los guerreros y dioses que hay en este lugar, la cabra Heiðrún produce de sus ubres la mejor hidromiel que existe en los nueve mundos.

Las principales deidades encargadas de llevar a los caídos hasta el Valhalla son las valkirias, estas son entidades femeninas menores asociadas a la diosa Freya, las cuales tenían como principal función servir bajo las órdenes de Odín, eligiendo a los guerreros más heroicos caídos en acto de combate. Estas criaturas son doncellas y escuderías que cabalgan en las filas de los dioses o que sirven la bebida en el Valhalla. No se trata, como en algunas investigaciones

5

Andanzas y aventuras de los dioses

La mitología nórdica consta de numerosos mitos, como los que hemos podido narrar con anterioridad. El gran mito de la creación del universo está compuesto por varios mitos más pequeños que, todos ellos, conforman lo que se denomina como el mito de la creación del universo. Otro de los ejemplos que tenemos de grandes mitos, generados a partir de pequeñas historias diferentes, fue el de la guerra entre los Aesir y los Vanir. Ese gran mito que hemos narrado en el capítulo anterior consta de pequeñas historias, como la de Gullveig o la de Mimir. Es en estos casos donde podemos observar la existencia de grandes mitos contruidos con pequeñas historias que, hiladas entre sí, dan lugar a las historias más extensas.

En este capítulo vamos a centrarnos en los mitos que van asociados a algunos de los dioses principales y de los que hablamos anteriormente. Queda aún un mito



Heimdal devuelve
el Brísingamen a
Freya

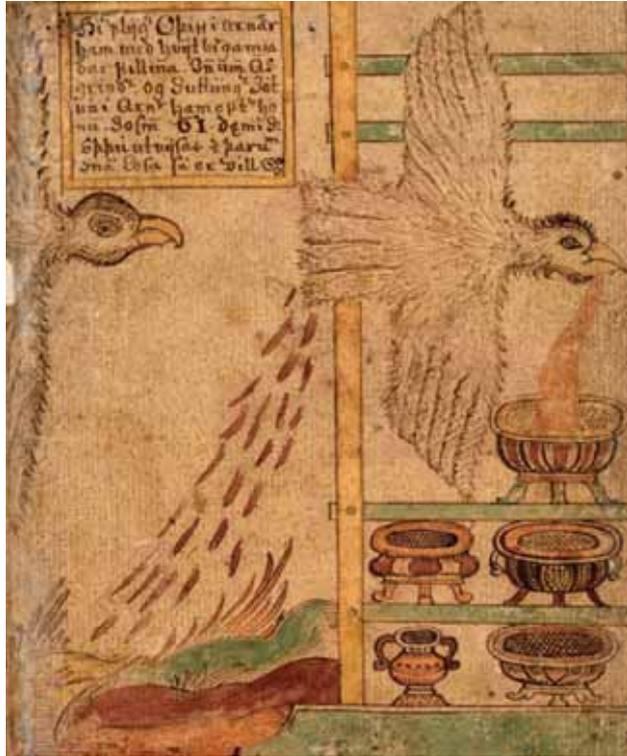
llamaban Álfrigg, Dvalinn, Berling y Grér, que eran unos enanos capaces de fabricar cualquier tipo de aparejo. Estos enanos habitaban en una piedra, un día, Freya pasó por delante de donde vivían y encontró una pequeña puerta abierta. Al entrar, la diosa del amor quedó totalmente prendada por el objeto que estaban fabricando estos enanos, un collar de oro. No obstante, no fue la única que quedó obnubilada por la belleza del objeto, sino que los enanos quedaron totalmente enamorados de la diosa. La situación se volvió muy difícil, Freya quería el collar a toda costa y les solicitó que se lo vendieran a ella. Freya decidió que pagaría cualquier cantidad de oro, plata, bronce, cualquier tipo de metal o piedra preciosa que ellos desearan. Sin embargo, los enanos le respondieron que no querían ninguna riqueza, sino que estaban absortos por la



Idun y las manzanas, de Penrose, 1890

acabó ofreciéndose para ir hasta Jöthunhem (Giantland) a buscar a Iðunn.

Para poder llegar más rápido, solicitó la ayuda de Freya para metamorfosearse en halcón, ella así lo hizo y el dios pudo llegar hasta la casa de Thiazi con gran rapidez. Cuando Loki llegó, se percató de que el gigante había salido a pescar e Iðunn estaba sola en su salón. El dios de los engaños no perdió oportunidad y transformó a Iðunn en una nuez, la cogió entre sus garras y huyó volando con destino a Asgard. Thiazi observó que Iðunn ya no estaba en su casa y que había sido Loki quien la había rescatado, el gigante no perdió el tiempo y se volvió a transformar en águila para perseguir al halcón-Loki. La persecución por el cielo fue muy corta, el águila, rápidamente, consiguió alcanzar al halcón gracias a la fuerza de sus alas. Sin embargo, los Aesir, cuando vieron a lo lejos cómo el halcón-Loki estaba llegando a sus muros perseguido por Thiazi, decidieron ayudarlo. Echaron en la base de las murallas de Asgard numerosas astillas y pequeños



Odín escupe
en el caldero
el hidromiel.
Ilustración de
Sigurdsson, siglo
XVIII.

acabando así con toda la bebida. Ante la sorpresa de la gigante, Odín se transformó en un águila y echó a volar hacia Asgard. Suttung, por su parte, observó cómo esta se llevaba el hidromiel y la persiguió, pero al acercarse a los terrenos de los dioses, Odín escupió el hidromiel robado en un gran recipiente que los Aesir habían dejado a las puertas del mundo de Asgard.

De esta manera, los dioses consiguieron el poder de la poesía. No obstante, una pequeña parte del escupitajo que echó Odín con la bebida se derramó fuera del caldero, ración que no fue recogida por los dioses y que por ello está disponible para cualquiera que quiera beberla.

Así la mitología nórdica explica cómo aquellos que sin tener ningún tipo de conocimiento pueden llegar a comprender la poesía e incluso a componer un acertijo o un verso.



Tyr pierde su mano en la boca de Fenrir. Manuscrito islandés del siglo XVIII.

Los dioses observaron cómo Fenrir estaba atado y no se podría mover, más tarde, cogieron a Gelgia, la punta de la cadena, y la pasaron por una losa de piedra llamada Gioel, fijándola profundamente en la tierra. Enseguida cogieron otra piedra, de nombre Thvite, y la hundieron y fijaron para que no pudiera ser movida. El lobo abrió la boca y quiso acabar con los Aesir, pero estos le atravesaron la boca y quedó inmóvil gracias a sus espadas, lo que le serviría de bozal hasta el Ragnarök. Desde entonces, todas las noches Fenrir aúlla a la luna. La espuma de su boca, fruto de la salivación, crea un río llamado Von. Fenrir espera allí hasta la llegada del Ragnarök, donde su destino le aguarda.

6

Odín y sus mitos

LA FIGURA DE ODÍN Y SU IMPORTANCIA

Odín es uno de los dioses que mayor presencia tiene en el imaginario popular y que más representa a los guerreros vikingos y toda su violencia, la gran ferocidad y el valor en combate. Asimismo, también representa la sabiduría y la paternalidad de todos los dioses. La descripción que hace de él Snorri Sturluson nos lo presenta como el más noble y más antiguo de todos los Aesir, el que manda sobre todas las cosas, y a quien todos sirven como los hijos a un padre.

Las características que se conocen de Odín son muchas y muy destacadas. Sabemos que se le representa como un rey, o un noble, inmerso en una sucia realidad terrenal. También se le representa como que el dueño de las tierras que convive con su corte. El estatus del poder y la estabilidad se combinan con el conocimiento y la



Ilustración de
Sleipner y Odín

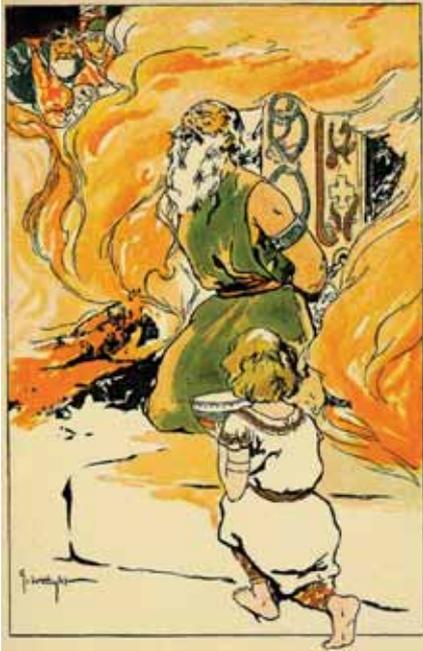
del campo de batalla, para lo que necesita animales carnívoros que encuentren a los soldados que han muerto en alguna contienda.

Otra de las pertenencias que debemos tener en cuenta es su anillo, aunque en algunas versiones se hable de un brazalete. El nombre de este es Draupnir y cada nueve noches se derrite y da origen a ocho nuevos objetos. Este anillo o brazalete está vinculado a la muerte de su hijo Baldr, ya que se deposita en la barca funeraria del mismo.

La gran mayoría de las pertenencias de Odín están relacionadas con los mitos que hablan de él directamente, o con otros que implican a los enanos y a Thor o a Loki. Sin embargo, aparte de estas pertenencias también existe un grupo de guerreros que están vinculados a él directamente, los *berserkers*.

LOS *BERSERKERS* Y OTROS GUERREROS AFINES A ODÍN

Los *berserkers* son una clase de guerreros muy venerada por los hombres que los rodean, pero también son temidos y belicosos entre ellos mismos. La palabra «berserk» significa ‘camisa de oso’, aunque también son conocidos como *ulfhednar*, los ‘piel de lobo’.



Agnar le da de beber a Grimner.
Wright, 1907.

Diez años antes, Geiroed había tenido un hijo, al que había puesto el nombre de su hermano, Agnar. Este un día fue a donde estaba Grimner, ofreciendo al preso una copa con cerveza, cuestionando la autoridad de su padre al decir que su decisión de torturar a un inocente, estaba mal.

Cuando las ropas de Grimner estaban a punto de ser quemadas, usó su magia para parar el fuego y explicó que solamente el hijo de Geiroed podría gobernar en ese reino. Las alabanzas sobre su hijo fueron enormes, ya que fue el único que creyó hacer lo justo, explicándole a Agnar que todos los dioses le invitarían a sus palacios. Ante el asombro que ello produjo, Odín comenzó a explicarle todo acerca de los mundos donde él habitaba, así como sobre el Yggdrasil y todos los nombres que el dios tenía para sí. Llegado el momento, entró en casa de Geiroed y se reveló a sí mismo, diciéndole a su hijo adoptivo que el hidromiel le había embriagado, que ahora ya no tendría el favor de Odín y de todos los Aesir. Le replicó que él le

7

Los mitos y aventuras de Thor y Loki

LA FIGURA DE THOR Y SU IMPORTANCIA

A lo largo de toda la mitología nórdica observamos una dinámica constante, Thor es uno de los dioses más importantes e influyentes en esta cultura. Aunque no fuera el más sabio ni el más carismático de todos, Thor es el dios más poderoso de esta cultura, especialmente si consideramos el poder como la fuerza viva. Thor es el más popular de los Aesir y el más conocido hoy en día. Las distintas versiones de este dios que se conocen en la actualidad son muy diversas, y van desde la imagen que se nos quiere mostrar en el universo *Marvel* hasta alguno de los videojuegos más actuales como el *God of War 4*. Sin embargo, las atribuciones de la fuerza y la sed de lucha han permanecido en todas estas versiones.



Mjölner, símbolo de Thor, en la estela de Stenkvista en Suecia

Thor es quien defiende a los Aesir de cualquier mal que amenace sus muros y también es el protector de la humanidad. Por ello, a él está dedicado uno de los días del calendario actual anglosajón, siendo el *Thursday* el día de Thor.

LAS PERTENENCIAS DE THOR

Todos los dioses tienen objetos mágicos y sagrados que los acompañan, junto con sus diversos animales o barcos. En el caso de Thor, este cuenta con múltiples objetos, que utiliza para luchar y combatir, algunos de los cuales aparecen en el registro arqueológico e, incluso, pasan a ser símbolo de la cristiandad y perduran hasta el presente.

Thor mantiene el aspecto habitual de un guerrero o un herrero, con sus típicas herramientas como unos guanteletes, un martillo o un cinturón.

REGISTRO ARQUEOLÓGICO DE LOKI

Es uno de los dioses que no tiene un registro arqueológico extenso, solamente aparece mencionado en dos piedras rúnicas, una de ellas es la Piedra de Snaptun, que se descubrió en 1950 en dicha localidad danesa. En esta, parece que se reconoce una figura similar a la de Loki, con unos bigotes rizados y unos labios con cicatrices. Solo gracias al detalle de sus labios podemos reconocer que es Loki, ya que en uno de los mitos le llegan a coser los labios por cometer uno de sus engaños.



Piedra de Snaptun

El otro resto material se corresponde con la Piedra de Kirby Stephen, que se encontró en Cumbria, Inglaterra, y constituye uno de los pocos restos que existen de la invasión nórdica en Inglaterra. En esta se representa una figura humanoide con cuernos y cadenas en los brazos que parece representar a Loki encadenado, en el momento en que descubren su participación en la muerte de Baldr.



Thor y Jörmungander en la barca de Hymir. Pintura de Henry Fuseli 1788.

reclamarle el magnífico caldero. Una vez llegaron, Thor y Tyr se encontraron con la madre de este último, que los invitó al salón de su casa. Entre tanto, llegó Hymir y su esposa le dijo que Tyr, su hijo, había ido al palacio en compañía de Thor, quien había asesinado a uno de sus amigos gigantes. Cuando este gigante llegó se cayeron más de ocho calderos al suelo, siendo uno de ellos el objetivo de Thor y Tyr.

Sin embargo, el padre de Tyr, Hymir, decidió hacer una fiesta, pues, aunque iba acompañado de Thor, era su hijo quien había regresado. Se celebró un banquete con tres grandes toros, no obstante, el dios del trueno se comió dos de ellos mucho más rápido que nadie, por lo que a la mañana siguiente fueron a pescar. En este momento del mito se produce la pesca de Jörmungander, pero en esta versión Thor no se había transformado en niño y pescaron mucho antes dos ballenas. Al tiempo que volvían, se llevó a cabo un duelo dialéctico entre ambos que desembocó en una competición para demostrar su fuerza.

8

El fin de los tiempos, el Ragnarök

Antes de comenzar a narrar cómo se produce el final de la mitología nórdica, debemos tener en cuenta dónde se inserta la mitología a nivel cronológico. Muchos de los poemas que narran el final de la mitología nórdica, o el final del mundo, están muy influenciados por la tradición cristiana y la descripción del apocalipsis. La línea temporal de la mitología nórdica está inserta en un momento en el cual los dioses están vivos, pero se conoce su final. Los dioses nórdicos tienen que cumplir con el inevitable destino, la muerte y destrucción del mundo.

Por lo que, a nivel cronológico, tenemos que tener en cuenta que el relato de todos los mitos, las características de estos, las leyendas, la descripción pormenorizada de todos los dioses, sus historias y aventuras, se sitúan en un momento temporal en el que todo ello ya ha pasado. No obstante, la historia del fin de los dioses y la construcción



Muerte de Baldr
representada en un
manuscrito islandés,
siglo XVIII

golpear ni arrojar nada a su hermano por su discapacidad. Loki se acercó a él sigilosamente, y le preguntó por qué no se divertía como el resto de los dioses, Höðr le respondió que carecía de armas y de vista, por lo que no podía darle, aunque quisiera. Loki, entonces, le persuadió de que él sería quien le indicase dónde debía disparar y con qué objeto debía hacerlo, dándole en ese momento parte de la rama del Mistelten.

Cuando llegó el turno de Höðr, este lanzó con todas sus fuerzas el muérdago y alcanzó a Baldr, atravesando su cuerpo y quitándole la vida al instante. Baldr cayó fulminado al suelo mientras todos los dioses se miraban los unos a los otros muy serios. Los Aesir estaban perplejos al ver cómo el dios, inmune e inmortal, caía fulminado por uno de los objetos que le arrojaban.

Todos ellos se enfurecieron y se entregaron al sentimiento de venganza contra aquel que había arrojado ese objeto. Muchos de ellos, para mitigar su dolor, llegaron



Thor coge la red
para capturar a
Loki

Los dioses llevaron a Loki a una cueva, donde le pusieron diferentes esposas y cadenas atadas a tres grandes losas de piedra con diferentes agujeros. Los hijos de Loki, Vale y Narve, tuvieron que compartir el castigo de su padre, ya que el daño que se les había hecho a los Aesir había sido demasiado grande y Loki debía experimentar el dolor de un padre.

Los Aesir dieron la forma de un lobo a Vale, a quien pusieron frente a su hermano. Enseguida los instintos del lobo afloraron y atacó con dureza a su hermano Narve, los ojos de Loki se posaron en los de sus hijos, al ver cómo el lobo atacaba con dureza a su hermano y le destrozaba el cuerpo. El castigo no terminó ahí, los Aesir recogieron las tripas del cuerpo destrozado de Narve y ataron con ellas a Loki a las tres losas. Una de ellas sirvió para atar su tripa, la otra para los riñones y la tercera para las rodillas. Cuando hubieron terminado de colocarlas, las tripas de su hijo

9

Breves notas de las leyendas y aventuras de la cultura nórdica

BEOWULF CONTRA GRÉNDEL

La leyenda de Beowulf es una de las más conocidas por sus adaptaciones al cine y a las novelas gráficas. Sin embargo, aunque se piense que ha sido una tradición anglosajona, se trata de un poema que tiene su origen en Dinamarca y el sur de Suecia. La leyenda de Beowulf se ha conservado en un único manuscrito en la actual Inglaterra y se ubica cronológicamente en la época previkinga, esto es, en el período que denominamos anteriormente era de Vendel (v-vii d. C.).

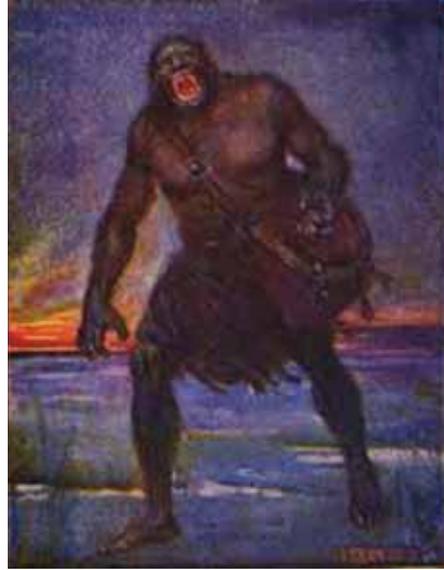
El argumento del poema de Beowulf que se ha conservado hasta nuestros días (en un manuscrito del siglo xi d. C.) está dividido en cuatro cantos. En estos se narra la leyenda de Beowulf y de sus hazañas contra los dragones. El contexto geográfico en el que se mueve



Selandia en el contexto geográfico escandinavo

esta historia es el de las tierras de Dinamarca, exactamente en una isla llamada Selandia, donde existió un palacio llamado Hérot. El poema explica cómo en esta tierra eran muy frecuentes los asaltos de los gigantes, en concreto, los dirigidos por Gréndel.

La leyenda comienza en este palacio, donde se albergaban numerosos tesoros y se celebraban grandes fiestas; sin embargo, estas fiestas solo servían para provocar a un monstruo maligno, que se irritaba cuando escuchaba el alboroto del palacio de Hérot. Gréndel era un proscrito que amenazaba constantemente a esta gente, porque él moraba en los fangales, las grutas y las charcas. Todas las noches ocurría lo mismo, Gréndel marchaba hacia el palacio para saber qué hacían después de la fiesta, gracias a lo que observó que ninguno de los hombres de



Gréndel. Dibujo de J. R. Skelton, 1908.

este palacio tenía algún mal en su interior. Por lo que, la bestia se dispuso, junto con treinta vasallos, a asaltarlos, consiguiendo raptar parte del tesoro que ahí guardaban y escapando con él hacia su guarida.

A la mañana siguiente, los estragos causados por Gréndel y sus gentes en el palacio fueron descubiertos, a lo que le siguieron los gritos y un gran alboroto. Allí, el rey, lleno de tristeza, advirtió que todos los indicios le llevaban a Gréndel y sus gentes. El rey, que se solía reunir con su gente en secreto para que la bestia no pudiera saber de sus planes, acordó reclutar a los más fuertes guerreros para que depusieran a la bestia. (A pesar de que eran pueblos cristianos, cuando llegaban momentos de dificultad, los templos paganos se llenaban de ofrendas al ver que el dios de los cristianos no hacía nada).

La noticia de que buscaban hombres hábiles para luchar contra la bestia llegó a oídos de un joven guerrero, vasallo del rey Híglak y de nombre Beowulf, cuya fuerza era tan grande que todos los hombres lo conocían por ello. Antes de marchar logró reunir quince grandes guerreros por el mar, hasta que llegaron a la costa, donde



La muerte de Beowulf. Imagen de Ragonzin y Tobin 1909.

de Thor, en las que este luchador marcha por el mundo resolviendo los problemas y asestando golpes mortales a los monstruos o gigantes que atemorizaban a la gente. Su muerte heroica también es muy similar, ya que se produce tras enfrentarse a un dragón y acaba siendo mordido y envenado por este para morir así de forma heroica.

LA LEYENDA DE BJORN, EL HOMBRE OSO, Y SUS HIJOS

En el norte de Noruega habitó una vez un rey llamado Hring, el cual tuvo un hijo que se llamó Bjorn. Estos vivieron felices en comunidad hasta que la madre de Bjorn murió y el rey Hring le mandó buscar una nueva esposa. El clima allí era terrible y una de las tormentas les obligó a pasar cierto tiempo del invierno en la región del Finnmark, en la actual Noruega. En esta tierra se encontraron a dos hermosas mujeres de pelo rubio. La expedición les preguntó si eran solteras, a lo que la mayor dijo ser la amante del rey de Laponia y la más joven, su hija.



Muerte de Fáfnir.
Ilustración de Arthur
Rackham, 1911.

de que todos tuvieran miedo de él. Sigurðr le respondió que su corazón y su valía eran los que le habían incitado a esa gran gesta.

El dragón continuó hablando mientras agonizaba, así, le dijo lo raro que le parecía que un prisionero de guerra fuera valiente y tuviera aptitudes para la lucha, puesto que solo alguien que se hubiera criado con su familia podría tener esas cualidades. Sigurðr, por su parte, se quejó de que le reprochara no haberse criado con sus padres y precisó que, aunque de joven hubiera sido prisionero, nunca se sintió como tal, pues le habían respetado el origen y el linaje real. Fáfnir, después de eso, le advirtió de que el tesoro que andaba buscando algún día provocaría su muerte.

Por último, Fáfnir aclaró que no haría caso de ninguno de los avisos del dragón, pero Sigurðr le preguntó si sabía quiénes eran las nornas que decidían el destino de los nacidos de madre. Este respondió que eran muy

Glosario

A

Aesir: Se trata de los componentes del panteón principal de la mitología nórdica. Sus miembros son muchos, entre ellos se puede nombrar a Odín, Thor, Frigg, Sif, Iðunn, Týr, Baldr y Vidar, entre otros. Estos vivían en Asgard y son los principales personajes de los diferentes mitos nórdicos.

Agnar: Puede hacer referencia al hermano de Geirod o al hijo de este. Es uno de los personajes secundarios del mito en el que Odín y Frigg educan a dos niños que acaban varados en la mar. En el caso de Agnar puede referirse al que educa Frigg o al hijo de Geirod, el cual acaba ayudando a Odín cuando estaba disfrazado y será quien gobierne en su tierra a la muerte de su padre.

Bibliografía

FUENTES LITERARIAS

Beowulf y otros poemas anglosajones. Traducción de Luis y Jesús Lerate. Madrid: Alianza, 2017.

Ibn Fadlan's Journey to Russia: A Tenth Century Traveler from Baghdad to the Volga River. Trad. Richard N. Frye. Princeton: Markus Wiener, 2005.

Leyendas de los dioses del Norte. Eddas. Recopilación de los textos mitológicos nórdicos de Snorri Sturluson, Saemund el Sabio y algunas sagas anónimas. Trad. P. Gómez Carrizo. Madrid: Desván de Hanta, 2014.

Saga de Egil Skalla-Grimsson. Ed. Enrique Bernárdez, Miraguano (1988).

Saga de los Volsungos. Trad. J. E. Díaz Vera, Gredos (1998).

Las imágenes se insertan con fines educativos.
Se han hecho todos los esfuerzos posibles para contactar
con los titulares del *copyright*.
En el caso de errores u omisiones inadvertidas, contactar
por favor con el editor.