

BREVE HISTORIA de la...

# MITOLOGÍA NORDICA

Carlos Díaz Sánchez



Descubra la cultura nórdica y adéntrese en el impresionante mundo de las divinidades, criaturas, mitos y leyendas de este gran pueblo de exploradores: Odín, Thor, Loki, Baldr, Niörd, desde el Ginnungagap hasta la batalla final del Ragnarök. Una visión contextualizada y rigurosa del fantástico cosmos mitológico nórdico

**BREVE HISTORIA  
DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA**

# **BREVE HISTORIA DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA**

Carlos Díaz Sánchez



**Colección:** Breve Historia

[www.brevehistoria.com](http://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](http://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](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

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

**Fecha de edición:** noviembre 2018

**Depósito legal:** M-32924-2018

Si los dioses tienen un comienzo,  
tienen también que perecer

*Sobre la naturaleza de los dioses*  
Cicerón

# Índice

[Prólogo](#)

[Introducción](#)

[1. Notas y contexto geográfico e histórico de la cultura nórdica](#)

[¿Qué es la mitología nórdica y dónde tiene su origen?](#)

[Introducción y breve contexto de la cultura nórdica](#)

[Gran Bretaña. El inicio de las incursiones nórdicas](#)

[Las incursiones en Europa. El reino franco y el ataque a París](#)

[De incursiones a reinos. Normandía y Bretaña](#)

[Los rus. Vikingos en el este](#)

[Los pueblos del norte en América. Una expedición más allá de la imaginación](#)

[La mitología nórdica. Parte de la cultura europea](#)

[2. Breves notas sobre la cultura nórdica. La vida de estos pueblos](#)

[¿Dónde y cómo vivían?](#)

[Estructura social de los pueblos del norte. La escala más básica: los esclavos](#)

[Estructura social de los pueblos del norte. Personas libres](#)

[Órganos sociales. El Thing](#)

[Estructura militar de los pueblos del norte](#)

[Espacios y ritos religiosos](#)

[La importancia del barco en la vida cotidiana y en la mitología](#)

nórdica

¿Cómo se construía el barco?

Técnicas de construcción para los Langskip (*drakkar*)

Barcos en el registro arqueológico. La nave de Gokstad

El barco de Oseberg

Ladby. Un barco en Dinamarca

¿Barcos mercantes? Skuldelev

Barcos en la mitología

Fuentes para el estudio de la mitología nórdica

### 3. ¿Cómo fue la creación del universo?

La creación del universo. El Ginnungagap, el Niflhem, el

Mushpelhem y la creación del gigante Ymir

El surgimiento de otras criaturas y la creación del mundo

La creación del ser humano

Lugares mitológicos. Dónde habitan los dioses y otros mundos

La creación de la noche, el día, el Sol y la Luna

El mito de las estaciones

Explicación y racionalización de las criaturas y de la creación del Universo

### 4. ¿Qué tipo de deidades existían?

Prolegómenos de la guerra. Los Aesir y los Vanir

La guerra entre los Aesir y los Vanir

La guerra vista desde la perspectiva científica

Los dioses Aesir

Los dioses Vanir

El Valhalla. El lugar donde van los guerreros

Los hijos de Loki. Fenrir, Jörmungander y Hel

### 5. Andanzas y aventuras de los dioses

La creación de los diferentes órdenes de personas gracias al dios

Heimdall

El colgante de Freya

Los amoríos de Frey. La gigante Gerd

El rapto de Iðunn. La inmortalidad de los dioses

El matrimonio de Skaði

El surgimiento de la poesía

La prisión de Fenrir y la mano de Tyr

## 6. Odín y sus mitos

La figura de Odín y su importancia

Las pertenencias de Odín y sus orígenes mitológicos

Los *berserkers* y otros guerreros afines a Odín

Odín y el sacrificio por el conocimiento

Sleipner. El caballo más rápido y hermoso

Discusiones entre padre e hijo. Odín y sus aventuras amorosas

El *Poema de Vafthrudner*

Disputas matrimoniales. Los hijos de Odín (Agnar) y Frigg (Gerioed)

Odín y el origen mitológico de los longobardos

## 7. Los mitos y aventuras de Thor y Loki

La figura de Thor y su importancia

Las pertenencias de Thor

La figura de Loki y su importancia

Registro arqueológico de Loki

Mitos y leyendas de Thor y Loki

## 8. El fin de los tiempos, el Ragnarök

La muerte de Baldr

El castigo de Loki. La antesala del Ragnarök

Ragnarök, un fin para el cosmos nórdico

## 9. Breves notas de las leyendas y aventuras de la cultura nórdica

Beowulf contra Gréndel

La madre de Gréndel y la segunda gran aventura de Beowulf

Beowulf y el dragón. La muerte de un héroe

La leyenda de Bjorn, el hombre oso, y sus hijos

La leyenda de Sigurðr, vencedor del dragón Fáfñir

El nacimiento de un héroe, la primera aparición de Sigurðr

El linaje de Fáfñir

La espada de Sigurðr, Gramr

La venganza de los Volsungos

La muerte de Fáfñir, la gran hazaña de Sigurðr

Aventuras y andanzas de Sigurðr

Glosario

Bibliografía

[Fuentes literarias](#)

[Bibliografía](#)

[Colección Breve Historia...](#)

[Próximamente...](#)

## 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* románticista, 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 sus 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 Fáfnir 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.

## 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 cultura) como la *Saga de Gunnlaugs lengua de víbora* o en obras como *Los siete romances vikingos*, explican cómo, el vikingo, tiene una connotación negativa que lo muestra cual ladrón, pirata o asaltante marino. Sin embargo... ¿a qué se llamó cultura nórdica?

Los territorios que la cultura nórdica abarcó hasta su conversión al cristianismo son muy diversos y extensos. En el imaginario colectivo la cultura nórdica se localiza al norte de Europa, sobre todo en el ámbito escandinavo. Es decir, en los territorios de Finlandia y los pueblos que, lingüísticamente, están emparentados entre sí, como el karelio, sámi o el finés. No solamente se trata de los territorios de la península escandinava, la cultura nórdica fue más allá, abarcando diferentes territorios como las islas Feore, Islandia, parte noroeste de Escocia o el norte de la antigua Germania. La mitología que conocemos como nórdica no es específica del norte de Escandinavia, esta bebe de la mitología germana, que es bastante desconocida, pero que parece contener unas similitudes bastante grandes con ella. Los contactos comerciales con la frontera romana, establecida en el norte de Germania, habían producido un intercambio a nivel cultural. No obstante, el botín de los saqueos, el comercio o el salario por los servicios de mercenarios a las tribus fronterizas, muy habitual desde el Bajo Imperio romano, habían favorecido que la sociedad germánica, en el norte, comenzara a observar cambios en su estructura social, que fue una dinámica cultural en el mundo nórdico. Dentro de estos territorios, en el norte de la provincia de Germania, se ubica uno de los más controvertidos y especiales, donde se mezclaron tanto la mitología nórdica como la antigua germana, la península de Jutlandia.

En este territorio convergen las influencias más norteñas de la actual Suecia y Noruega junto con las propias de los pueblos germanos, sajones o neerlandeses. Por lo tanto, viendo las conexiones entre la mitología germana, hoy muy desconocida, y la mitología nórdica, podemos hablar de diferentes territorios y cronologías distintas.



Península de Jutlandia, actual territorio de Dinamarca

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.

## [INTRODUCCIÓN Y BREVE CONTEXTO DE LA CULTURA NÓRDICA](#)

Esta religión es propia de la denominada cultura nórdica o vikinga. La cronología en la que se movió ha sido denominada era vikinga, la cual duró desde el siglo VIII hasta finales del siglo XII. Esta cultura no fue inmóvil en estos territorios, sino que llegó a extenderse durante un breve lapso de tiempo por prácticamente toda Europa. La gente que ocupaba la región de Escandinavia se asentó en zonas que van desde Rusia hasta la costa de Norteamérica, estableciendo reinos en Normandía, el este de Gran Bretaña, el reino de Dublín e, incluso, sus descendientes consiguieron llegar hasta la península ibérica y el interior del Mediterráneo. Los inicios mitológicos y heroicos de esta cultura provienen del período protohistórico conocido como la Edad de Hierro germánica, que coincide cronológicamente con la era de Vendel, desde el siglo V hasta principios del siglo IX.

Fue durante este período cuando se comienza a desarrollar un proceso de centralización que aún no había penetrado en la región de Escandinavia, siendo la península de Jutlandia la que comenzó a experimentar estos procesos de centralismo, obteniendo una tribu el dominio, o la preminencia, sobre el resto del territorio. En este período aparecen las leyendas de Beowulf, como rey heroico de los jutos en Jutlandia, o de los götar en el sur de Suecia, así como leyendas heroicas que servirán de legitimación para los distintos reyes de la región de Escandinavia y la península de Jutlandia. Fue también durante esta cronología cuando comenzaron a aparecer las migraciones masivas hacia Escandinavia. Los pueblos germanos, los hunos e, incluso, algunos pueblos del este de Europa empezaron a enviar enormes cantidades de oro y plata hacia Escandinavia, coincidiendo también con las 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.



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

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.

El período de nacimiento de la cultura vikinga comenzó a finales del siglo VIII d. C., cuando los reinos escandinavos mantenían una inestabilidad en sus territorios. Por la estructura de su sociedad, muchos hombres aspiraban al trono, ya que el sistema de elección podía hacer elegible como rey a cualquier persona con sangre real; es decir, cualquier familiar con sangre real, tanto por parte del padre como por parte de la madre, podría llegar a ser postulado como monarca de esa comunidad. Las disputas entre estos candidatos al trono eran muy habituales y desembocaban, con frecuencia, en guerras civiles que desestabilizaban estos territorios. Por lo tanto, observamos cómo estas

grandes disputas acababan siendo solucionadas con la búsqueda de un territorio extranjero que poder gobernar. Fue entonces cuando comenzó la era de los vikingos, cuando estas incursiones sirvieron como forma de legitimarse en el trono, buscar grandes riquezas por mandato de su rey o encontrar un territorio que poder gobernar.

## **GRAN BRETAÑA. EL INICIO DE LAS INCURSIONES NÓRDICAS**

Uno de los momentos que podemos analizar, de forma breve, para comprender cuál fue el alcance de la cultura nórdica en Europa, comienza con la invasión nórdica de Lindisfarne en el año 793. La primera aparición de los vikingos en el norte de Gran Bretaña fue acompañada por un presagio que se ha conservado gracias a Alcuino de York, quien describe la brutalidad de las acciones de este pueblo vikingo en el saqueo de una iglesia. Durante este año, en York, la capital del reino de Northumbria, se presagió que estaba a punto de acometerse un gran mal en los territorios cristianos del norte de este reino. Parece que esto fue confirmado cuando los nórdicos invadieron y saquearon la iglesia en la isla de Lindisfarne.



Monasterio de Lindisfarne. Fotografía Matthew Hunt.

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 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.



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

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 ejecutado por el rey Aelle, el cual lo ejecutó tirándolo en un pozo lleno de víboras.

Este episodio es uno de los más conocidos e importantes de la historia de las invasiones nórdicas en Gran Bretaña, quedando plasmado cómo este tipo de cultura consiguió establecerse en estos territorios.

Muchos de los reinos que había en el territorio británico sucumbieron ante las distintas invasiones. Por otro lado, Dublín, la actual capital de Irlanda, fue una fundación de un reino vikingo hacia el año 841. La historia de Gran Bretaña para estos años es un toma y daca por parte de los monarcas anglosajones y los reyezuelos vikingos. No obstante, estos territorios terminaron siendo unificados por la dinastía anglosajona de Wessex, gracias a la alteración de los vikingos en el resto de los reinos.

## [LAS INCURSIONES EN EUROPA. EL REINO FRANCO Y EL ATAQUE A PARÍS](#)

No solamente podemos observar cómo los vikingos cambiaron el panorama de Europa en las islas británicas, ya que desde el 799 hasta el 939 los vikingos asolaron los territorios del reino de Francia. Durante el gobierno de Carlomagno, los nórdicos intentaron realizar distintas incursiones sin éxito hacia los territorios del reino franco. Las fortalezas que diseñó Carlomagno para la línea de defensa costera supusieron distintas plazas por toda la línea de costa y de los ríos. Carlomagno fue sabedor de las técnicas usadas por los vikingos, ataques rápidos y un saqueo sistemático con un repliegue hacia sus

tierras. Sin embargo, hacia el 834, cuando Carlomagno llevaba veinte años muerto, las defensas costeras que este planeó comenzaron a fallar. La primera incursión fue por el Rin hacia el pueblo frisio de Dorestad. Los vikingos consiguieron saquear este pueblo, así como imponerle un tributo de 45 toneladas de plata para evitar más ataques.

La situación en Europa que habían propiciado Carlomagno y su hijo Ludovico con el tratado de Verdún y la división del reino entre sus sucesores fue muy propicia para las incursiones vikingas. El reino más vulnerable fue el de Carlos el Calvo, en la parte del Imperio carolingio más occidental, las actuales Francia y Países Bajos. Los vikingos habían conseguido que el rey Carlos pagase un tributo para evitar amenazas directas contra el trono. No obstante, esta situación provocó aún más incursiones, que buscaban recaudar más dinero de este reino. La situación política de la Edad Media era muy diferente a la del Imperio romano. En esta ocasión, la nobleza, dirigida por los condes que estaban en contra del rey Carlos, favoreció diferentes incursiones nórdicas. Los condes eran responsables de la administración de la justicia y la recaudación de impuestos para la Corona en sus territorios, pero al ver que el rey no proporcionaba garantías contra estas incursiones, decidieron hacer lo propio con ellos. Los vikingos se vieron muy favorecidos con esta situación y ello se evidenció en el año 845, con las incursiones en el Sena.

Las primeras incursiones hacia la ciudad de París fueron durante el 845, cuando una invasión de más 120 barcos dirigida por Ragnar (no confundir con Ragnar Lodbrok) consiguió cercar esta ciudad. Este ataque fue uno de los más violentos por parte de los vikingos, quienes ejecutaron a numerosos civiles a ojos de su rey para que se les pagase un tributo y así abandonaran la ciudad. Carlos el Calvo pagó 3174 kilos de plata para que así abandonasen la ciudad. No obstante, este fue el inicio de una de las políticas más rastreras que un rey francés realizó durante su gobierno. Carlos, a través de una asamblea en la ciudad de Pîtres, decidió, junto con su corte, la construcción de puentes fortificados de piedra, madera y tierra para defenderse de las incursiones nórdicas. En el año 864, en la misma ciudad, se volvió a incidir en esta idea, pero se decidió que se eliminasen las murallas de los pueblos, para evitar que la nobleza que iba contra él se pudiera refugiar en estas ciudades, dejando a su pueblo a merced de los vikingos. Los múltiples

ataques en las costas francas provocaron la imposición de numerosos tributos que beneficiaban a los pueblos nórdicos, llegando a pagarse seis denarios (no confundir con la moneda romana) por cada hombre libre y tres por los siervos, asimismo, los mercaderes debían pagar la décima parte de sus bienes e, incluso, el clero debía pagar a los daneses. Esta situación llevó a que el rey Carlos se enfrentase a los vikingos el año 873 en el puente de Pont de L'Arche, donde consiguió evitar más ataques nórdicos durante los años venideros. Sin embargo, las incursiones nórdicas en esos años solamente se focalizaron en Gran Bretaña y Flandes. Hacia el 885, los daneses llegaron a París, consiguiendo establecerse a las afueras de esta ciudad gracias a los 700 barcos que llevaban consigo. Al año siguiente, durante el mes de enero, los daneses volvieron a atacar la ciudad de París. Durante los meses de invierno, los vikingos incendiaban y asesinaban todo lo que ocupaba la ciudad, consiguiendo tomar la ciudad e ir más al sur, tal y como demuestra la conquista de Ruán por parte de Rollo.

## **DE INCURSIONES A REINOS. NORMANDÍA Y BRETAÑA**

La fundación de Normandía como reino vikingo se consiguió gracias a las incursiones provocadas en el río Sena años antes. Los reyes de Francia se habían sucedido desde Carlos el Calvo, Luis el Tartamudo u Odón, hasta llegar a Carlos el Simple (conocido por ser muy sincero) en el año 893. La base establecida en Ruán por Rollo fue uno de los puntos más importantes en la historia de los vikingos en Francia. Rollo saqueó los territorios cercanos a Ruán hasta el 911, momento en el cual tuvieron una entrevista el rey franco y el jefe danés. El acuerdo de paz consistió en la conversión al cristianismo de los daneses de Rollo y la defensa del Sena de diferentes incursiones vikingas. A cambio, el rey franco nombró a Rollo conde de Ruán. Este acuerdo supuso el principio de la soberanía de Rollo en las orillas del Sena, sin embargo, el principado de este nuevo conde comenzó a conocerse como Normandía, llegando a ser uno de los territorios más importantes para la historia de Europa. Rollo cumplió parte del trato, defendiendo las costas del río Sena de los demás vikingos. No obstante, la parte de sumisión al rey no fue cumplida.

Una de las historias más impactantes se produjo cuando los obispos del reino franco le explicaron que debía besar los pies al rey en forma de sumisión. Rollo se negó a hacerlo y ordenó a uno de sus vasallos que besara los pies al rey, uno de sus hombres cogió la pierna de este y se la llevó la boca, provocando un desequilibrio en el monarca y que este cayera de espaldas. Esta historia es una prueba de que, aun habiéndose convertido al cristianismo y fingiendo una sumisión real, todavía eran libres. Los vikingos, asentados en Normandía, se repartieron las tierras según la tradición danesa, reteniendo una gran parte para sí mismos y dando diferentes terrenos a los más grandes guerreros. Muy pronto este territorio fue objeto de diferentes migraciones por parte de los daneses de Gran Bretaña e, incluso, de otros señores vikingos.

Algo similar ocurrió en la zona de Bretaña. Un jefe vikingo llamado Rognvald estableció una colonia en Bretaña a principios del siglo X d. C. La elección de este territorio se debe a que Rollo defendía el Sena de las incursiones vikingas, y al ver cómo Normandía prosperaba, la región de la Bretaña era objeto de conquista. Rognvald consiguió en el 919 conquistar Nantes, expulsando de allí a la aristocracia y al clero y convirtió el territorio en un nuevo reino vikingo. No obstante, este fue un reino muy breve, dado que a la muerte de Rognvall en el 925 se generó una inestabilidad que fue aprovechada por los campesinos. Aunque este primer intento de independencia de los vikingos falló, sirvió como ejemplo para que el rey en el exilio, Alano Barbatuerta, se lanzase a recuperar sus territorios. En el 937 Alano consiguió capturar Nantes y, en el 939, los bretones asaltaron la última colonia vikinga, doblegando así su reino hacia el reino franco.

## LOS RUS. VIKINGOS EN EL ESTE

No solamente existieron las incursiones nórdicas en el territorio oeste de Europa, sino que también se expandieron hacia el este, siendo la primera parada la actual Rusia. Si la historia de las incursiones nórdicas en Europa occidental está marcada por la gran violencia, las incursiones producidas en Europa oriental no fueron menos. El atractivo de los vikingos en el este fue la

moneda de plata acuñada por el califato islámico y las riquezas que estos tenían. Los mercaderes árabes compraban los bienes a los búlgaros nómadas que vivían en las estepas del mar del Caspio, esta moneda con la que se comerciaba llegaba hasta el mar Báltico y, de ahí, los vikingos tuvieron constancia de las grandes riquezas que existían en el este.

El interés de estos pueblos por el este fue correspondido por los árabes y los bizantinos, los cuales se interesaron por las costumbres y por el comercio de estos pueblos. Hacia el año 830 se abrieron rutas comerciales que iban desde el Báltico hasta el mar Negro y el mar Caspio. Estas rutas sirvieron para comerciar desde el mundo nórdico hasta Constantinopla y la capital del califato árabe abasí en Bagdad. Este camino funcionó como enlace cultural, esto se demuestra cuando los suecos comenzaron a movilizar migraciones como las que se habían desarrollado en Europa occidental, a través de las vastas estepas del este. Ese pueblo se denominó rus, término que deriva del antiguo nórdico *roðr*, que significaba literalmente ‘tripulación de remeros’. Aunque existen alternativas como la que nos expone John Haywood en su libro *Los hombres del Norte*, la cual especifica que pudiera ser una referencia al color del pelo rubio/rojo con la traducción del griego *Rusivi*. Una denominación que proviene del Imperio bizantino desde el siglo VI d. C. Estos fundaron asentamientos por todo el norte de la ruta comercial que bajaba hasta Constantinopla, dando lugar a un territorio denominado como *Garðaríki*. Estos rus se convirtieron en una élite militar y comercial que gobernaba todos estos asentamientos del norte de esta ruta. Aunque estaban formados por nativos eslavos y población finesa, estos realizaban incursiones con las poblaciones finesas y eslavas en busca de tributos durante el período invernal, ya que se podía evitar salvar las grandes cantidades de agua y ríos porque su superficie estaba congelada. Esta dinámica también se observa en el mundo occidental.

Tenemos constancia por las fuentes árabes de que los rus estaban divididos en tres grupos: los kuyavia, los slavia y los arcania. También tenemos noticias de que eran gobernados por una figura denominada como *kagan*, para lo cual se han buscado paralelos en la figura del *kan* turco. Hacia el año 860 parece que se inaugura un período de construcción territorial gracias a la petición de ayuda militar de los pueblos eslavos. Para ello se eligieron tres hermanos que gobernarían diferentes ciudades: Rúrik fue a Nóvgorod, Sineus

a Beloózero y Truvor gobernó Izborsk. Estas ciudades fueron el germen del 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.



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

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 produjeron 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 Imperio bizantino. No obstante, no fue el único tratado que se realizó. A la muerte de Oleg, le sucedió Ingvar en el 913, produciéndose numerosas incursiones alrededor del mar Caspio y hacia Constantinopla entre el 944 y el 945. Sin embargo, la historia de los rus no acaba aquí, ya que se extendieron hacia Bulgaria y hacia las orillas del río Volga. Asimismo, las cortes de Constantinopla aceptaron a los rus como su

guardia personal, denominada Guardia Varega, la cual sirvió durante mucho tiempo al emperador bizantino. La influencia de los rus en el Imperio bizantino fue enorme, llegando a casarse princesas bizantinas con grandes personalidades de los rus, siendo el germen de la grafía cirílica y de la cristianización ortodoxa de los territorios que habitaron.

## LOS PUEBLOS DEL NORTE EN AMÉRICA. UNA EXPEDICIÓN MÁS ALLÁ DE LA IMAGINACIÓN

Por lo que respecta a Norteamérica, existe una región llamada Vinlandia que se nos menciona en las diferentes sagas que desarrollan las historias de la exploración en el norte. La primera mención de esta tierra aparece por primera vez en los escritos de Adam de Bremen en su obra *Descripción de las islas del Norte*, escrita en el 1075. En esta aparece una tierra vinculada con el vino o los viñedos, algunas investigaciones hacen referencia a los arándanos. Sin embargo, las fuentes nórdicas que nos hablan de esta tierra son las sagas de los islandeses escritas en el siglo XIII. En estas se describe la existencia de una tierra con una gran cantidad de vides. En la *Saga de los groenlandeses* aparece mencionada esta tierra, pero no se refiere al vino, sino a la talla de árboles o a sus frutos. Con ello se hace referencia al viaje que se realizó durante el siglo XI de la mano de los hijos de Erik el Rojo.



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.

## **LA MITOLOGÍA NÓRDICA. PARTE DE LA CULTURA EUROPEA**

El breve contexto histórico y cultural que se ha desarrollado en las anteriores páginas sirve para hacernos ver que la cultura nórdica no es desconocida ni está aislada del resto de Europa. Esta cultura formó parte de la creación y fundación de numerosos pueblos que son el germen de los Estados actuales de Europa. Desde Gran Bretaña, donde se tiene constancia de una ocupación muy importante; Islandia, donde se tiene constancia de la pervivencia del genoma nórdico; la actual Francia, donde Normandía es un ejemplo claro de la ocupación vikinga; la propia Italia, con una Sicilia fundada por los normandos en el Mediterráneo; hasta los pueblos más al este, como son los Estados ruso y ucraniano. La cultura nórdica es una de las más importantes en la Edad Media, aunque pervivió durante poco tiempo, sus tradiciones han conseguido pervivir en la cultura popular actual e influenciarla. Uno de los ejemplos más importantes en la música fueron las obras de Richard Wagner, con sus cuatro óperas épicas tituladas el *Anillo de los Nibelungos*, o los

escritos de J. R. R. Tolkien, con sus novelas de fantasía como *El señor de los anillos*, donde se puede observar una influencia grandísima de la cultura nórdica. En la actualidad, las novelas fantásticas, las series o películas del género fantástico o las películas del universo cinematográfico Marvel beben en parte de estas leyendas. Dentro de la cultura de los videojuegos, como en la saga *Final Fantasy* o en *World of Warcraft* se ha recurrido a la mitología nórdica para generar personajes o eventos. Y, por último, la difusión histórica ha avanzado mucho desde finales del siglo xx hasta ahora, gracias a los eventos culturales y a la recreación histórica. En España, por ejemplo, existen muchos grupos de recreación nórdica y medieval los cuales realizan diversos eventos a lo largo del año por ciudades emblemáticas de la península ibérica.

CABALLEROS  
DE ULVER





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

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.

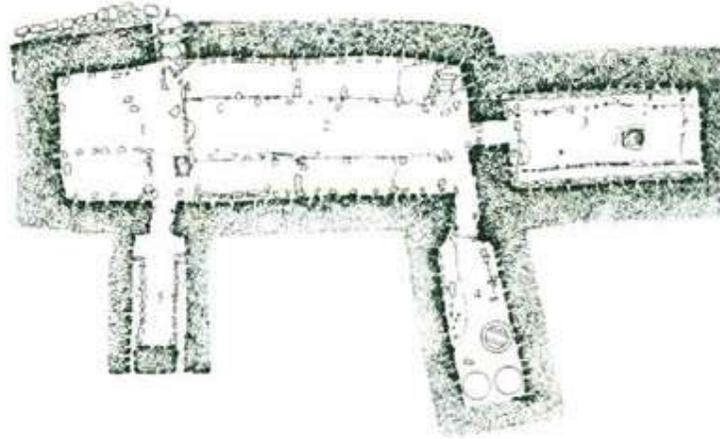
**¿DÓNDE Y CÓMO VIVÍAN?**

Si tenemos en cuenta la vida cotidiana de estos pueblos según algunas de las visiones actuales, desarrolladas en series, películas o novelas, observamos cómo estos vivían en pequeñísimas aldeas muy poco higiénicas. En la cultura nórdica las personas solían habitar en grandes tipos de casas alargadas, con una gran habitación central, de unos 12 metros de largo.

Las construcciones se realizaban a través de materiales naturales que se obtenían con facilidad en este tipo de lugares, es decir, piedras para el basamento, grandes pilares que sostengan una techumbre y el resto de materiales, como la madera o el adobe. La techumbre solía ser de madera y se asemejaba al casco de un barco dado la vuelta, siendo este techo a dos aguas. No obstante, el techo también podía ser cubierto por paja, tejas o grandes bloques sostenidos por piedras planas, pero todas ellas debían de ser a dos aguas. El tipo de estructura y de soporte solía incluir grandes dinteles, que podían soportar el peso con facilidad. En cuanto al suelo, no tenemos que pensar en un suelo natural a través del apisonamiento de tierra, sino que se realizaba con grandes tablas de madera.

El interior de este tipo de vivienda consistía en una habitación principal grande donde se encontraba el hogar, entendido como la hoguera que mantenía caliente a esta familia. En muchas ocasiones se han encontrado diversos habitáculos, como cuartos donde se dormía en familia. Otros de estos habitáculos podrían ser desde almacenes hasta lugares donde realizar una actividad industrial y artesanal. Existe también otro tipo de estructuras que podían estar adosadas a la casa o en la comunidad o pueblo, como son los baños de vapor.

Este tipo de estructuras quizás sea el más chocante para una cultura como la nórdica. Tenemos que tener en cuenta que todo aquello que se nos representa sobre la Edad Media no llega a ser cierto. La higiene en la cultura nórdica era fundamental, donde los baños de vapor era uno de los elementos principales para desarrollar una higiene personal buena y evitar así enfermedades infecciosas. Se dice que las mujeres que vivían en las islas británicas preferían a los vikingos por su higiene antes que a los hombres de su tierra. Esto no es exclusivo de la sociedad nórdica, ya que tiene un precursor en las distintas «saunas» encontradas en la mayor parte de las culturas célticas.



Casa alargada nórdica (Cohat, 1989)

No hay que irse muy lejos para encontrarse con un tipo de estructura así, desde época antigua se han encontrado diversas estructuras asociadas con la higiene personal de estos pueblos, esto está corroborado también por las fuentes literarias, donde se desarrolla un relato en el cual nos cuentan que los hombres, principalmente, son los usuarios de este tipo de saunas. La tradición de estas poblaciones celtas o germánicas pervivió en la cultura nórdica, donde se sigue manteniendo este tipo de edificios.

Estas pequeñas casas llegaron a evolucionar en pequeños poblados donde vivía más de una familia, ya que a esta casa principal se adosaban otro tipo de estructuras funcionales para la vida agrícola y ganadera de estos pueblos.



En la imagen se representa una Pedra Formosa, estructura precursora a las saunas o baños de vapor utilizadas en el mundo nórdico

Una de las preguntas más frecuentes que se suelen realizar en el mundo de la arqueología es la existencia o no de muebles. Esto es algo recurrente, dado que no quedan muchos registros del mobiliario interior de las casas. No obstante, conocemos diferentes muebles que se ubicaban en el interior de estas casas y facilitaban la vida cotidiana. Parecen desde banquetas fabricadas con tierra batida, estanterías, hilanderas, camas, el hogar o algún que otro vano facilitando la entrada de la luz y la salida de humos y aires. En este tipo de habitáculos se desarrollaba también la vida artesanal, entendido como la fabricación de telas o la creación artesanal.

Este tipo de casas albergaban desde las familias hasta las concubinas y los esclavos, viviendo todos ellos en una habitación común. A través de la arqueología, se ha demostrado que los dueños de estas casas son los que parecen tener una cama fija y cerrada que hace las veces de dormitorio principal. La casa era la estructura principal de la vida cotidiana de este tipo de cultura, era el lugar donde se desarrollaban desde los ritos familiares hasta la fabricación de los materiales necesarios para el desarrollo de la vida, como la cerámica, el pan, los distintos tipos de productos lácteos, el almacenamiento y la conserva de los alimentos. Todo ello parece desarrollarse en la mayor parte de estas estructuras, con sus diferentes espacios construidos *a posteriori*.

En cuanto a las industrias que requieren un espacio especializado, como pudiera ser la herrería, la cual necesita de una forja y unos aparejos específicos con un espacio donde desarrollar esta actividad, se tenían también granjas. Sabemos que la profesión del herrero está muy bien considerada en la cultura nórdica, no obstante, las tierras donde estos habitaban producían muy poco metal, por lo que la necesidad de ir a buscar este tipo de materiales era fundamental para desarrollar la vida en esta cultura. La orfebrería es otro de los oficios con mayor renombre en esta cultura. Ambos oficios desarrollaban sus actividades en sus talleres, los cuales podían estar asociados a estas grandes granjas o, en el caso de no disponer de un gran territorio, se vendían a través de los mercados ambulantes que iban de granja en granja, de pueblo en pueblo, vendiendo sus productos. Pero ¿qué sabemos sobre la estructura social de estos pueblos?

## ESTRUCTURA SOCIAL DE LOS PUEBLOS DEL NORTE. LA ESCALA MÁS BÁSICA: LOS ESCLAVOS

Gracias a las series, películas, novelas históricas e, incluso, otro tipo de divulgación histórica sobre esta cultura, se ha desfigurado la idea y la estructura social de los pueblos nórdicos. Así podemos explicar cómo, desde el punto más bajo de la sociedad, existían las personas no libres, 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 condición de *traells* llegaba a ser tan baja que incluso su vida podía ser privada por caprichos de su señor.



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

Sin embargo, al igual que existían esclavos sin ningún tipo de condición, estas personas privadas de libertad podían llegar a conseguir alguna distinción social que les permitiese promocionarse en el lugar donde vivían. En el caso de las mujeres, una mujer esclava podría llegar a ser la cuidadora de los hijos del dueño, su preceptora y profesora, consiguiendo tener un lugar respetable en la casa en la que vivían. En el caso del hombre, podía llegar a promocionarse a través de una buena gestión de su trabajo.

Los esclavos no tuvieron su fin en la cultura nórdica aun habiendo sido cristianizados. El único cambio que experimentaron tras la llegada del cristianismo fue el derecho a una sepultura cristiana digna y evitar el asesinato de los esclavos poniendo multas a los amos que realizaban dichas acciones.

No obstante, muchas veces la cristalización de estos pueblos era una forma que tuvieron para que se les permitiese establecerse en algunos lugares, tal y como ocurrió en Normandía con el caso de Rollo.

## **ESTRUCTURA SOCIAL DE LOS PUEBLOS DEL NORTE. PERSONAS LIBRES**

En cuanto al otro pilar de la sociedad, las personas libres tenían una consideración completamente diferente a los esclavos. En nórdico, a estas personas libres se las denomina *bondis*, y podían ser desde propietarios de tierras, comerciantes, terratenientes, campesinos, artesanos hasta algunos otros oficios. No obstante, la diferencia con el escalafón social de los *traells* radica en la posición social mucho más elevada y en la posibilidad de desarrollarse como personas libres.

Las personas libres son la base económica y política de la sociedad nórdica, poseen una gran variedad de derechos que, en comparación a sus homólogos medievales en el resto de Europa, son aún más grandes. Las personas libres en el mundo nórdico podían portar armas, recurrir a una justicia para cualquier litigio legal o social, así como defender sus territorios frente al resto de personas que se quisieran aprovechar de ellos. La importancia de cada familia se debe a la antigüedad de la misma y a la cantidad de territorios y personas a las que está asociada.

Estos hombres libres, a medida que evolucionaba esta cultura, se fueron diversificando en los oficios que desempeñaban. Por ejemplo, los artesanos más especializados y que mayor consideración tuvieron en el mundo nórdico eran los herreros, capaces de manejar el hierro y forjar tanto armas como herramientas indispensables para la defensa y seguridad de esta cultura. Otra

de estas clases sociales que aparecen a medida que se desarrolla la cultura nórdica fue la de los comerciantes profesionales o la de los carpinteros, e incluso se produjo el desarrollo de «gremios» artesanales.

En cuanto a la mujer, denominada *husfreyja* cuando estaba ya casada, no goza de los mismos derechos políticos y sociales que el hombre. No obstante, la mujer, al igual que en la mayoría de las culturas antiguas, es la responsable del hogar y, en muchos casos, era considerada y respetada por toda la sociedad, ya que gracias a la mujer se hace la administración de la propiedad durante la ausencia del marido. Esto, que parece obvio, es una de las mayores dinámicas del mundo antiguo y medieval. Aunque parezca una obviedad, la historiografía ha omitido el valor y el papel de la mujer en estas culturas, donde el atractivo radica en el papel de las invasiones y la guerra. En la Roma republicana, la mujer, durante el período estival, cuando se desarrollaba la guerra, se encargaba tanto de la educación de los hijos y del hogar como del oficio familiar. En el mundo nórdico parece que esto no fuera así, las largas ausencias de los hombres, que participaban en las incursiones de saqueo o en los viajes comerciales ultramarinos, hacían que el papel de la mujer en la sociedad fuese aún mayor de lo que pensábamos, dado que se encargaba de cualquier problema que aparecía en la hacienda familiar.

Después de los hombres y de las mujeres libres aparecen las figuras más aristocráticas, los jefes y los reyes. Estos eran elegidos en la asamblea del Thing, cuyas atribuciones eran las de dirigir y decidir el futuro de esa comunidad. El poder de estos jefes no era vitalicio, ya que era la voluntad de la comunidad la que decidía a quién se ponía a la cabeza de esta. Sus obligaciones consistían en mantener una seguridad, una prosperidad y la invulnerabilidad del honor del pueblo a ojos del resto. Las atribuciones religiosas también recaían en estas jefaturas; sin embargo, no podían legislar, ya que esto se decidía en la comunidad y en la asamblea del Thing.

## ÓRGANOS SOCIALES. EL THING

La única estructura jurídica de la sociedad nórdica era conocida como la asamblea del Thing, en esta se puede desarrollar el papel legislativo y judicial de esta cultura. Sin embargo, no tenemos que caer en la confusión de que esta asamblea se organizara a una escala muy pequeña de una comunidad. Existía este tipo asamblea a una escala mucho mayor, prácticamente a nivel provincial o del reino como las que se suceden en Suecia y Dinamarca. Aunque, sí existían a una escala mucho más pequeña donde una propia comunidad legislaba entre ellos mismos.



Reunión de los pueblos germánicos. Representación de la Columna de Trajano de una supuesta asamblea Thing.

Todos los hombres libres con una participación en la comunidad, con una propiedad tanto a escala local como provincial, llegaban a agruparse en estas asambleas para dirimir cuál iba ser la ley en su comunidad. A una escala mayor, observamos cómo estos elegían algunos representantes para enviarlos a esa gran asamblea y, así, poder decidir sus propias leyes. Cada una de las provincias donde existía una de estas asambleas tenía una ley diferente, es decir, la sociedad nórdica no poseía una ley unitaria y unificada, sino que cada una de las asambleas del Thing decidía sobre su comunidad. Este tipo de asambleas no tenían un espacio fijo, como sí pudieran tener en el resto de culturas coetáneas de esta, sino que se desarrollaban al aire libre alrededor de una o dos veces cada mes. Los ancianos y los «juristas» eran los encargados de dirigir cada una de estas asambleas, ya que la experiencia vital de estos ancianos se consideraba una memoria viviente de las leyes, o tradiciones, que no estaban escritas, teniendo por ello un papel fundamental en las asambleas.

## ESTRUCTURA MILITAR DE LOS PUEBLOS DEL NORTE

Al igual que la sociedad civil estaba estructurada de forma jerárquica por diferentes clases de personas (esclavos, campesinos o artesanos, entre otros), el mundo militar se organizaba de diferentes formas a través de los escalafones que conocemos gracias a las distintas sagas escritas a modo de leyenda. No obstante, esta información es muy importante para esclarecer cómo era su estructura y cómo funcionaba la composición del ejército nórdico, pues da a conocer esta parte fundamental de la sociedad vikinga.

Como en todos los ejércitos, la estructura y composición era totalmente jerárquica. En la punta de esa pirámide se encontraban los líderes, estos podían ser un rey, a nivel nacional, o los denominados reyes del mar, los cuales tenían a su cargo un Ejército real. Otro de los cargos, lo que nosotros llamaríamos como oficiales, son los *earl* o *jarl*, los cuales eran los principales personajes de las 16 provincias o los señores de la tierra, con poder de convocatoria de, al menos, una escuadra.

Entre los jefes menores se encontraban personajes como las cabezas de los distintos clanes, los nobles (*hersir*) o las jefaturas pirata a cargo de una nave o una pequeña flotilla. Estos últimos son los capitanes de cada barco, los que dirigían cada una de las embarcaciones y la controlaban en cualquier operación. También se puede contemplar la existencia de cualquier tipo de relación entre caudillos, es decir, cuando se hace referencia a todos los *earls* que por su linaje les correspondería dirigir cada uno de estos ejércitos. La realidad es que, en un principio, se buscaba una anarquía social donde la cadena de mando fuera bastante caótica. Sin embargo, a medida que se avanzó en el tiempo, la civilización nórdica fue desarrollándose, algo que se vio reflejado en el Ejército. Ya no se buscaba esa anarquía en el mando, sino que se perseguía un valor 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.



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

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 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.



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

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 que componían la sociedad, también este tipo de personas que componían el ejército en el escalafón más bajo, eran a menudo hombres con una vinculación específica a cada uno de los jefes o a las personas que hacen la llamada de armas, tanto para formar un ejército como para realizar alguna incursión pirata.

Una vez que tenemos la referencia de cómo era la sociedad, tenemos que pensar en cómo eran sus espacios y ritos religiosos. ¿Cómo a partir de una sociedad con un nivel de desarrollo que se podría suponer más bajo hubo una riqueza mitológica tan grande?

## ESPACIOS Y RITOS RELIGIOSOS

En cuanto los espacios religiosos, la cultura nórdica cree que sus deidades protegen a su familia, a su casa, a sus bienes, al honor, al campesino, al Estado y al guerrero. El pensamiento religioso, como en todos los pueblos con un cariz antiguo, plantea que las deidades protegen todo lo que está relacionado con su vida, siendo influenciados en casi todas las decisiones importantes de su existencia. Como casi todas las culturas de la Edad Media, prácticamente toda la población era creyente y fría en estos cultos y ritos paganos. Existen diversos ritos que fueron muy habituales en la vida cotidiana, como por ejemplo las oraciones tras la muerte, los rezos y sacrificios animales para garantizarse el favor del dios correspondiente o la necesidad de rezar antes de que el guerrero marche a conquistar una tierra para que el dios le fuera propicio y lo acompañara en su incursión. Prácticamente en cualquier momento los dioses influyen en la vida y en el orden de dos cosas.

La cultura nórdica, como llevamos explicando en estos capítulos, proviene de una raíz germana, y esta, de la celta. En cualquier caso, no tenemos constancia de muchos edificios que estén relacionados con el culto a un dios o a los dioses. Los templos físicos que han perdurado hasta nuestros días se denominan *godhaus* (la casa y la morada del dios), mientras que el término *blothaus* hace referencia a la casa de los sacrificios. Estas tenían una estructura muy similar a las granjas, con un gran salón específico para celebrar las fiestas y los ritos. No obstante, tenemos constancia por las propias lenguas de que los lugares relacionados con los cultos son los espacios naturales y abiertos, como por ejemplo el *lund* (bosque) o el *akr* (campo). Así como de la veneración a los troncos de árbol de grandes tamaños, relacionados con el mito de Yggdrasil, el gran fresno que sostiene el universo.

En cuanto a quien oficiaba estos ritos, sabemos que no existieron sacerdotes profesionales al estilo de las religiones romana o católica, donde las tradiciones y magistraturas apropiadas a un sistema jerárquico religioso distribuyen distintos poderes entre sus sacerdotes. En este caso, el sacerdocio lo solía ocupar el padre de familia, el jefe de esa granja, el rey o la persona elegida por la comunidad para ello. Se tiene constancia de diferentes tipos de emblemas, como la T relacionada con Thor o pequeñas estatuas hechas a mano que representan a los dioses donde les dedican oraciones (esto lo sabemos gracias a las narraciones de Ibn Fodlan).

Sin embargo, existían grandes ritos y fiestas relacionadas con la religión. El *blot* era una de ellas y se celebraba cada nueve años realizando diversos sacrificios de sangre. La fuente que nos informa sobre la fiesta del *blot* es la *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum* de Adam Bremen, quien nos describe cómo esta consistía en ofrecer una serie de criaturas, que debían ser machos, siendo necesario realizar nueve sacrificios para aplacar la ira de los dioses con su sangre. Estos cuerpos sacrificados se colgaban en 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.



Mjölnir en plata encontrado en las excavaciones de Bredsättra

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 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.



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

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 diez días, cuando ya estaban confeccionados los ropajes del difunto, se le colocaban las nuevas ropas y se depositaba en una plataforma de madera a modo de cama dentro de un barco. Una mujer anciana conocida como el ángel de la muerte era la responsable del ritual.

El reto principal consistía en una deposición del difunto dentro de esta barca, junto con un gran ajuar lleno de frutas, víveres, metales preciosos, sus armas y artilugios, bebidas alcohólicas e instrumentos musicales. Una vez allí, se dejaba que los caballos corrieran para luego ser sacrificados y arrojados dentro del barco, lo mismo ocurría con un gallo y una gallina. Mientras, la esclava ofrecida voluntaria a irse con su amo pasaba de tienda en tienda para mantener relaciones sexuales con todos los clientes de su antiguo dueño. La tradición explica que el hombre debía mantener una relación

sexual con ella por el amor que le tenía su amo. Una vez que se habían mantenido todas esas relaciones, la esclava era dirigida al barco, donde se la despojaba de los brazaletes que la identificaban como sierva y se entregaban al ángel de la muerte, se le quitaban los anillos y se introducían en el barco, pero no donde su amo yacía. Aquí el ángel de la muerte volvía por la esclava y esta era llevada a la tienda, donde, nuevamente, debía mantener relaciones sexuales con los clientes más importantes de su amo. Tras esto, se colocaba junto al difunto, lugar ya en el que el ángel de la muerte rodeaba con una soga su cuello y la apuñalaba en las costillas con un cuchillo. Finalizado este rito, se colocaban diversas antorchas y se arrojaban al barco. Con las cenizas se localizaba la construcción de un túmulo redondo donde se enterraban los restos de la cremación y sus barcos. Sabemos que durante este rito se bebía el *sjaund* o la cerveza funeraria.



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

Por último, otro de los elementos más emblemáticos y rituales de la cultura nórdica son las runas. Estas son 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 saquear distintos lugares. No solamente se ha utilizado para estos cometidos, sino que también se utilizó para realizar diferentes enterramientos, lo que ha quedado reflejado en la mitología y en el registro arqueológico. Pero ¿cómo eran sus barcos?

Sabemos que la necesidad de estos pueblos iba mucho más allá de lo que de una cultura violenta se refiere. Los barcos no solo tenían una función para estas expediciones de saqueo y conquista, ni tampoco eran exclusivos para las distintas empresas comerciales o para realizar el enterramiento de alguno de los grandes señores que ocupaban los más altos estamentos de la sociedad nórdica. Las embarcaciones también servían para realizar una tarea muy importante, la colonización de diferentes lugares. En el caso de la colonización tenemos constancia de cómo familias enteras viajaban en este tipo de barcos con todas las pertenencias que pudieran, desde animales hasta grandes muebles. Por lo tanto, se necesitaban grandísimos carpinteros para poder construir estos barcos que pudieran surcar los mares del norte, como también grandes navegantes que pudieran realizar este tipo de viajes en cualquier condición.

Los nórdicos consideraban sus barcos como grandes animales que les permitían moverse por terrenos difíciles de transitar. Como si fuera un gran animal con una cabeza y una cola de serpiente, simulando un gran dragón sin alas ni garras, como si de un dragón marino se tratase.

## ¿CÓMO SE CONSTRUÍA EL BARCO?

Los barcos se construían en un astillero, al mando de este había un constructor jefe con diferentes artesanos, los cuales construían grandes barcos de forma unísona. Los pequeños botes o embarcaciones de pequeña eslora solían ser contruidos por un único artesano, ya que estos no tenían gran complicación. Por lo general se solían construir en pequeños cobertizos junto a los fiordos, sin embargo, las embarcaciones de gran eslora solían construirse sobre unas gradas a modo de astillero, que se colocaban para que cuando se hubiera terminado la nave, se pudiera soltar al agua.

Las fuentes nórdicas exponen cómo se necesitaba de muchos hombres para talar y derribar los árboles, dar forma a esos troncos, extraer y moldear el metal para realizar terrenos y trasladar todos estos materiales hacia el lugar donde se construyera el barco. Sabemos de la existencia de diversos oficios: el *skipasmiðir* era la denominación común de los constructores navales, los *stafnasmiðr* eran un tipo de artesanos y los *filungar* los otros. Sin embargo, existe otra clase de trabajadores que se denominaban *höfuðsmiðr*, los cuales eran gerentes de construcción naval. En cuanto al pago por cada función, se sabe que los *stafnasmiðr* cobraban más del doble que los *filungar*, y que estos eran los más cualificados, siendo por ello los que más cobraban en el momento de hacer el barco.

No obstante, el constructor tenía que estar muy pendiente de qué tipo de madera utilizaba para sus construcciones. Para el caso de la quilla era necesario un gran tronco muy derecho, por lo que era muy importante encontrar un gran madero que se adecuara perfectamente a su forma. En cuanto al resto del esqueleto, las costillas del barco tenían que ser tablones de madera que tuvieran las vetas muy curvadas, para evitar que se fracturaran con el choque de las olas.



Descubrimiento del barco de Gokstad. Se puede observar el *kerling* en el interior de la nave.

Este tipo de madera debía encontrarse en lugares donde había grandes árboles jóvenes y que constituían una especie de «cantera» de madera, un material que se reutilizaba para la construcción de barcos. El procedimiento por el cual se extraían estos árboles y se manejaban no nos es del todo desconocido, sabemos que en muchas ocasiones se cortaban y se preparaban en el mismo lugar de extracción; sin embargo, para la quilla era mejor transportar el tronco directamente hacia el lugar donde se iba a construir el barco. El resto de tablas podían labrarse en el mismo lugar de extracción y llevarlas a un almacén donde las sumergían en agua hasta que las utilizaran. Sobre estos lugares de extracción y de almacenamiento de tablas, se han descubierto en la isla de Eigg numerosos restos materiales que indican este tipo de prácticas.

La madera con la cual se construían estos barcos era, por lo general, de roble. Sin embargo, este tipo de material acabó escaseando y empezaron a usarse maderas de otros árboles como el fresno entre otros. No obstante, la quilla, una de las partes principales del barco, se siguió construyendo en madera de roble, ya que permitía una dureza suficiente como para poder arrastrar el barco por la tierra. Aparte, no solamente se procuraba construir en este material la quilla, sino que también se prefería para la proa, la popa y el *kerling* (similar a la carlinga). A modo de anécdota, los robles comenzaron a escasear en Noruega, por lo que, a nivel de arqueología del paisaje, parece que este tipo de árbol comenzó a desaparecer en la región alrededor del siglo XI.

Por último, los carpinteros, al conseguir la madera, no la cortaban ni trataban de extraer los tablones con sierras, sino que se utilizaba otro tipo de herramientas como hachas, gubias o pequeñas azuelas, propios de carpintero, así como cuchillos. El tipo de herramientas se ha constatado gracias a algunos barcos conservados en el registro arqueológico, donde no aparecen muestras de serrajes de ningún tipo en los tablones. Tenemos constancia de que de un árbol con un diámetro de un metro se podría llegar a sacar entre 15 y 30 tablas de 25 centímetros.

## TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN PARA LOS LANGSKIP (DRAKKAR)

La técnica de construcción empleada para la arquitectura naval de los pueblos nórdicos se denomina construcción de tingladillo. Este tipo de construcción consistía en que el casco de la nave se construyera a partir de una gran y sólida quilla, la cual formaba, junto a la roda y el codaste, el esqueleto del casco del barco. Las tablas que formaban el barco estaban adaptadas a la quilla, al codaste y a la roda, y fijadas por unos grandes pernos de hierro. Así se formaría la base principal del casco del barco, sin embargo, las construcciones navales desde antaño no se votaban en el agua con el casco de

madera desnudo, sino que se realizaba una protección que se denomina forro. Esta no era lisa, sino que se veía la estructura como una especie de sierra, sistema denominado construcción aglutinada. Sin embargo, con el forro se hacía completamente hidrodinámica, permitiendo así una navegación más fácil.

Esta protección daba una gran agilidad y resistencia contra el oleaje de los mares del norte. Una vez se realizaba este forro y se adaptaba según la forma que se deseaba, se fijaba con diversas cuadernas encorvadas, con el fin de aumentar la resistencia contra el gran oleaje que iba a soportar. La construcción no quedaba ahí, sino que se realizaba el resto del barco a través de vigas transversales, colocadas a una determinada altura de la línea de flotación, reforzando así la embarcación con grandes maderos, algo que también servía para fijar el mástil. Los arquitectos navales nórdicos intentaban que las naves fueran lo más ligeras y manejables posibles, lo que requería de una gran maestría en el manejo de la madera.

Tenemos constancia, por varios yacimientos arqueológicos, de cómo eran los barcos y cómo estaban hechos. Las características principales de estos tipos era un casco trincado con un gran mástil que pudiera soportar una vela cuadrada, este mástil podía ser abatible, llegado el momento, para su transporte por tierra. El calado de estos debía ser muy precario, dado que necesitaban ligereza para el transporte o para remontar los ríos con poco calado, lo que permitía llegar a los lugares más recónditos.

Sin duda, la parte principal de los barcos nórdicos es la pieza que sujeta el mástil y que va fijada en el interior a la quilla. Esta pieza se denomina *kerling* y era un gran bloque de madera —en algunos restos arqueológicos se han hallado ejemplares fabricados con roble— que descansaría sobre la quilla y sobre otras tablas del esqueleto del casco. Esta pieza se consagraba al dios Njörðr y su utilidad era primordial para el uso de este tipo de barcos, pues esta era instalada y se corresponde a la pieza que sería el soporte del mástil y un grandísimo refuerzo en la estructura de la quilla. Conocemos esta pieza por los distintos barcos que se han encontrado en las excavaciones arqueológicas, como la del barco de Gokstad, que tiene unos 3,75 metros de largo. Esta no se sujetaba a la quilla directamente, sino que se unía a las costillas del barco por diferentes anclajes. Esta pieza es primordial para la arquitectura naval nórdica, pues servía para sujetar el mástil cuando este

estuviera erguido. El mástil se introduciría en esta pieza e iría fijado al *kerling* por diferentes maderos transversales, que se encajarían y permitirían la correcta sujeción del mástil. El *kerling* es la pieza que permite mover el mástil e incluso quitarlo, por lo que es una de las piezas más importantes de este tipo de embarcaciones.

Una vez estuviera construido prácticamente todo el barco faltaba construir el interior y la cubierta, esta se construía con tablas que se fijaban a las vigas del esqueleto, lo que creaba distintos tipos de salas en cubierta. Los barcos no eran rígidos, sino que eran ligeros y elásticos. Por último, el timón se situaba a estribor y consistía en un gran timón en la parte de popa, en su lado de estribor, pues era esta parte la que permitía virar el barco con suma facilidad. Esta parte estaba fijada en los tablones de cubierta, donde se solían dejar dos escudos que se superponían por la mitad.

Los barcos nórdicos podían tener diferentes espacios dedicados a distintas funciones. El *lypting* era la parte elevada en la popa, donde el jefe y el timonel tenían su asiento. El *fyrirrum*, por su parte, era un espacio frente al *lypting*, donde se hallaba la caja de armas y el lugar donde se ubicaban algunos de los hombres más nobles que estaban en el barco. Es la sala más controvertida, debido a su posición en el barco, podemos encontrarla en algunos casos en la proa y otras en la popa. El *krapparum* era el espacio más grande de toda la nave y se ubicaba en medio de la misma. *Austrrum* eran dos espacios, que se ubicaban en proa y en popa, lugares que quedaban reservados a la carga de materiales durante los saqueos. *Stafn* era un pequeño lugar de observación donde se situaban los abanderados y escuderos. Por último, el *söx* era un espacio que parece muy similar al *austrrum* o el *stafn*, por lo que no tenemos mucha información acerca de él. Esta división de espacios, no obstante, solamente es hábil para los *drakkares* y no para los barcos comerciales ni para los barcos pequeños.

## [BARCOS EN EL REGISTRO ARQUEOLÓGICO. LA NAVE DE GOKSTAD](#)

En el año 1880, cerca de la ciudad de Gokstad, apareció una de las mayores naves nórdicas de la historia, el barco de Gokstad. Este se dató en el siglo x d. C., en el momento inicial de la denominada era Vikinga. Sin embargo, este descubrimiento no es único, durante el mismo siglo se realizaron diferentes hallazgos que evidenciaban naves y barcos tierra adentro. El primero de ellos fue en Borre, en torno al 1850, donde se descubrieron numerosos restos relacionados con la arquitectura naval nórdica y los efectos personales de a bordo. Otro de los hallazgos donde se descubrieron por primera vez indicios de la madera de las construcciones navales de los barcos nórdicos fue en Tune, en el año 1867. Este hallazgo supuso la primera aparición de la madera de un barco y evidenció cómo estos la trabajaban, pero no se destacó ningún elemento de arquitectura específico.



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

De esta manera llegamos al año 1880, cuando se descubre en Gokstad un barco prácticamente entero, 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 anchura de casco máxima de 5,2 metros. La altura que se ha conservado desde la quilla hasta la regala (parte de la estructura muerta de un barco) es de unos 2 metros. El peso del barco era enorme, superando las 20 toneladas al completo, con todos los aparejos internos. En 1880 se descubrió junto al mástil cómo habían dejado allí 32 remos y una quilla de un roble de más de 25 metros. La quilla tiene un elemento especial, y es que no está cortada en forma de triángulo, sino que sus lados están curvados para que la pieza de madera tenga un mayor grosor en el centro, ya que es ahí donde tiene que soportar todo el peso del barco. Los extremos de la quilla parece que se han apuntado, consiguiendo que sean más hidrodinámicos en el agua. En las tablas aparecen numerosos resquicios de lo que son agujeros donde encajan perfectamente los tablones del casco. Estas tablas, que estaban encajadas en esos agujeros, forman prácticamente la totalidad del casco. Estas están en hiladas, pero evitando dejar un fondo liso. Las tablas del casco del barco tienen un grosor de no más de 2,6 centímetros, salvo las que estaban colocadas en la línea de flotación, las cuales debían de ser más fuertes por el continuo oleaje. Para reforzar la unión se solían utilizar unos remaches de hierro.

En cuanto al timón, se encontró un gran remo grande sujeto a un costado de la nave. Para sujeción desde el timón hizo falta realizar distintos agujeros, a través de los cuales el timón podía pasar por el costado del barco hasta el agua. Para poder movilizar este se llegó a traspasar una pequeña rama de sauce a través de los agujeros y, gracias a una atadura, poder utilizarlo y moverlo. La atadura sirve para mantener cerca del barco este tipo de timón y poder moverlo en cualquier dirección, por lo que es una de las partes del barco fundamentales. Cuando el barco tenía que entrar en tierra, este tipo de atadura servía para mantener a salvo el timón, levantado por encima de la

tierra. Sin embargo, este tipo de movilidad en la que el timón podía subirse por encima de la línea de flotación se evitaba cuando el barco estaba navegando al colocar un fleje en la parte superior de este, lo que hacía que se pudiera desatar en caso de haber perdido el control del barco y hacerlo más útil en alta mar.

Lo principal en la cubierta de la nave serían los remos. Estos estarían en cubierta y se guardarían allí. Sin embargo, en las tablas de cubierta quedan registros del uso de los remos a través de los agujeros que se pueden observar en las tablas cercanas a la línea de flotación. La tripulación sacaba los remos y los sujetaba desde el interior, después pasaban por encima de las tablas y los metían desde fuera, dejando la pala del remo en el agua. Los agujeros son muy pequeños, por lo que se descarta la posibilidad de meter la pala del remo desde el interior. La forma diminuta de estos agujeros tenía diferentes usos, el principal era sostener con fuerza el remo desde fuera, permitiendo tener una mayor movilidad y que no chocara con el oleaje del mar. El segundo uso era evitar que los grandes agujeros permitieran al agua de las olas entrar en la cubierta. Por último, los pequeños agujeros eran tapados por pequeños tapones que se ponían cuando el barco viajaba a vela.

La cubierta no estaba clavada como tal, es decir, no era fija, sino que se podría mover y estaba sujeta a través de distintos mecanismos que evitaban los clavos. Este tipo de cubierta era más útil que tener una cubierta fija, porque en un momento dado se puede levantar la cubierta, retirarla hacia un lado y, con la gran capacidad de carga, llenarla de numerosos botines o del cargamento que debían llevar de un lado a otro. La cubierta móvil también permitió a los pasajeros llevar sus armas sin que se mojasen y evitar el contacto con el agua, lo que era más útil, ya que solamente se tenía que quitar un tablón para coger el arma y estar preparado para el asalto o el ataque. Por eso, en la cubierta de los barcos nórdicos pocas veces se han encontrado bancos en los que sentarse, en algunos casos la investigación actual postula que los marineros llevaban sus propios arcones con sus efectos personales y estos servían para sentarse y usar el remo. Sin embargo, otra parte de la investigación actual ha propuesto que este tipo de efectos personales no se lleva en arcones, sino en grandes bolsas que impermeabilizaban con distintos tipos de alquitrán. No obstante, ninguna de estas teorías ha sido tan sólida como para plantearla como verdadera.

En la propia cubierta también se situaban los escudos, en la zona de la regala. Se colocaban ahí como método intimidatorio y para que siempre estuvieran listos para el combate. En el caso del barco de Gokstad se ha descubierto que los escudos solamente podían ir cuando viajaban en aguas tranquilas y en condiciones especiales, ya que los escudos tapaban los agujeros de los remos.

El barco de Gokstad proporcionó muchísima información acerca de cómo se realizaba la arquitectura naval de las naves nórdicas. Por último, la vela debía de ser cuadrada, pero no ha quedado muy claro cuáles eran los tipos de correajes y cabos que utilizaban. Solamente los dibujos son una fuente que se puede utilizar para conocer cómo eran las velas de los barcos.

## [EL BARCO DE OSEBERG](#)

El barco de Gokstad no es el único que se ha encontrado en este territorio. En las cercanías de Gokstad se descubrió el barco de Oseberg, en 1904. Este apareció en un estado de conservación perfecto y se dató en el siglo IX d. C.



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

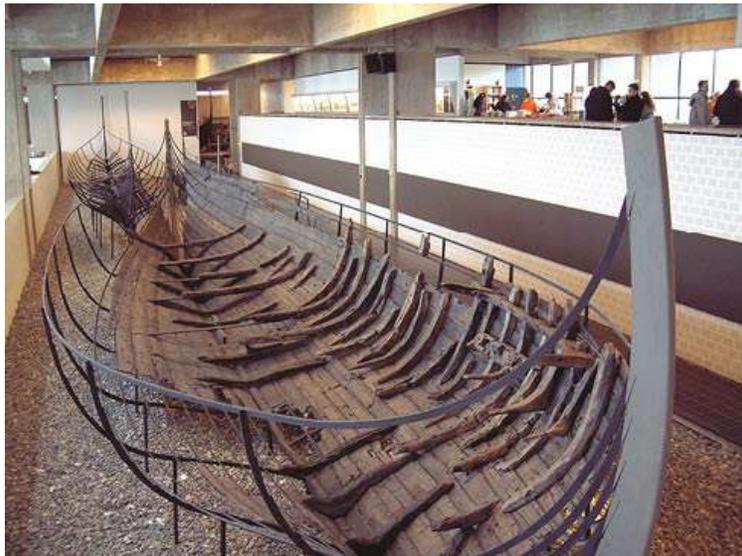
El hallazgo de este barco pareció un milagro caído del cielo, ya que, aunque es más pequeño que el barco de Gokstad, este se encontró con todas sus partes en perfecto estado, parecía que fuera nuevo y que nunca se hubiera utilizado, solamente en el casco y el resto de utensilios puestos como ajuar para 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 tablones, 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 que podría haber salido al agua. Los remos además son más cortos que los de Gokstad y tienen una línea negra que solo podía ser vista en el exterior. Los arqueólogos lo han explicado como un barco que se debió de mover en aguas resguardadas de los fiordos o en ríos. Otra explicación pudiera ser que esta debió de ser una nave de recreo o un símbolo del poder personal de su propietario.

## LADBY. UN BARCO EN DINAMARCA

El único barco del que tenemos constancia que se ha descubierto en Dinamarca es la nave de Ladby. Esta es muy distinta a las descritas anteriormente, pues es mucho más ligera y más pequeña que la nave de Gokstad, ya que mide dos metros menos de largo y la mitad de ancho que la descubierta en Gokstad. Es muy delgada y profunda, no conocemos exactamente qué uso se le dio, aunque sí se tiene constancia de que debía de haber sido un barco de guerra, puesto que alcanzaba una gran velocidad gracias a su tamaño reducido y su gran hidrodinámica.

## ¿BARCOS MERCANTES? SKULDELEV

Los barcos mercantes se denominaban *knar* (*knarr* o *knor*), estos eran utilizados con dos fines, comerciar y colonizar. Debían de ser más achatados que los *drakkar*, pues necesitaban tener gran capacidad para la carga de artilugios y la de pasajeros. Igualmente, necesitaban los mismos aparejos que el resto de naves anteriormente descritas, pero con la diferencia del uso. Solamente se tiene constancia de un *knar*, conservado en la región de Roskilde en Dinamarca descubierto en 1962. Uno de los muchos barcos que se encontraron en ese yacimiento se trata efectivamente de un *knar*, cuya misión pudo ser la colonización de los territorios nortños.



*Knar* de Skuldelev. Museo de barcos vikingos de Roskilde.

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 es un tipo de cabo que permitía coger una esquina de la vela para aprovechar mejor el viento. Se han encontrado diversos elementos de madera que podrían pertenecer a este *beiti-ass*, una pieza de madera de unos 1,25 metros de longitud con tres muescas y desde la cual se debían atarse los aparejos. En cuanto al *kerling*, la pieza que sostenía el mástil, no se conserva a día de hoy, ya que fue descubierta en 1924 pero destruida durante la Segunda Guerra Mundial (algo similar ocurrió en las naves de Calígula que se ubicaban en el Musei delle Navi en el Lago de Nemi, las cuales fueron destruidas por completo en esta guerra). Por el tamaño del casco y de la quilla, los arqueólogos creen que podía tener algo más de 5 metros de longitud y que se apoyaba directamente en hasta 6 costillas del barco, por lo que debía de ser una pieza enorme. No obstante, este debía estar sujeto por numerosas tablas que permitieran dejar más espacio libre, por lo que la capacidad de carga era mayor. Con respecto a la cubierta, parece que se le añadieron bastantes refuerzos de madera para soportar diferentes zonas. En el barco se ha podido observar que tiene en las regatas dos abrazaderas para poder amarrarse, el hecho de que estén en el exterior significa que solían amarrarse en aguas que estuvieran a resguardo, lo que evitaba que se rompiera la madera contra un malecón. En cuanto a la madera con la que se construyó ese barco, se trata de pino, sin embargo, la quilla, la proa y el *kerling* estaban hechos en roble. Este barco parece que se construyó en el año 950 d. C.

Esto es una muestra de los diferentes barcos que se han encontrado en las zonas más norteñas de Europa y que corresponden a los tipos de barcos que solían utilizarse por esta cultura. Sin embargo, este tipo de barcos tienen su reflejo en la mitología, ya que algunas de las deidades poseían barcos entre sus artilugios más valiosos.

## **BARCOS EN LA MITOLOGÍA**

En la mitología nórdica encontramos menciones a los distintos barcos que usaban los dioses. Por ejemplo, el barco que se le dotó a Frey en el mito de la creación de los objetos mágicos por parte de los hijos de Ivaldi. En esa ocasión se les obsequió con numerosos artilugios, entre los que se encontraba el barco *Skíðbladnir*, el cual tenía la capacidad de llevar a todos los dioses, tener siempre el viento a favor y transportarse en el bolsillo de su portador. Otro de los barcos se llama *Naglfar*, el cual estaba hecho de las uñas de los muertos, y que tiene un importante papel en el Ragnarök, ya que es el encargado de transportar a los gigantes y a Hymir hacia el campo de batalla para enfrentarse contra los dioses. Entre otras menciones aparece el barco de Baldr, que se llamaba *Hringhorni* y era el más grande de todos los que poseían los dioses, un barco que además sirvió como morada para el cuerpo de Baldr.

Con esta breve mención de los barcos mitológicos nórdicos se explica el uso de estos para el enterramiento o la importancia de los mismos para la navegación, pues es primordial entender cómo se construían y qué barcos existen en la actualidad.

## **FUENTES PARA EL ESTUDIO DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA**

Antes de comenzar con la narración de las distintas leyendas y mitos de la religión nórdica, creemos que se deben poner en contexto las fuentes que existen para saber y conocer la mitología y la composición de los distintos dioses. Quizá las fuentes principales que se conservan para conocer esta mitología provienen del siglo XIII d. C., por lo que son bastante tardías, ya que la sociedad nórdica estaba casi cristianizada en su totalidad. Esta recopilación de los mitos nórdicos se la debemos al autor islandés Snorri Sturluson.



Grabado de Snorri Sturluson

Snorri escribió una compilación de la mitología nórdica, explicando los orígenes y las distintas leyendas de los dioses. A estos escritos se les denomina *Edda*, existen dos, la *Edda prosaica* y la *Edda poética*. El término *Edda* proviene de la palabra nórdica poesía.

La primera de ellas es la *Edda prosaica*, la cual se considera escrita en su totalidad por el autor islandés. En ella se narran las distintas formas, mundos y composición de la cosmología nórdica, así como algunas de las aventuras de los dioses nórdicos. Esta fue escrita en islandés y resulta diferente al resto de escritos de esta época, ya que la costumbre era escribirlos en latín y no en una lengua vernácula. Los cuatro códices que nos han llegado a la actualidad

son el *Codex Upsaliensis*, el *Codex Regius*, el *Codex Wormianus* y el *Codex Trajectinus*. En estos códices se narran las diferentes leyendas, ya que no todos los códices contienen la misma información, por lo que la recopilación de la información de estos cuatro códices nos hace tener una mejor visión de cómo era la cosmología de estos pueblos.

La *Edda poética* se trata de una recopilación de poemas nórdicos que se centran en la mitología o el mundo religioso. A través de estas leyendas en verso se puede relatar y completar lo recogido en la *Edda prosaica*. La Edda poética está recogida dentro del *Codex Regius*.

No obstante, no solamente contamos con las narraciones desarrolladas por Snorri Sturluson. Para completar lo mitológico también se recurre a las denominadas *Sagas*, que son narraciones que se clasifican según su contenido y están inspiradas en personajes mitológicos que sirven como forma de legitimación para los reyes o para las distintas familias que perduran en la actualidad.

Así, a través de esta documentación, se han podido desarrollar distintos capítulos que nos narran cómo era la mitología nórdica, su descripción del mundo y su cosmogonía, las aventuras y cualidades de los distintos dioses o el fatal destino que el mundo tendrá cuando llegue el Ragnarök. Por lo que, una vez hemos comprendido cómo era la sociedad y cómo era la historia de este pueblo, así como la geografía en la que se movió, procedemos a la explicación pormenorizada de cada mito.

# 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).

Glif, para conocer el porqué de la buena fortuna de estos dioses, decidió salir a buscar estas respuestas a la capital donde vivían, Asgard. Sin embargo, para evitar que pudieran reconocer su identidad, decidió ponerse en camino bajo la forma de un hombre anciano y sabio. No obstante, Glif no pudo engañar a los dioses, ya que los Aesir eran mucho más sabios que los hombres y además poseían el don de la adivinación. Por ello, los dioses decidieron realizar todos los preparativos necesarios para hacer creer a Glif que, al entrar a una ciudad, en realidad entraba un palacio tan elevado que no se podía ver el techo desde fuera. Una vez dentro, el rey exiliado vio como el techo estaba cubierto por unos grandes escudos dorados, simulando la descripción del Valhalla propuesta por el Skalda Thiodolf. El monarca avanzó hasta un patio donde un joven jugaba con unas espadas muy pequeñas, y vio que su destreza era tal que, mientras combatía, había hasta siete espadas en el aire. El hombre le preguntó a Glif su nombre, mintiéndole este y haciéndose llamar Glangler, explicó que venía de tierras muy lejanas y que solicitaba hospitalidad, además Glif tuvo otra petición, saber a quién pertenecía el grandísimo palacio. El joven con las espadas le contestó que lo conduciría hasta él y que así podría preguntarle su nombre él mismo. Mientras caminaban hacia el salón donde estaba el dueño del palacio, el monarca se percató de las grandes salas y los muchos hombres que ocupaban estas, unos bebiendo, otros luchando, incluso otros disfrutando de grandes manjares.

Al llegar al salón principal, Glif observó que había tres grandes tronos colocados a diferente altura, en cada uno de los cuales estaba sentado un hombre. La inquietud del monarca hizo que le preguntara el nombre de estos príncipes, a lo que el joven los describió como Har, el rey, y sus dos príncipes, Jafnhar y Thridi. Estos le interrogaron acerca del objetivo de su viaje, añadiendo que lo llevarían libre como a todos los habitantes del palacio. El monarca replicó que, ante todo, buscaba un hombre sabio, por lo que Har respondió: «Y ahora mantente de pie para preguntarme. El que responde debe estar sentado» (*Edda prosaica, Viaje de Glifo, 2*).

De esta manera, Snorri Sturluson nos adentra en la historia de la mitología, a través del viaje de un rey muy sabio que marchó a buscar respuestas, de su exilio y del poder de los Aesir. En este caso, la llegada de este gran rey al palacio de los Aesir parece ser una forma de introducirnos a una narrativa en la que se cuentan los mitos a través de una pregunta y una respuesta, gracias a lo que se conseguirá descifrar todos ellos y descubrir cuál fue la cosmología de esta cultura.

Con esto, comienza un diálogo en el que Glif pregunta cuál fue el más grande y más antiguo de los dioses, comenzando así por el mito de origen: la visión y la creación del universo. Har respondió que el primero y más antiguo de estos dioses se llamaba Alfader, quien en realidad tuvo hasta doce nombres, siendo denominado en Asgard como Alfader, Herian, Nikar, Hnikarm Nikuz, Hnikud, Fioelner, Oske, Orne, Biflide, Biflinde, Svidor, Svidrer, Vidar, Jalg o Jalk. Es un dios que gobierna y vive eternamente, dueño de todas las cosas, el cual creó tanto cielo, tierra, aire y agua como todo cuanto este mundo contiene. Los tres sabios añadieron que además este dios creó al hombre y su alma eterna. Thridi continuó explicando que este dios vivirá y habitará junto a todos los justos en una tierra llamada Gimle o Vingolf, mientras que los malvados serán enviados al Hela para, después, continuar su viaje hacia Niflhem o hacia un mundo inferior.

Podemos observar cómo esta visión es muy similar a la de la religión cristiana, donde un dios omnipotente crea al hombre y todo lo que le rodea, para esperarle cuando muera en un paraíso. Sin duda, esta parte descrita por Snorri Sturluson estuvo muy influenciada por la religión cristiana. Sin embargo, la narración posterior nos describe cómo fue realmente el universo y quiénes lo habitaron antes de la creación del hombre.

## [LA CREACIÓN DEL UNIVERSO. EL GINNUNGAGAP, EL NIFLHEM, EL MUSHPELHEM Y LA CREACIÓN DEL GIGANTE YMIR](#)

El origen del universo antes de su creación proviene de la narración llamada la predicción de Wola. En este caso cita que cuando no existía nada, ni la tierra, ni el mar, ni el tiempo, ni la mañana, ni el cielo, ni la brisa, ni la hierba, solamente existía el Ginnungagap. Así es como los nórdicos llamaban al vacío, al abismo y a la nada. Se dice que después, tiempo antes de que la tierra se crease, existió el Muspelhem, el cual era un mundo que se situaba al mediodía, resplandeciente por la luz y tan cálido que ningún extranjero podía acercarse ni vivir en él. En los confines de este mundo habitaba Surtur, el cual esperaba confinado en este territorio su llegada para destruir el mundo con su espada de fuego. En el fin del mundo, Surtur asesinaría a los dioses con una antorcha y con su espada, destruyendo las montañas de granito, los gigantes, los hombres y el cielo. Más tarde surgió el Nilfhem, en cuyo centro se hallaba un pozo que se denominaba Hvergelmer. En este pozo se precipitaban hasta doce ríos: el Hvergelmer, el Svoel, el Gunndra, el Fioerm, el Fimbul, el Thul, la Sleda, el Hred, la Sylga, el Ylg, el Vig, el Leipter y el Goele, este último era el más cercano al Hela. Más tarde, cuando los ríos designados bajo el nombre de Elivogor se hubieran apartado tanto de su nacimiento, la corriente de estos se secaría y, al estar envenenada, se produciría una reacción que los helaría, dejando esta corriente como un gran páramo helado que se endurecería. El aire que pasaría por este páramo helado produciría la escarcha, mientras que estas capas de escarcha servirían para acumularse unas sobre otras en el abismo del Ginnungagap.

No obstante, en este gran vacío, una parte quedó helada y ártica, mientras que la otra no alcanzó ese estado, debido a que las chispas del Muspelhem evitaban tal acontecimiento, generándose así un vacío. Niflhem era un mundo helado con vientos y escarcha, su contrario era Muspelhem, luminoso y cálido. En el Ginnungagap, las chispas de Muspelhem produjeron gotas de agua, de estas brotaron unas formas humanoides a las que las chispas del Muspelhem les dieron vida, produciendo al gigante primigenio llamado Ymir. Este gigante fue la primera criatura viviente generada de las gotas venenosas del Elivogor, que se acumularon en hielo y fueron derretidas por el calor emitido del Muspelhem, de ahí que todas las criaturas provenientes de este lugar fueran tan fuertes.

## EL SURGIMIENTO DE OTRAS CRIATURAS Y LA CREACIÓN DEL MUNDO

Ymir era el gigante primigenio y tenía cualidades malvadas, como todos sus descendientes, los cuales fueron llamados hrimthursars. Ymir (denominado también como Oergelmer) quedó un día dormido y con fiebre. De esta fiebre nacieron un hombre y una mujer, por debajo de su brazo izquierdo; mientras que sus pies engendraron a un hijo. Este es el inicio de las razas de los gigantes, llamados hrimthursars. Ymir no estaba solo en los inicios del universo, ya que al derretirse el hielo y escurrirse las aguas se acercó una vaca llamada Odhumla, de la cual se alimentaba, a través de sus ubres y sus ríos de leche. Este bóvido tenía sustento de las piedras cubiertas de escarcha, produciéndose varios cambios. La primera vez lamió las piedras de escarcha y de ellas salió pelo, al segundo día apareció una cabeza, al tercer día un hombre entero, llamado Bure.



Ymir es asesinado por sus tres hijos

Bure era muy hermoso, grande y robusto, el cual tuvo un hijo llamado Boerr. Este se casó con una mujer llamada Betsla, hija del gigante Boelthorn que provenía de Ymir. De esta unión se produjeron tres hijos, Odín, Vile y Vé.

En la creación del mundo, Odín, Vile y Vé acabaron asesinando al gigante primigenio Ymir, de las heridas que le provocaron surgieron varios ríos y obligaron a todos los gigantes a vivir en ese lugar. Sin embargo, uno de estos gigantes, llamado Bergelmer, escapó con su mujer en un barco y huyeron lejos de ahí, descendiendo de ellos otra raza de gigantes.

De este caos primigenio, donde se suceden razas e hijos sin mucha lógica, proviene el mito de la creación del mundo y sus parajes. Odín, Vile y Vé observaron al gigante tras haberlo asesinado y haber confinado a todos sus descendientes a vivir en los páramos donde la sangre del primero de ellos había caído. Más tarde, cogieron el cuerpo de Ymir y lo llevaron al abismo del Ginnungagap, donde hicieron la tierra con su cuerpo. Los Aesir convirtieron su sangre en los ríos, mares y lagos. La tierra fue hecha con su carne, las montañas realizadas a través de sus restos óseos, los dientes y la dentina del gigante sirvieron para crear las piedras.

Odín, Vile y Vé quedaron sorprendidos de su obra y decidieron que con el cráneo de Ymir se hiciera la cúpula celestial, elevándola sobre el cuerpo del gigante (la Tierra) y sostenida por cuatro puntas. Para tal fin, los Aesir decidieron escoger a cuatro enanos, de nombres Oestre, Vestre, Nordre y Soedre.

De esta narración se puede observar la semejanza con los puntos cardinales que existen en la tierra, siendo estos señalados mitológicamente como los enanos que sostienen el cráneo de Ymir o la cúpula celestial.

No obstante, la obra todavía no estaba acabada, los descendientes de Boerr cogieron las chispas del Muspelhem y decidieron colocarlas en el inmenso cielo, creando así las estrellas que alumbraban la Tierra y los demás lugares. No solamente eso, sino que los rayos lanzados fueron fijados en el cielo y otros quedaron en movimiento bajo esta bóveda, trazando un camino celeste

que debían recorrer. Estos astros sirvieron para contabilizar los días y los años, tal como la predicción de Wola denominó. No obstante, la tierra no estaba completa. Muchos de los lugares mitológicos no surgieron en este momento, sino que el cuerpo de Ymir sirvió para la ordenación celeste y terrestre.

Tras sostener la cúpula celestial con los enanos y ordenar el tiempo y el espacio, decidieron establecer los límites de la tierra. Para ello se realizó un cerco, con las cejas de Ymir, a la tierra que habitarían los humanos, denominada como Midgard. Este muro, creado para albergar la tierra, los separaba de los gigantes moradores de las aguas de la orilla que se generó con la sangre de Ymir. Para generar las nubes, Odín y sus hermanos utilizaron los sesos del gigante primigenio.

El mundo y lo que este contiene parece guardar una semejanza con las partes de un gigante; así, si tenemos en cuenta el uso de las cejas como elemento poblado y grande, se puede asemejar a las grandes montañas y bosques espesos que separaba la naturaleza salvaje de los humanos. Algo similar sucede con la dentina y los huesos, que se asemejan a la dureza y brillo que tienen las rocas y las montañas. La carne es fácilmente perforable como la tierra, por lo que su semejanza no causa problema alguno. Las nubes se asemejan a esa forma que presenta la masa cerebral. El cielo es una gran cúpula como el interior de un cráneo y las estrellas y los truenos provienen de un lugar completamente cálido y luminoso. La creación del universo contiene numerosas referencias a elementos de la naturaleza y el cuerpo humano. Sin embargo... ¿cómo surgieron los humanos?

## **LA CREACIÓN DEL SER HUMANO**

La creación del ser humano es uno de los mitos más fáciles de explicar en cualquier mitología. Según aparecen los materiales necesarios para la vida, se puede hacer una referencia a su construcción gracias a ellos. En este caso, antes de explicar cómo surge el ser humano según la mitología nórdica, explicaremos brevemente cómo fue el surgimiento del ser humano en otras mitologías. En la mitología cristiana, es decir, en las narraciones de la Biblia, el ser humano es creado por Dios a través del barro (no entraremos en la

creación de la mujer a través de la costilla de Adán, pues esto es propio de esta mitología). La creación del hombre a través del barro incide en el material más abundante de las regiones de Siria-Palestina, pues la gran mayoría de sus construcciones están realizadas en adobe, por lo que esta pudiera ser una explicación factible a esta creación. No solamente encontramos este tipo de similitudes en la Biblia, en la mitología grecolatina, el primer ser humano aparece gracias a Prometeo y al uso de la arcilla para moldear un ser a imagen y semejanza de los dioses.

En este caso, la mitología nórdica narra cómo los hombres surgen a través de la madera. Odín, Vile y Vé, tras terminar el trabajo de la creación del mundo, fueron a la orilla del mar, donde encontraron dos grandes árboles. De sus troncos crearon a los dos primeros seres humanos, dotándoles Odín del alma y la vida, Vile de la razón y Vé de la cara, la palabra, la vista y el oído. Tras crearlos, los Aesir decidieron proporcionarles vestimentas y nombres, el primer hombre se llamaría Ask y la primera mujer, Embla. Al ser la creación de estos Aesir, se les permitió habitar Midgard, donde podrían vivir sin el peligro que acechaba fuera de sus muros.

## **LUGARES MITOLÓGICOS. DÓNDE HABITAN LOS DIOS Y OTROS MUNDOS**

El lugar donde habitan estas deidades se conoce como Asgard, mundo que fue edificado y construido sobre Midgard. En este lugar viven los dioses y fue construido por los hijos de Odín. En este lugar se alberga el Hlidskialf, un mirador donde Odín se sienta y observa todo el universo, comprendiendo todas las acciones que ello conlleva. Lo que conectaba la Tierra con Asgard se denomina Baefroest o Bifrost, el arcoíris. Según los antiguos nórdicos, este camino era de tres colores y era prácticamente indestructible, hasta el fin de los tiempos, cuando su destino sea desaparecer. Este camino estaba hecho de fuego para evitar que los gigantes pudieran escalar el cielo cuando se les antojara.

Otro de los lugares mitológicos es el fresno Yggdrasil. Este es el mayor y más hermoso de todos los árboles, el cual tiene unas ramas que se extienden por todo el universo y que llevan hasta más allá del cielo. Las raíces sobre las que se sostiene son tres, tan profundas que cada una de ellas llega hasta los Aesir (Asgard), hasta los himthursars, hasta donde antes estaba el abismo del Ginnungagap (Jöthunhem), y la última de sus ramas llega hasta el Niflhem, conectando todo ello en un mismo lugar. En este fresno habitan animales mitológicos, uno llamado Nidhoegg, el cual es una especie de dragón que roe la punta del fresno hasta la llegada del Ragnarök. Otro de los animales es Ratatoesk, una ardilla que sube y baja a lo largo de Yggdrasil. Igualmente, cuatro ciervos que dan vueltas alrededor de este fresno y se alimentan de la punta de sus ramas, cuyos nombres son Daim, Dvalen, Dunneyr y Durathor, como también una multitud de serpientes.



*El árbol Yggdrasil de Friedrich Wilhelm Heine, 1886*

En este mismo fresno se crearon numerosos lugares mitológicos. En el lugar que alberga al dragón Nidhoegg existe un pozo de la sabiduría denominado como Hvergelmer; otro de los pozos mitológicos es el de Mimir, el cual se encuentra muy cercano a la raíz que linda donde habitan los gigantes. En este pozo es donde Odín sacrificó su ojo para poder obtener la sabiduría. La raíz llega hasta el cielo, donde está Asgard, y hasta lo más profundo de los reinos, el cual contiene la fuente de Urd que sirve de lugar de reunión de los dioses para realizar juicios. Para acceder a este lugar se necesita usar el Bifrost y llegar a él a caballo. Cada uno de los dioses tenía un caballo mitológico, siendo Sleipner el mejor de todos, el cual perteneció a Odín. El único que llega hasta la fuente de Urd a pie, o mejor dicho a nado, es Thor. Thor atraviesa tres ríos que confluyen antes de llegar a esta fuente, el Kroemt, el Oermt y el Kerloeger.



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 usar la palabra elfo al estar más en consonancia con el imaginario popular. Otro de los lugares que ocupa el cielo se llama Breidablick. Existen montañas mitológicas como la llamada Himingbioerg, donde el Bifrost se une con el cielo. Allí existe una habitación llamada Valaskialf, la cual pertenece a Odín, es en este lugar donde está el trono de Hlidskalf, desde el que Odín puede observar todo. En la extremidad del fresno más al sur se puede hallar el Gimle, un palacio más resplandeciente que el Sol.



Grabado de las Normas en Yggdrasil, Johannes Gehrts, 1889

Así, el fresno Yggdrasil conecta los nueve mundos que existen en la mitología nórdica: Asgard, la morada de los Aesir; Vanaheim, la morada de los Vanir (otros de los dioses que aparecen en la mitología nórdica); Niflhem, el reino de oscuridad y frío; Muspelhem, el reino de Surtur y hogar de los gigantes de fuego; Svartalfhem, donde habitan los elfos oscuros; Alfhem, donde habitan los elfos luminosos; Jötunhem, donde moran los gigantes; Midgard, donde moran los humanos; y, por último, Helhem o Hel, donde moran y habitan los muertos.

## LA CREACIÓN DE LA NOCHE, EL DÍA, EL SOL Y LA LUNA

La Luna y el Sol son los dos astros más representativos en cualquier cultura, debido a su tamaño y a la posibilidad de observarlos desde cualquier punto de la Tierra. En este caso, la mitología nórdica hace representar la creación de estos astros a través de la gestación y colocación de los mismos en el firmamento.

La mitología nórdica busca solución a este problema en la gestación de un gigante que vivía en Jötunhem, el cual fue padre de una hija llamada Noche, esta era negra y oscura. La Noche se casó primero con un hombre llamado Naglfare, de quien tuvo a Oed. Sin embargo, Noche acabó casándose con Anar, con quien tuvo a una hija, llamada Tierra. Noche desposeyó a Anar y acabó casándose con Deling, el cual era un As. Ambos dieron a luz a Día. Odín celebró esto regalándoles dos caballos y dos carros a la madre, Noche, y a su hijo, Día, para que pudieran recorrer el cielo en veinticuatro horas.



*Día cabalgando*, cuadro de Nicolai Arbo

La Noche fue la primera en alzarse al cielo y recorrió con su caballo Hrimfaxe el firmamento, de la espuma de su freno surgió el rocío de las mañanas. Tras ocultarse, Día recorre el firmamento con su caballo Skenfaxe, siendo el aire y la tierra alumbrados por su crin.



*Noche cabalgando*, cuadro de Nicolai Arbo

Sin embargo, el Sol y la Luna son diferentes a la Noche y el Día. En este caso Mundelfoere, un humano, tenía dos hijos hermosísimos, a los que puso como nombre Sol y Luna. La Luna se casó con un hombre llamado Glen, pero los Aesir, irritados por el orgullo de Mundelfoere al casar a sus hijos sin su consentimiento, arrebataron a los hijos de este, obligando a Sol a conducir un carro tirado por caballos hechos con las chispas del Muspelhem para alumbrar el cielo. Los nombres de los caballos del Sol fueron Arvaker (Arvak) y Alsvider (Alsvid), colocando en sus lomos dos fuelles destinados a refrescar a ambos caballos. Luna corrió la misma suerte. En su caso, fue encargada de conducir el astro que lleva su nombre, arrebataron de la Tierra a dos niños, llamados Bil y Hiuke, que llevan en sus espaldas un cántaro llamado Saeg y una silla llamada Simul. Ellos siempre siguen a la Luna, como se puede observar desde la Tierra. Los nórdicos atribuían el movimiento del Sol y de la Luna a la persecución de dos grandes lobos hijos de Fenrir.

## EL MITO DE LAS ESTACIONES

En el cielo existe un gigante llamado Hraesvelg, el cual tiene una forma de águila. Cuando este gigante bate sus alas, estas provocan un grandísimo viento, que es lo que los humanos conocemos como tal. De este viento es del que se generan las olas en el mar, las brisas e incluso las ventiscas y tormentas muy aiosas. Sin embargo, las estaciones no son causadas por los gigantes, ya que son hijos de los Aesir, el verano llamado Svasad y el invierno Vindlone. La razón por la cual el invierno es tan duro se encuentra en el hecho de que este tiene su carácter y está lleno de maldad.

En el mito de las estaciones y el aire se representa una construcción lógica a través de la excusa de que son entes divinos. El verano es cálido y agradable porque un águila bate sus alas para generar un gran viento; mientras que el invierno es duro, frío y difícil de manejar, ya que no existen cosechas y se asemeja más al Hel.

## EXPLICACIÓN Y RACIONALIZACIÓN DE LAS CRIATURAS Y DE LA CREACIÓN DEL UNIVERSO

Según la mitología nórdica, la creación del universo, entre la que se incluye el surgimiento de distintas criaturas, es explicada por hermafroditismo o por generación espontánea. A pesar de ello, en ninguna de las narraciones y fuentes literarias encontramos algo que explique cómo aparecen algunas de las criaturas que se han mencionado con anterioridad.

Las criaturas de las cuales tenemos constancia que surgen del gigante primigenio Ymir son los etones o gigantes. La cantidad de nombres que se les ha dado confunden al lector, es por lo que nos referiremos a ellos con el término gigantes. Con frecuencia, son algo mayores y más fuertes que los dioses, aunque en algunos mitos aparecen descritos con un inmenso tamaño. El término *etón* proviene del nórdico antiguo, donde se les denominaba *jötunn*. La apariencia de estos era similar a la de los humanos, naciendo de la tierra misma gracias al gigante Ymir.

Existen muchos gigantes de distintos tipos, unos de hielo (habitantes de Niflheim), otros de fuego (habitantes de Muspelheim) y otros de las montañas (habitantes de Jötunheim), representando así a los habitantes de los distintos mundos que se quedaron fuera del recinto de Midgard, donde habitan los humanos. Tradicionalmente, los gigantes se han asociado a unas criaturas que vienen de las montañas, con un gran apetito. Muchas asimilaciones que se han realizado en el Mediterráneo con los gigantes provienen de nuestra propia visión de cómo se comportan los ogros o los troles. No obstante, estos últimos aparecen en la mitología nórdica como unos seres sabios pero malignos y peligrosos, de un aspecto horrible y de pequeño tamaño.

Otra de las criaturas que existen en la mitología nórdica son los enanos, también llamados *tuergos* o incluso gnomos. Son criaturas con un pequeño tamaño que se asocian a unos seres que dañan y destruyen las cosas. El cristianismo conocía a estos enanos como pequeños demonios, sin embargo, existe otra visión que los ha considerado honorables en la batalla, sabios y con una gran habilidad artesana. En la narración que realiza Snorri Sturluson los enanos aparecen representados como esos elfos oscuros, de tez negra, que viven bajo tierra, diferenciándose de los elfos luminosos que viven en el cielo.

El origen de los enanos se atribuye al momento en el que se vierte la sangre de Ymir en la tierra, pero, a diferencia de los gigantes, estos fueron dotados de sabiduría e inteligencia. Los enanos se han asociado siempre al mundo subterráneo, a las piedras y a las construcciones subterráneas. Los mitos en los que participan siempre estarán asociados a la construcción de artefactos maravillosos y a una espléndida fabricación de joyería.

Los elfos no aparecen en muchos mitos, son equivalentes a unos seres espirituales que habitan tanto en el cielo como en la tierra. Sin embargo, parece que «elfo» proviene de la palabra fuego que, etimológicamente, está relacionada con los términos «blanco», «luminoso» o «brillante». Estas criaturas, al igual que los enanos, eran unos grandes artesanos.

Las nornas, aquellas criaturas que se han visto desarrolladas en la explicación del fresno Yggdrasil, son muy parecidas a las moiras o a las parcas de la cultura grecolatina. Al igual que en esta cultura, estos seres deciden el destino de una persona, cuándo va a vivir, qué tipo de vida tendrá y cuál será su futuro.

Obtenemos una visión muy general del mundo nórdico, donde observamos diferentes problemas a la hora de identificar los lugares que se han desarrollado anteriormente. Si bien en ningún momento de la narración de las *Eddas* aparecen bien ubicados ni el mundo de los gigantes, ni otros de los mundos, sabemos que el recinto central es donde habitan los humanos y está separado por ese muro que los protege de las criaturas antes descritas. Bajo el árbol se ha situado el mundo más oscuro y, en este, lo que los nórdicos considerarían como el mundo de los muertos o Hel. En lo más alto parecen situarse los mundos más luminosos, todo ello unido por el Bifrost.

Con ello observamos que las fuentes literarias nórdicas no nos detallan completamente la localización ni las características de alguno de esos mundos que aparecen descritos en el Yggdrasil. Igual sucede con algunas de las criaturas, de cuya creación no tenemos constancia, pero están esperando a que llegue el fin de los días.

En los mitos de la creación observamos un gran vacío a la hora de abordar el origen de tantos personajes, esto se debe a que la tradición mitológica no es escrita, sino oral. Snorri Sturluson realizó una labor muy importante al dejar por escrito algunos de los mitos y leyendas que tuvo la religión nórdica. No obstante, mucha de esta información puede haber desaparecido con el paso de los siglos. Se tiene que tener en cuenta que Snorri Sturluson escribió cuando estos territorios se habían cristianizado, por lo que la tradición oral, que había perdurado en su tiempo, quedó escrita en sus obras y sagas legendarias.

## ¿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.

Por otro lado, la otra familia de dioses que existe es la de los Vanir, los vinculados de la naturaleza, los elementos naturales, el mar o la fertilidad tanto de las plantas como del ser humano. Estos dioses eran los que mitológicamente podían usar la magia, dado que conseguían manipular los elementos naturales a su placer. Los distintos dioses provenientes de los Vanir no se nos han explicado ni descrito con mucha claridad, solamente tenemos constancia de tres dioses que estaban vinculados a esta familia, Njörðr y sus hijos, Frey y Freya. Asimismo, a la esposa de Njörðr, Skaði, también se la introduce en esta familia, aunque fuera una gigante.

Estas familias de los dioses estaban enfrentadas en el principio de los tiempos, existió una Vanir llamada Gullveig, la cual era una grandísima hechicera con un espléndido poder mágico, pero, en contraposición, era muy codiciosa y su carácter no era el más indicado para tratar con los Aesir. Gullveig era propensa a realizar diferentes visitas al hogar de los Aesir, Asgard. Sin embargo, los ases no estaban muy a gusto con la presencia de la maga en su hogar. Un día, Gullveig se sobrepasó con sus poderes mágicos en la casa de los Aesir, concretamente en el palacio de Odín, el Glaðsheimr. Fue en ese momento cuando los primeros dioses se hartaron de ella y arremetieron con sus armas contra la Vanir. Tal y como se nos cuenta en la *Profecía de la vidente*, los Aesir asesinaron a Gullveig, atravesándola con sus lanzas, la violencia no cesó y, una vez que la hubieron asesinado y masacrado, el cuerpo de Gullveig fue llevado a una hoguera.

No obstante, cuando el cuerpo fue consumido por las llamas y estas quedaron en brasas, Gullveig retornó a su forma original, intacta y sin ningún tipo de daño. Los Aesir, ante tal hecho, decidieron realizar la misma maniobra. Todos los Aesir cogieron sus lanzas y la atravesaron al unísono, el cuerpo de Gullveig quedó completamente destrozado y, por segunda vez, echaron su cuerpo a una pira de mayor tamaño con el fin de quemar los restos de aquella bruja. Los hechos volvieron a repetirse, tras las brasas y el humo asomaba de nuevo la figura de Gullveig, totalmente intacta y sin ningún daño. Por tercera vez, los Aesir, cada vez más asustados, asestaron su golpe mortal con las lanzas y volvieron a quemar el cuerpo de aquella Vanir. Sin embargo, la acción se volvió a repetir y Gullveig salió intacta de allí.



*Gullveig es asesinada por los Aesir.* Grabado de Lorenz Frølich, 1895.

Ante la imposibilidad de realizarle ningún daño, los Aesir tuvieron que dejarla marchar. Lo que los dioses no sabían era que, al haberle dado muerte y quemarla durante tres veces, Gullveig se había vuelto aún más poderosa y, además, habían despertado en ella un sentimiento de odio y maldad. A partir de entonces, cambió de nombre a Heiðr (o Heid, que en nórdico significa ‘brillante’ o ‘la que brilla’).

Cuando Heid retornó al lugar de los Vanir les contó lo que había sucedido en el palacio de Odín. Les relató cómo los Aesir habían alzado sus armas contra ella con la intención de asesinarla y cómo, después, habían arrojado su cuerpo a una gran pira que yacía en el medio del palacio. Solo esto llevó a la ira de los Vanir, que se alzaron en armas contra los Aesir por tal afrenta. Sin embargo, parece que en la *Völuspá* se narra cómo antes de siquiera pensar en la violencia, los Vanir intentaron llegar a un acuerdo diplomático. Estos dioses pidieron encontrarse con los otros con el fin de buscar una compensación por el supuesto daño que le habían causado a Gullveig, ahora llamada Heid. La propuesta que los Vanir lanzaron a los Aesir fue el pago de una compensación económica o el reconocimiento de los Vanir como iguales a los Aesir, pudiendo ser venerados como ellos, recibir sacrificios, tributos y

tener un reconocimiento entre los seres humanos. No obstante, los Aesir, orgullosos por haber sido los primeros y los creadores del mundo, negaron las peticiones de los Vanir. Este hecho desembocó en el inicio de las hostilidades entre ambas familias de dioses, el inicio de la primera guerra de la que se tiene constancia en el mundo nórdico.

## LA GUERRA ENTRE LOS AESIR Y LOS VANIR

La guerra siempre ha sido un mecanismo por el que legitimarse a ojos del resto, una forma de tener la razón y de imponer el punto de vista de una cultura o un pueblo sobre el otro. En el caso mitológico, la guerra entre los Aesir y los Vanir no era más que eso, la justificación y la búsqueda de aquel reconocimiento que necesitaban, el cual fue impulsado por una acción poco noble de los Aesir. Las acciones bélicas comenzaron y, en un principio, la predisposición de la guerra era más favorable a los Aesir, dioses protectores de esta y de las virtudes humanas. Sin embargo, la rabia y el odio de los Vanir hacia los Aesir les hacía aún más poderosos. Aun sin tener armas tan poderosas y la fuerza necesaria para portarlas como los Aesir, los Vanir contaban con su poderosa magia y con el poder de la naturaleza para vencer en la guerra.

Los combates fueron sucediéndose unos tras otros, la fuerza de los Aesir conseguirá derrotar a los Vanir en el Vanahem, sin embargo, estos conseguían infligirles grandes daños en Asgard por medio de su grandiosa magia. La guerra fue muy longeva, cuando unos atacaban, los otros respondían con magia y viceversa, este conflicto llegó a un punto en el que no se pudieron mover, dado que el potencial bélico de ambas familias de dioses era muy similar. Esta equiparación de fuerzas llevó a ambas familias de deidades a llegar a una tregua. Estos se reunieron en un punto neutral con el fin de organizar una reunión para reconciliarse y poder conseguir un acuerdo entre ambos. En esa reunión, ambas familias, Aesir y Vanir, llegaron a un acuerdo, se proclamaría la paz entre ellos y, para sellar esa paz, ambos debían escupir en un caldero. Esta bebida estaba fabricada con las salivas de los dioses que echaron conjuntamente y, de este fluido, surgió un nuevo dios, Kvasir, la deidad más sabia que había en la familia de los Vanir. Este fue

entregado a los Aesir como rehén para que el tratado de paz pudiera llevarse a cabo. Para garantizar el pacto, los Aesir también tuvieron que entregar a uno de los suyos a los Vanir, este dios fue Hœnir, quien junto a Mimir fue intercambiado con los Vanir para garantizar la paz. Hœnir (Vili en la versión de la creación del mundo) era fuerte y de muy buen aspecto, mientras que Mimir era un gran sabio que debía de aconsejarle, siendo el mejor candidato para intercambiar con Kvasir. Los Vanir aceptaron de buen gusto el envío de ambos Aesir, respondiendo con otro envío de tres dioses: Njörðr, el dios de los mares, junto con sus dos hijos, Frey, el dios de la fertilidad y Freya, la diosa del amor y la sexualidad.

Ambos bandos procuraron que estos rehenes tuvieran un estatus de igual o, incluso, superior en los respectivos mundos de ambos dioses. En el caso de los Vanir, cuando ambos Aesir llegaron al Vanahem, convirtieron a Hœnir en su líder y a Mimir en su consejero. Estos observaron cómo Hœnir, cuando estaba con Mimir, era diligente y justo; mientras que en la ausencia de este, se convertía en un líder que delegaba cualquier problema a los otros. Este acto aseguró la paz entre ambos bandos, sin embargo, la situación comenzó a empeorar cuando al pasar el tiempo, los Vanir se enteraron de que sus rehenes enviados a la tierra de Asgard no estaban recibiendo el trato preferencial que el pacto sellado con la saliva en el caldero les había prometido. Los Vanir enviaron a cuatro de los suyos por los dos que enviaron los Aesir al Vanahem. Esto provocó que los Vanir se sintieran traicionados por los Aesir. Y, para igualar las tornas, los Vanir cometieron un asesinato con los rehenes que los asgardianos habían enviado.

Los Vanir decidieron coger a Mimir, el dios que aconsejaba a Hœnir, y le cortaron la cabeza para que no pudiera servir más a su líder. Estos, además, enviaron su cabeza en una bolsa a Odín. No obstante, el dios creador del mundo, al ver tal hecho, no se enfadó, sino que vio una oportunidad para poder utilizar sus poderes mágicos. Odín recogió la cabeza de Mimir y la envolvió en distintas hierbas mágicas. Este hecho hizo que la cabeza de Mimir resucitase y comenzase a hablar, revelándole grandes secretos al padre de todos.

Tras un tiempo de conflicto y después de haber resucitado la cabeza de Mimir, Odín llegó a la conclusión de que esta guerra no era justa, entrando en razón y aceptando la parte de culpa que los Aesir tenían. Finalmente, tras mucho meditar qué era lo más justo que debía hacer, decidió poner fin al conflicto al equiparar a Njörðr y a sus hijos como dioses Aesir, colocándolos en el mismo nivel. A partir de entonces, esos dioses Vanir que vivían con los Aesir recibirían la misma condición, serían respetados por todos los seres humanos, recibirían tributo y tendrían un lugar entre los rezos de aquellos que pidieran su ayuda. Al igual que los Aesir, Njörðr y sus hijos recibieron territorios en la tierra de Asgard, cargos poderosos e, incluso, distintas armas y aparejos que estaban destinadas a los primeros dioses.



Odín mira el cuerpo decapitado de Mimir. Grabado de Erik Brate.)

La principal diosa que salió beneficiada de este pacto fue Freya, ya que esta era la diosa del amor, pero había traído a Asgard todo el poder de la naturaleza que disfrutaban los dioses Vanir en el Vanehem. Se la dotó de un gran salón y un grandioso palacio, además Odín, el padre de todos, decidió que la mitad de los muertos en batalla le pertenecían a ella, la dotó también de un ejército de mujeres guerreras, las valquirias. Es desde entonces, gracias a la intervención de Odín y su sabiduría, cuando ambas ramas de dioses comenzaron a vivir en paz y armonía, siendo sus rehenes muy estimados entre ambas familias, con toda la libertad del mundo salvo para retornar a sus mundos de origen.

## LA GUERRA VISTA DESDE LA PERSPECTIVA CIENTÍFICA

La historia de la guerra entre los Aesir y los Vanir nos es narrada en diferentes fuentes, la principal es la *Profecía de la vidente* o *Völuspá*. Sin embargo, Snorri Sturluson escribió una de las sagas legendarias, denominada *Saga de los Ynglingos*. Es curioso cómo, en esta saga, se suceden unos reyes mitológicos de Noruega en los que se pueden observar dos estirpes que se enfrentan entre sí. Los Aesir provenían de Asia y sus gentes los querían tanto que llegaron a divinizar a estos regentes, mientras que los Vanir se tratarían de héroes locales.

La investigación actual ha realizado diferentes estudios que tratan el evemerismo, el cual afirma que los dioses paganos no son más que el reflejo de personajes históricos a los que se ha magnificado y divinizado históricamente por algunos actos heroicos y el mal recuerdo de ellos. El pasado bélico entre los Aesir y los Vanir también se ha tratado en la investigación actual. Existen diferentes mitos sobre las luchas de clases, en estos se desarrolla siempre un enfrentamiento entre los guerreros (los Aesir) y los agricultores (los Vanir), el cual es fundamental para que se reconcilien y contribuyan a una estabilidad social en todos los pueblos donde se narra este tipo de mitos.

Esto queda reflejado cuando los Aesir combaten con armas, propias de esta clase guerrera, mientras que los Vanir combaten con la magia y el poder de la naturaleza. De este primer encuentro, la investigación ha destacado cómo Gullveig significa probablemente ‘licor de oro’ y cómo, por su vinculación a los dioses Vanir, empezó la guerra. No obstante, hay alguna teoría sobre cómo Gullveig debía de ser Freya, ya que estos la intentan matar sin éxito y comienza el conflicto de un modo ritual, al arrojar una lanza. El hecho de arrojar una lanza como forma de declaración de guerra no es únicamente propio de este tipo de culturas, sino que proviene de una tradición de época antigua. En el mundo romano, en época monárquica y posteriormente en época republicana, los distintos sacerdotes y magistrados encargados de la guerra realizarán un rito muy similar, lanzando una lanza hacia el territorio enemigo o, como queda registrado en las fuentes, se lanza de forma ritual en la propia ciudad para declarar la guerra a los enemigos. La lanza ha sido el arma por antonomasia desde épocas muy tempranas de la humanidad, por lo que no es de extrañar que se use este tipo de arma como elemento ritual.

Otro de los personajes que más se estudia en la investigación actual es el de Kvasir. En este caso, se trata de un dios que surge por la mezcla de saliva entre las dos estirpes divinas, por lo que posee toda la sabiduría de ambos dioses. Sin embargo, su muerte a manos de tres enanos supuso la creación del *miöd*, también llamado hidromiel, la bebida divina de los dioses. Acerca de este tema, la investigación ha visto un paralelo con lo que se conoce como el *soma*, una bebida ritual de la India que queda registrada en uno de los versos del *Rigveda*. Este hecho mitológico de escupir en un caldero para fabricar un alcohol, a través de la fermentación natural que se produce con la saliva, fue un símbolo de reconciliación entre distintas culturas en la antigüedad. La investigación actual ha visto un paralelo en el nombre de la Kvasir, que onomásticamente se discute sobre si significa ‘estrujar’ o una palabra similar.



Kvasir con el hidromiel en un grabado medieval

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.

## LOS DIOSES AESIR

A continuación, realizaremos un recorrido para describir quiénes eran estas deidades y dónde vivían, cuáles eran sus habilidades y en qué mitos están inmersos. De esta forma, contaremos con una información muy preciada para, después, proceder a contar los diferentes mitos y leyendas en los que están inmersos.

El primero de los dioses nórdicos fue Odín, el cual se conoce con otros nombres, como Alfader, ‘el padre de todo’, y Valfader, ‘el padre de los predestinados, los guerreros que sucumben en el campo de batalla’. También se le llama Hangagud, el ‘padre de los ahorcados’; Haptagud es el nombre que se le da para referirse a él como el ‘dios de los dioses’; Farmagud es la denominación cuando se le considera ‘dios de los fardos’. Existen muchísimos nombres más con que se denomina a Odín y su divinidad, como el ‘dios más sabio de todos’ o muchos otros, ya que se lo invocaba en cada una de las distintas lenguas que tenía la cultura nórdica y por cada una de sus atribuciones.

La esposa de Odín era una diosa llamada Frigg, esta vivía en el palacio Fensal, desde el cual asistía a los humanos en las labores de la fertilidad, el amor romántico y en el manejo del hogar y el matrimonio. Fruto de su vientre son los dioses Baldr, Höðr, Hermóðr, Heimdal, Tyr, Vidar y Vali. A esta diosa le asistían otras como por ejemplo Eir, diosa de las curaciones en la medicina, o Hlín, Gná y Fulla, diosas menores en comparación a otros dioses Aesir.

El siguiente Aesir se llama Thor. Este era el más fuerte de todos los dioses y de los hombres, el cual gobernaba el reino de Thrudvang, habitando el palacio llamado Bilskirner. Este palacio, según las narraciones del *Poema de Grimner*, era el más grande de todos, con 540 salas. Thor es acompañado por dos chivos de nombre Tanngniother y Tanngriser, los cuales tiraban de su carro. Por eso también es conocido como Ok-Thor y Asa-Thor. Thor lleva equipados tres objetos, el primero de ellos es su martillo Mjöltnir (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.



Odín, ilustración de Arthur Rackham

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 en el cielo, en un lugar llamado Breidablick, donde no hay apenas impurezas de la vida.

Tyr es otro de los Aesir más conocidos. Este era el más atrevido y más valiente entre ellos, se le solía invocar cuando los guerreros estaban en una situación difícil para procurarse la victoria, por lo que era el dios de la guerra y de los guerreros. Este fue el Aesir más prudente, aunque también fue quien perdió una mano en la boca del lobo Fenrir para que se dejase atar.

El siguiente de los Aesir se llamaba Bragi. Este era el dios de la sabiduría, la elocuencia, la poesía y las artes. De él se conoce que surgieron los versos y la poesía, siendo el encargado de entregar una copa a los recién llegados al Valhalla.

La esposa de Bragi se llamaba Iðunn y era una de las diosas más importantes de la mitología nórdica, pues procuraba que todos los Aesir se mantuvieran jóvenes gracias a sus manzanas. Se dice que habita en Asgard, junto a su marido, y tiene la tarea más importante de todas, que es la de mantener a los dioses vivos hasta el Ragnarök.

Otro de los dioses que más importancia tuvo en el panteón nórdico fue Heimdal, un dios poderoso y divino, se dice que es hijo de nueve vírgenes y hermanas que le dieron a luz a la vez. Se le conoce también por otros nombres como el de Halinskide y el de Gylentanne, por su dentadura hecha completamente de oro. Este dios tiene un caballo llamado Guldtopp, el cual no era tan rápido como el Sleipner de Odín. Heimdal habitaba en las cercanías del Bifrost, en su palacio llamado Hiramelsbioerg, ya que su cometido era ser el centinela de los dioses. Heimdal vigilaba los confines del cielo y la tierra, procurando que ninguno de los gigantes pudiera acceder al Bifrost, la vista de este dios es la mejor de todas y alcanza cualquier distancia que requiera. Entre sus posesiones se puede destacar una trompa llamada Gjallarhorn y una espada, Hufvudet. 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.



Heimdall tocando la trompa Gialar

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.

Viðarr tiene un hermano llamado Vali, este era *id* (los poetas y narradores de la antigua cultura nórdica).

Otro de los Aesir de los que se tiene constancia en las fuentes primarias literarias es Ull, hijo de Sif y de Thor. Este dios era muy hábil en tirar flechas y en recorrer grandes campos de nieve, según nos cuenta Snorri Sturluson, es un dios al que le agradaba luchar uno contra uno, por lo que es patrón de los combates singulares.

Otro de los dioses es Forseto, hijo de Baldr y de Nanna. Se sabe que es el dios de las conciliaciones y de la justicia, por lo que los hombres recurren a él cuando necesitan de un juicio justo.

Óðr (Od) era el dios esposo de Freya, la investigación actual duda de si este dios es diferente al dios Odín, ya que en algunas ocasiones el nombre de Óðr aparece asociado con el de Odín, al igual que el de Freya con el Frigg.

Por último, existió un dios Aesir que era diferente al resto, no nació ni en Asgard ni en Vanahem, sino que nació en Jötunhem. Hijo de dos gigantes, se crio en el territorio enemigo de los Aesir y los Vanir. Este dios fue tratado como un igual por Odín, aun representando un peligro para todos aquellos que caen en sus engaños. Bautizado como Loki, este dios es el patrón de los engaños, la manipulación y la maldad, aunque se conoce que el cuerpo de Loki es uno de los más bellos, uno no se debe dejar engañar, por la maldad que existe en su interior. Los hijos de Loki son bestias y criaturas que tendrán una gran importancia durante el Ragnarök.

## LOS DIOSES VANIR

Uno de los dioses Vanir del que mejor constancia tenemos fue Njörðr, el dios de los vientos, el océano y el fuego. Los hombres lo veneraban cuando tenían que emprender una navegación o cuando realizaban cualquier actividad relacionada con la pesca y el agua. Njörðr habitaba en un lugar llamado Noatum, que estaba situado en el cielo. Gracias a este dios existe paz entre los Aesir y los Vanir. No solamente tenemos esas nociones acerca de este dios, sino que, además, conocemos que se casó con una gigante llamada Skaði, con la cual debían alternarse entre vivir en las montañas de Thrymhem y en el palacio de Noatum.



Njörðr en la *Edda poética*. Grabado de Collingwood, 1908.

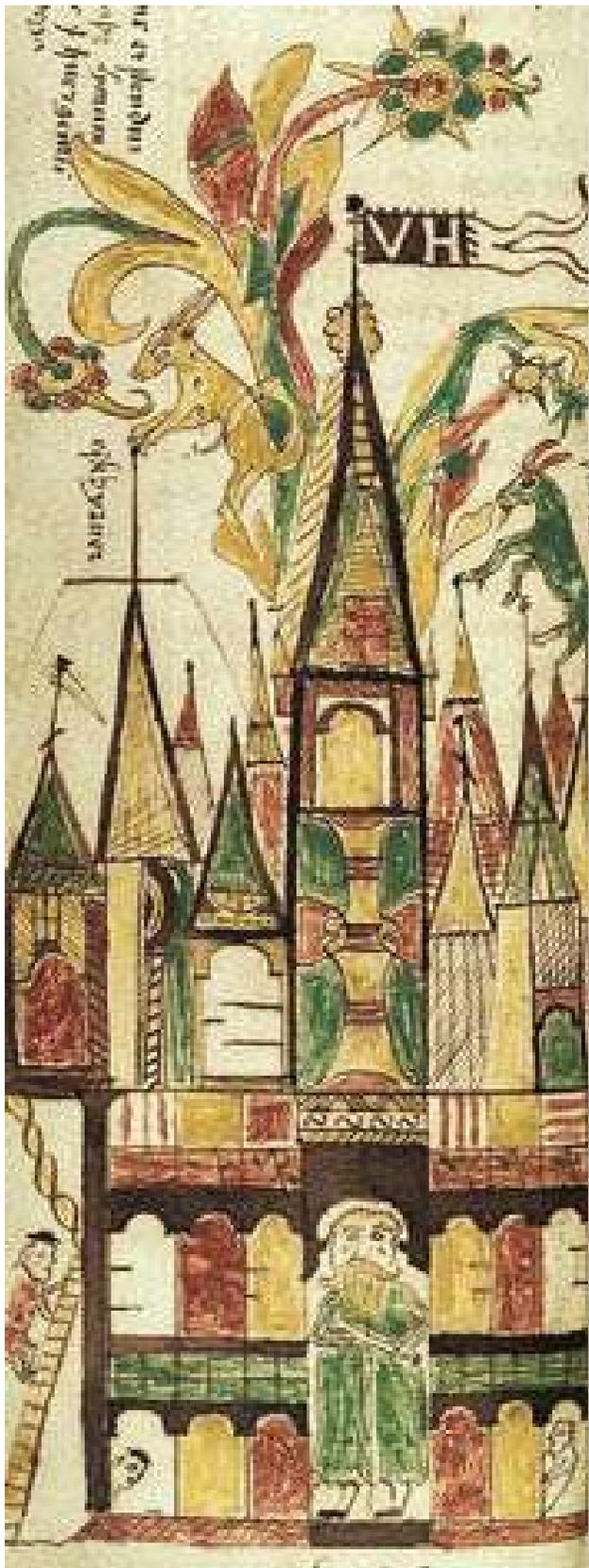
Otro de los dioses Vanir que conocemos es Frey, el hijo de Njörðr. Este, al igual que su padre, tuvo que ser enviado a vivir a Asgard junto con los Aesir. Era el más brillante de todos los Aesir, dios que dispone de la lluvia y del Sol a su voluntad. También es el dios de la fertilidad, por lo que recibe multitud de rezos para provocar buenas cosechas y paz en los campos nórdicos.

Frey, hijo de Njörðr, también tuvo una hermana, Freya, que compartió destino con su padre y su hermano. Esta era la más bella de todas las Aesir, siendo la diosa de la belleza y la fertilidad entre los humanos. No obstante, no hay que pensar que esta diosa fuera débil, pues solía recorrer los campos de batalla a caballo y combatir junto a sus guerreros. Freya habitaba el cielo en su palacio, llamado Folkvang, donde existe una sala llamada Sesrymner, que era la sala de los festines de Freya y la más hermosa y grande que se conoce. Cuando salía de su palacio, Freya solía usar un carro tirado por dos gatos, sin embargo, sus atribuciones no acaban en el campo del amor, ya que sabemos que esta diosa era la que recogía a la mitad de los hombres muertos violentamente en combate, ya que el resto le pertenecían a Odín. Freya estaba casada con Óðr y tuvieron dos hijas, llamadas Hnoss y Gersemi.

La narración de los dioses no concluye hasta saber cuáles fueron los hijos de Loki y, cuál era el lugar adonde iban los más bravos guerreros que morían en combate, el Valhalla. Solo se puede considerar hija de Loki como tal a Hel (Hela), ya que Fenrir y Jörmungander no son más que bestias que atemorizan al mundo.

## EL VALHALLA. EL LUGAR DONDE VAN LOS GUERREROS

El Valhalla es el salón de todos los caídos, se trata de una enorme y majestuosa estancia ubicada en la ciudad de Asgard, gobernada por Odín. En ella se albergan todos los muertos que han sido elegidos por Odín tras sus actos heroicos en batalla. El alma de los guerreros muere y es guiada por las Valkirias. En el Valhalla todos luchan, comen y beben hasta saciarse por completo, allí habitarán preparándose para ayudar a Odín durante el Ragnarök. Este lugar es una gran sala con un techo cubierto por grandes escudos dorados que albergan un árbol denominado Glasir. En el Valhalla moran criaturas extraordinarias como el ciervo Eikþyrnir y la cabra Heiðrún, las cuales se 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.



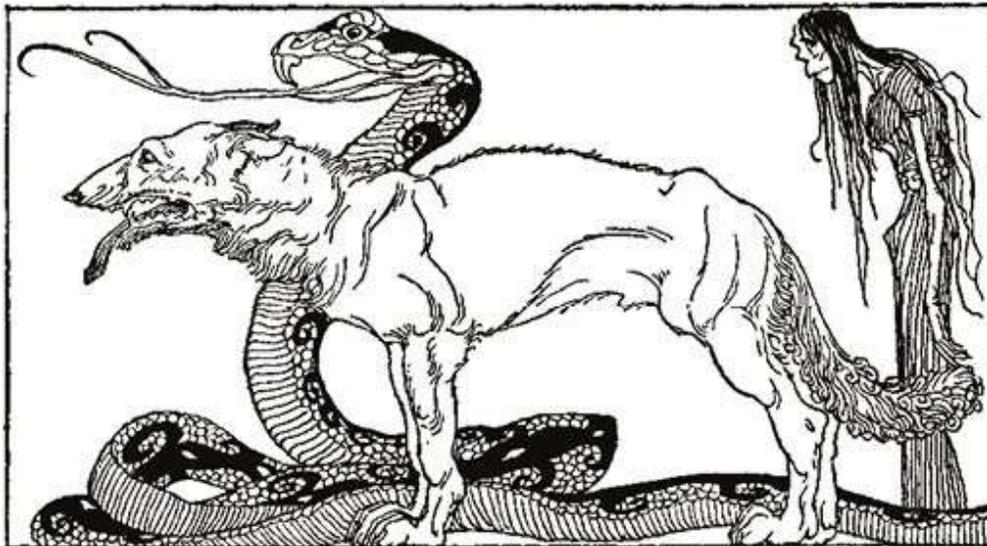
Las principales deidades encargadas de llevar a los caídos hasta el Valhalla son las valkirias, estas son entidades femeninas menores asociadas a la diosa Freya, las cuales tenían como principal función servir bajo las órdenes de Odín, eligiendo a los guerreros más heroicos caídos en acto de combate. Estas criaturas son doncellas y escuderas que cabalgan en las filas de los dioses o que sirven la bebida en el Valhalla. No se trata, como en algunas investigaciones se ha afirmado, de prostitutas sagradas, sino que son bravas y valientes guerreras al servicio de los dioses. Estas, además, entonan los cantos heroicos y son descritas como las bandas de mujeres guerreras y poderosas. Las valkirias estaban armadas con yelmos, escudos brillantes y diferentes lanzas para, en el momento final, asistir a los ejércitos de guerreros que lucharan en el Ragnarök bajo las órdenes de Odín.

Las valkirias más destacadas tienen nombres que significan, cada uno, una virtud en la batalla. Brynhildr significa ‘cota de batalla’ o ‘armadura’; Hilda tiene en su nombre la palabra «batalla» o «lucha»; Sigdrífa es ‘la portadora de la victoria’; Sigrún es ‘la que concede la victoria’; Sváva, Öldún, Svanhvít, Alvittr son las encargadas de ofrecer el hidromiel a los caídos en el Valhalla; mientras que, la última, se trata de una hija de Thor, Þrúðr, cuyo nombre significa ‘fuerza’.

## **LOS HIJOS DE LOKI. FENRIR, JÖRMUNDGANDER Y HEL**

Fenrir fue un lobo monstruoso, hijo de Loki y de la gigante Angrboda. Esta criatura es una de las más peligrosas de la mitología nórdica y fruto de su maldad nacen dos lobos, Sköl y Hati, los cuales estarán internamente persiguiendo al Sol y a la Luna. Fenrir también fue el encargado de arrancarle la mano a Tyr y es uno de los protagonistas principales del fin del mundo, momento en que conseguirá liberarse de sus cadenas y asesinar a los Aesir de Asgard.

Angrboda y Loki tuvieron como hijo a otra criatura más, Jörmungander, esta fue la serpiente que rodeó Midgard hasta el día del Ragnarök. Se sabe que esta criatura es una gran serpiente que cuenta con un poderoso veneno en su boca. Los Aesir, dirigidos por Odín, acabaron enterándose de que Loki había engendrado dos criaturas horribles y a una diosa, Hel. Lo que acabó sucediendo fue que sus hijos, Fenrir y Jörmungander, fueron exiliados y encadenados. Fenrir fue encadenado hasta el fin de los tiempos y Jörmungander fue encadenada a la tierra de los hombres, donde crecería hasta morderse la cola y abarcar toda la tierra, esperando su destino en el Ragnarök.



*Los hijos de Loki, grabado de Pogany, 1920*

Por último, de los amoríos entre Loki y Angrboda, surgió Hel. Esta fue la criatura que más benevolencia tuvo de los dioses Aesir. Odín le permitió reinar sobre una parte del Niflhem, a la cual se la denominó como el mundo de los muertos o el Helhem, debajo de las raíces de Yggdrasil. En este territorio Odín le dio todo el poder posible para que pudiera encargarse de los muertos por vejez o enfermedad. Se dice que Hel era una criatura cuyo cuerpo tenía una mitad hermosa y otra cadavérica y en descomposición. Su

morada, el Helhem, está considerada como un mundo aparte, es ella la encargada de recoger a todos los muertos en su casa, encadenándolos a todos con ligaduras sólidas que no podían romperse, lo que angustiaba a algunos de los hombres. La oscuridad reina en el Nilfhem, por lo que Helhem está privado del sol.

No obstante, no solamente existen tres criaturas que sean vástagos de Loki. Este tuvo otra esposa, llamada Sigyn, la cual le dio dos hijos más, Narfi y Váli, cuyo destino estará ligado al sufrimiento de su padre previo al Ragnarök.

# 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 que engloba varios más pequeños, el de la destrucción de los mundos o el Ragnarök. No obstante, existen numerosas historias minoritarias que narran algunos hechos que pueden considerarse aislados.

## LA CREACIÓN DE LOS DIFERENTES ÓRDENES DE PERSONAS GRACIAS AL DIOS HEIMDAL

En las épocas antiguas, el dios Heimdal viajó por todos los rincones de la Tierra. En su camino, esta deidad halló tres casas y, de estas, surgieron, a través de las siguientes generaciones, los órdenes sociales de las personas.

Heimdal estuvo en la primera casa, donde encontró una pareja de ancianos. Ambos le contestaron que ellos eran campesinos, mientras daban la bienvenida al dios con pan y ternera hervida. Heimdal se sintió a gusto en aquella casa, permaneció allí tres noches, durmiendo entre los ancianos en la única cama que tenían. Al cabo de nueve meses, la anciana campesina dio a luz a un niño, este tenía el pelo y la piel oscura, dándole el nombre de Thrall. Este niño creció fuerte, mientras realizaba trabajos para la granja de forma excelente. No obstante, no era muy agraciado. Thrall, con el tiempo, acabó casándose con una chica, cuyo nombre era Esclava, y sus hijos acabarían trabajando todos ellos como esclavos. Los nombres de los niños que engendraron Thrall y Esclava fueron Curtido, Vago, Gris, Estruendo y Parlanchín. Este fue el origen del orden social esclavo, cuyos componentes debían trabajar para sus amos hasta quedarse exhaustos. Debemos recordar que esta era la clase más baja en la sociedad nórdica.

En la segunda casa que visitó Heimdal, también vivía una pareja de ancianos, pero esta vez estaban más arreglados y eran más apuestos. El hombre tenía una barba muy cuidada y ella vestía con ropajes muy dignos. Él era un artesano muy habilidoso, mientras que ella era una gran sastre con un gran dominio del arte de coser. Al igual que en la primera casa, se quedó tres noches con ellos y durmió en la misma cama. A los nueve meses, fruto de la magia de Heimdal, la anciana dio a luz a un niño. Este niño era de pelo rubio

y más apuesto que el anterior, su madre le llamó Granjero. Este chico creció y se dedicó a los oficios de construcción, a arar el campo o a realizar tareas artesanales. Un día se casó con una chica, llamada Nuera, y ambos conformaron un hogar, de esta unión nacieron cinco hijos, Herrero, Recortado, Combativo, Esposa y Sensible. El orden al que daba origen esta familia era el de los hombres libres, esto es, los que realizaban tareas artesanales y los que más abundaban en la tierra.

Por último, Heimdal visitó una tercera casa, en la que había una apuesta pareja joven. El hombre era muy hábil con el arco y la dama llevaba opulentos vestidos, propios de la nobleza. Le dieron la bienvenida con un gran pan fino, grandes estofados de calidad y un buen vino. Heimdal agradeció su hospitalidad y se quedó a dormir junto a ellos durante tres noches. A los nueve meses, la mujer dio a luz a un niño precioso con el pelo rubio y una gran mirada, cuyo nombre fue Señor. El fruto de aquella noche acabó creciendo y se convirtió en un gran experto con el arco y el escudo, pero también consiguió ser capaz de dominar a los caballos, siendo un grandísimo jinete. Con el paso del tiempo, Heimdal observó a los tres y decidió que debía enseñarle las runas a Señor, revelándose durante su visita como su padre. Señor tuvo como destino dedicarse a la guerra y hacerse el dueño de las poblaciones cercanas, recompensando a aquellos que le acompañaban. El vástago de Heimdal acabó casándose con la hija de Caudillo, la cual era una mujer muy sabia y bella. Fruto de este matrimonio nacieron tres hijos, a los que llamaron Noble, Rey y Descendiente. El más joven de todos conocía todos los aspectos de la vida y las runas, Rey era capaz de cabalgar por todo el bosque mientras un cuervo le recordaba continuamente el destino de dominar a todos a través de la guerra. Con ello, este mito pretende explicar cuáles eran los órdenes sociales en la vida cotidiana de la cultura nórdica.

## **EL COLGANTE DE FREYA**

¿Cómo la diosa del amor consiguió su preciado colgante (o collar en algunas versiones) y cómo esto desató la ira de Odín y una guerra entre los hombres?

Resultó que un día, tras la guerra entre los Aesir y los Vanir, Freya llevaba el collar llamado Brisingamen. Loki estaba por allí y le escuchó que Thymr, uno de los reyes de los gigantes, exigía casarse con la diosa más bella de Asgard. Ella, preocupada, decidió darle el collar a Thor para que la suplantase y fuera a la corte de este gigante. Lo que no esperaba la diosa Freya era que Loki lo ansiara sobre todas las cosas, robándoselo a Thor cuando este estaba despistado. El dios de los engaños se transformaría en una foca (o morsa en algunas versiones) y se lo llevaría. Freya, al intentar recuperar su collar, decidió contactar con Heimdall para que pudiese averiguar dónde estaba.

Heimdall le expuso que el collar estaba en posesión de Loki, quien estaba transformado en una foca, por lo que Heimdall debía transformarse en el mismo animal y robárselo a Loki, recuperando el collar para Freya.

La importancia de este collar radica en la forma en la que lo consiguió por primera vez, la narración que se ha descrito antes solo sirve para conocer la necesidad de Freya sobre este collar.



## Heimdall devuelve el Bringsingamen a Freya

Freya consiguió su collar gracias a unos artesanos muy hábiles que vivían cerca del palacio de Odín. Estos se llamaban Álfriðg, 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 belleza de Freya, por lo que solicitaron servicios sexuales a cambio del collar. Freya estuvo unos momentos indecisa, pero no le importó acostarse con ellos a cambio de ese magnífico collar. No entraremos en los detalles de cómo Freya pasó cuatro noches con estos enanos, ya que el resultado fue que consiguió el collar. Freya, contentísima con su nuevo collar, regresó rápidamente a su palacio, donde absolutamente nadie podía entrar si no era con su permiso.

Sin embargo, aunque la diosa fue muy sigilosa y no le contó a nadie sobre la adquisición de ese collar y cómo lo consiguió, Loki acabó enterándose. El dios de los engaños pronto se lo contó a Odín, que lleno de ira por lo que había hecho una de las diosas, obligó a Loki a recuperar el collar y entregárselo a él. Por lo que una noche decidió colarse en el palacio de Freya transformado en mosca, para ello tuvo que meterse en un agujero muy pequeño, por el que ni la diosa ni ninguno de los que habitaban en ese palacio se percatasen de su presencia. Gracias a esto, cuando todas las mujeres que vivían en el palacio dormían, se acercó hasta los aposentos de Freya. Una vez en su cama, Loki se transformó de mosca en pulga, picando a la diosa para que se moviera y le permitiese robar el collar. Loki, entonces, se transformó de nuevo, adquiriendo forma humana y consiguiendo arrancar el collar de su cuello sin que la diosa se diera cuenta.

Loki, rápidamente, regresó con Odín, llevándole el collar y entregándoselo. Odín se lo guardó para sí, y esperó la respuesta de Freya al ver que lo había perdido. La diosa, cuando amaneció, se dio cuenta del engaño y exigió a Odín que se lo devolviera. El padre de todos rio y decidió devolvérselo a condición de que sembrase el odio entre distintos reyes humanos para que combatieran entre ellos, de esta forma Freya podría recuperar su collar. Freya aceptó el trato. Observamos así cómo la codicia de Freya por ese collar fue enorme.

Este mito cuenta con dos momentos que definen bien la actitud de la diosa: la primera, cuando la diosa no tiene el collar y demuestra con su actitud querer conseguirlo a cualquier precio, ya sea a través de favores sexuales o de sembrar el caos en la población; y la segunda, cuando lo tiene e intenta que esa codicia no sea conocida por los demás. Lo cierto es que este mito dio paso a una historia que se nos narra en la *Saga de Sörlí*.

En dicha saga aparece una población en la cual se produce una enemistad entre varios reyes sin sentido alguno, lo que conduce a que se masacren los unos a los otros hasta el final de los días. Así, a pesar de que se sucedan las muertes, las valkirias aparecen en el campo de batalla y resucitan sus cuerpos, que vuelven a luchar eternamente. Por lo que observamos cómo este mito puede haber influenciado leyendas sobre disputas entre las distintas poblaciones, tal y como se observa en esta saga.

## LOS AMORÍOS DE FREY. LA GIGANTE GERD

Entre los gigantes, los cuales no pertenecían a los Aesir, dio la casualidad de que Gymir, un gigante de las montañas, y su esposa Aurboda engendraron a la mujer más bella del mundo, Gerd. Su belleza no pudo ser ocultada a las familias de los dioses. Un día, el Vanir entró con sumo sigilo al Hlidskialf, el trono desde el que Odín observaba cualquier rincón en el mundo. Este lugar estaba totalmente vedado a cualquiera que no tuviera el permiso de Odín, el padre de todos. Frey miró un día hacia el norte y lo que encontró fue a una

mujer que estaba entrando a un gran salón, cuando abrió la puerta el Vanir quedó ciego ante la belleza que ella desprendía, lo que hizo crecer en su interior el deseo por aquella mujer. Njörðr, su padre, se dio cuenta de que su hijo no era tan feliz como antes y envió a su sirviente Skirnir para averiguar qué le había sucedido a su hijo.



Grabado de Gerd y Skimir, de Collingwood, 1908

El sirviente de Njörðr le preguntó a su hijo cuál era la razón de su infelicidad, qué le había sucedido. Frey no le explicó nada, sino que le dio el orden de ir hacia el norte, donde encontraría a aquella mujer y pedir su mano. Skirnir aceptó el encargo que se le había encomendado, pero ante la dificultad de la misión, solicitó llevar la espada de Frey, con la que podría defenderse de los gigantes. La espada de Frey era un artefacto maravilloso, ya que luchaba sin la necesidad de ser empuñada por ningún dios u hombre. Skirnir llegó a la tierra de los gigantes y llevó a cabo la petición de matrimonio del dios. La gigante le respondió que debía esperarle nueve noches para casarse con él, algo que al Vanir le pareció mucho tiempo. Pasados esos nueve días, la gigante llegó a las tierras de Asgard, donde vivía Frey, y se casó con él. Fue así como la gigante Gerd se convirtió en una diosa que vivió con los Aesir.

## EL RAPTO DE IÐUNN. LA INMORTALIDAD DE LOS DIOS

Iðunn era la diosa encargada de proteger uno de los tesoros más importantes de los Aesir. Hubo un tiempo en el que Odín, Loki y Hœnir realizaban uno de sus viajes habituales. En este, cruzaron las montañas y los lugares más salvajes e inhóspitos de los nueve mundos, no obstante pronto se quedaron sin víveres para continuar su camino. Llegaron a un valle en el que encontraron una manada de bóvidos pastando en sus tierras fértiles. Como el hambre hacía mella en los Aesir, decidieron que lo mejor era matar a uno de estos bóvidos y guisarlo. Construyeron un gran horno de barro y colocaron dentro al buey. Esperaron durante mucho tiempo y, cuando abrieron la puertecita del horno, observaron que este no se había cocinado ni un poco. Siguieron esperando y lo volvieron a intentar una segunda vez, obteniendo la misma situación que antes. El hambre seguía acuciando a los dioses y, cuando estos comenzaban a discutir, una voz salió de las ramas de un árbol. Un águila apareció y les dijo que el bóvido no se cocinaba porque estos no eran capaces de atiborrarse de hidromiel.

Los tres dioses aceptaron el reto y el águila comenzó a arrancar la piel del buey. Loki, enfadado, cogió una gran tabla de madera y, cuando el águila bajaba para arrancar las tiras de piel al bóvido, este noqueó al águila. El animal, enfurecido alzó rápido el vuelo llevándose consigo parte de la piel y, atrapado, al dios Loki. A medida que iban subiendo, el dios de los engaños sintió que le iba a arrancar los brazos, por lo que, tras muchos gritos rogándole al águila que le soltase, esta accedió, pero a cambio de que el dios consiguiera sacar a Iðunn de Asgard. El águila tenía como objetivo hacerse con las manzanas que Iðunn conservaba y guardaba con tanto celo en su palacio de Asgard. El miedo que le provocó al dios de los engaños hizo que este aceptase la propuesta del animal.

Durante este viaje, los dioses pudieron abastecerse y retornar a Asgard. Loki mantuvo su palabra y, rápidamente, buscó soluciones para poder complacer la petición del águila. El dios de los engaños consiguió persuadir a Iðunn para que saliese de Asgard con él y fuera hasta el bosque. Loki puso como excusa que allí habían descubierto unas grandiosas manzanas de calidad y que necesitaba que llevase sus manzanas para poder comparar el

sabor, la textura y la riqueza de estas. Cuando ambos dioses llegaron al bosque encontraron al águila. Esta no tardó en abalanzarse sobre ellos y atrapar a Iðunn con sus garras, mientras se metamorfoseaba en un gigante llamado Thiazi. De este modo pudo llevarla consigo hasta su hogar en Thrymhem.

En Asgard, la pérdida de Iðunn fue muy notable y afectó en gran medida a todos los dioses, pues sin sus manzanas envejecerían y acabarían muriendo antes de alcanzar el destino que les aguardaba. Los Aesir convocaron una asamblea, en la cual se discutió qué había sido de ella y quién podía ser el responsable de tanto mal. Los dioses acabaron dirimiendo que la última vez que la vieron había sido fuera de las puertas de Asgard acompañada por Loki. Por ello, los Aesir obligaron a Loki a comparecer ante ellos, le amenazaron con la tortura y con infligirle un dolor que no pudiera soportar si no les daba una respuesta que satisficiera sus necesidades. Loki acabó confesando, ante lo que los dioses le amenazaron con la muerte si no resolvía la difícil situación que había provocado en Asgard. Este no tuvo más oportunidades y acabó ofreciéndose para ir hasta Jöthunhem (Giantland) a buscar a Iðunn.



*Idun y las manzanas*, de Penrose, 1890

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 trozos de madera. Cuando Loki llegó, aterrizó en la base y pudo abatirse, el águila en persecución se lanzó tras él, pero en el momento en el que iba a atraparlo, sufrió la emboscada de los dioses, que incendiaron toda la madera. El águila no pudo contra el fuego y acabó siendo derribada, lo que provocó que los dioses salieran a rematar al animal. En el interior de los muros, se recuperaron las manzanas que mantendrían a los dioses jóvenes eternamente.

## **EL MATRIMONIO DE SKAÐI**

El matrimonio de Skaði es consecuencia del rapto de Iðunn, ya que Skaði era hija del gigante Thiazi. Como consecuencia de la muerte del gigante en las puertas de Asgard, Skaði se quedó sin padre. Esta se atavió para la guerra y se marchó hasta las puertas de Asgard buscando venganza. Cuando llegó, los Aesir, en vez de responder con violencia, le ofrecieron una compensación para aliviar la pérdida de su padre. Los Aesir ofrecieron a cualquiera de los dioses que estuvieran solteros para que se casase con ella, sin embargo, Skaði solo podría elegir al varón mirándole los pies. Skaði aceptó la propuesta que los dioses le ofrecían, ella sabía que entre todos ellos estaría Baldr, el más hermoso de todos. Cuando comenzó la prueba, ella quedó totalmente deslumbrada por unas piernas y unos pies totalmente bellos, pensando que se trataría de los del hijo de Odín, Baldr. No obstante, se equivocó, esas piernas

pertenecían a Njörðr, por lo que se tuvo de casar con él. Ante el fatal desenlace, Skaði incluyó una cláusula por la que los dioses debían hacerle reír. Tras muchos intentos, ninguno de los Aesir pudo sacarle una sonrisa o una carcajada. Loki fue el único que consiguió solventar esta situación, atándose los testículos con la barba de una cabra y provocando con ello sonidos muy graciosos, al tirar cada una para un lado distinto. En un momento en el que Skaði estaba despistada, Loki cayó en su regazo, algo que hizo estallar de risa a la gigante, lo que permitió que se reconciliara con los dioses. Junto a esta compensación, Odín decidió que los ojos de Thiazi fueran dos estrellas que brillasen en el nuevo firmamento.



*Skaði y Njörðr*, grabado de Collingwood, 1908.

El matrimonio con Njörðr no resultó tan apacible como todos se esperaban. Njörðr era el dios de los mares y el viento, por lo que su palacio estaba a orillas del mar, mientras que Skaði era una gigante que vivía en las montañas. El matrimonio decidió pasar nueve noches en las montañas y tres en la orilla del mar, pero cuando retornaron por segunda vez a las montañas Njörðr mostró su descontento, diciendo que las montañas eran muy aburridas y que no había podido dormir por los horrorosos aullidos de los lobos. Skaði, por su parte, contestó que en el mar tampoco podía dormir por los graznidos de las aves y las gaviotas. Finalmente, Skaði acabó regresando a las montañas, donde cuenta con un palacio al lado de donde lo había tenido su padre.

## EL SURGIMIENTO DE LA POESÍA

Hace tiempo, cuando la guerra entre los Aesir y los Vanir estaba en su punto más álgido, procuraron alcanzar un acuerdo de paz. Para sellar esa paz debían escupir todos en un caldero y removerlo. De este caldero surgió el dios Kvasir, un gran dios sabio que obtuvo todo el conocimiento de los dioses que habían sufrido allí. En uno de sus viajes se encontró con dos enanos, llamados Fialar y Galar, pero el encuentro no fue todo lo bien que esperó el dios y fue asesinado por estos. De su sangre, los enanos realizaron una mezcla con la miel, convirtiéndose esta bebida en un poderoso líquido que hacía que cualquiera que lo tomase obtuviera una enorme inteligencia y una gran sabiduría. Los enanos fueron finalmente preguntados por los Aesir sobre lo que había ocurrido con Kvasir, pero su respuesta fue que había sucumbido a su propia inteligencia y sabiduría. De esa forma, estos enanos mantuvieron el hidromiel para sí y desarrollaron grandes capacidades en la poesía.

Con el paso del tiempo, los enanos acabaron aceptando que un gigante, de nombre Gilling, y su esposa divina vivieran con ellos, a fin de que estos también procurasen protegerles. Un día los enanos invitaron al gigante a ir de pesca, con tan mala suerte que el bote en el que iban chocó con unas grandes rocas que había en el mar, volcando y pereciendo Gilling en el intento de salir de aquella trampa acuática. El gigante murió, sin embargo, los enanos que lo acompañaban consiguieron salir con vida de aquel espantoso lugar. Cuando llegaron a tierra ambos le contaron a la esposa del gigante lo que había ocurrido, pero esta no pudo aguantar la pena y estuvo llorando durante muchísimo tiempo. Los enanos, hartos de tanto lloro, increparon a la esposa de Gilling que fuera a encontrar el lugar donde había volcado el bote, a la espera de obtener consuelo para su tristeza. Cuando la gigante salió de la casa, Galar le asestó un golpe en la cabeza con una gran piedra de molino, asesinándola.

El rastro de muerte que dejaban los dos enanos era grande, pero no esperaban que estos gigantes tuvieran un sobrino (en otras versiones, aparece como hijo de Gilling) que buscara venganza. Suttung, que era el nombre del hijo del hermano de Gilling, al enterarse de que ambos habían muerto, fue hasta el hogar de los enanos. Allí los capturó, los torturó y los hizo prisioneros. Acto seguido, los llevó hasta el mar, donde una gran roca

sobresalía de las olas. Como castigo, Suttung decidió dejarlos en ese lugar, consciente de que la marea subía rápidamente. Los enanos, que tenían una gran suerte, le pidieron clemencia y lloraron por su vida, llegando a ofrecerle, en compensación por la muerte de sus tíos, beber el hidromiel que habían fabricado con la sangre de un Aesir.

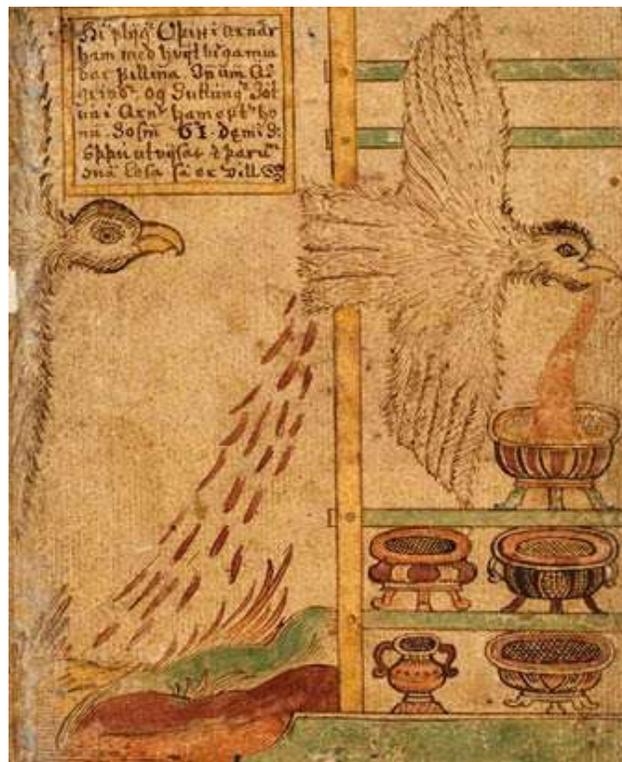
Suttung no podía creer lo que los enanos le ofrecían y aceptó el hidromiel como pago y compensación por la muerte de sus tíos. El gigante llevó consigo la bebida mágica hasta su casa, poniéndola bajo la protección de su hija Gunnlod. Sin embargo, la bebida de la poesía no estuvo durante mucho tiempo en poder de los gigantes.

Odín decidió salir de Asgard, encontrándose por el camino a nueve trabajadores, a los que ofreció afilar sus herramientas para que continuasen trabajando mejor. Ante el asombro de la rapidez con la que afinaba con su piedra, decidieron comprársela entre los nueve. Odín aceptó tal propuesta, pero no solicitó ningún pago, simplemente la echó al aire y los trabajadores, que empuñaban sus herramientas, se pelearon entre ellos hasta llegar a cortarse la garganta al unísono. Lo que Odín desconocía era que estos trabajadores pertenecían al gigante llamado Baugi.

Ese mismo día, el Aesir acabó encontrando refugio para pasar la noche en la casa del mismo gigante al que pertenecían los trabajadores, lo curioso de esta historia es que Baugi era el hermano de Suttung. Odín le compensó por las pérdidas de los trabajadores, que se habían asesinado los unos a los otros, y le ofreció hacer el trabajo que ellos tenían pendiente. Baugi aceptó tal propuesta, pero le preguntó cuál iba a ser el precio de su amabilidad. Odín decidió que podía ser un trago del hidromiel, pero la respuesta de Baugi fue negativa, ya que esta bebida solo la podía tomar Suttung. Sin embargo, ante lo excesivo del trabajo que debía realizar Odín, el gigante acabó diciéndole que persuadiría a Suttung para que pudiera echar un trago a su bebida.

Suttung no estaba nada de acuerdo con que el Aesir tomase de su bebida, reservándose toda ella para sí mismo. Odín se acabó enterando de esto y le propuso a Baugi usar su magia para poder obtenerla. El gigante estaba de acuerdo, por lo que Odín acabó cogiendo una especie de taladro para adentrarse en la montaña. Odín no se mancharía las manos en esta ocasión, le explicó a Baugi que debía taladrar la montaña, algo que intentó ese primer día. Al no conseguirlo, le animó a que lo repitiese una vez más, Baugi lo

consiguió la segunda vez y gracias a ello pudieron traspasar la montaña con la vista. Odín decidió transformarse en una serpiente y se coló por el agujero que había realizado el gigante Baugi con anterioridad. Baugi, al ver indefenso a un Aesir, intentó asesinarlo, pero falló en su intento. Mientras, la serpiente-Odín se escabulló por las montañas y consiguió llegar hasta el lugar donde la hija de Suttung, Gunnlod, custodiaba el hidromiel. Odín tardó hasta tres días en que Gunnlod permitiese a la serpiente probar de esta bebida. Lo que no sabía esta gigante era que la serpiente era en realidad Odín, quien tomó hasta tres grandísimos tragos, 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.



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

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.

## LA PRISIÓN DE FENRIR Y LA MANO DE TYR

El mito de la prisión de Fenrir y la pérdida de la mano de Tyr es uno de los mitos que se sigue del que narra el nacimiento de los hijos de Loki. En este caso, el lobo Fenrir fue criado entre los Aesir, quienes pensaban en un principio que era una simple bestia. Sin embargo, los días pasaban y los dioses observaron cuánto crecía este lobo día a día. Entonces, las predicciones sobre su vida se empezaban a hacer realidad y los Aesir descubrieron que esta bestia les haría un gran mal en el futuro. Por ello, decidieron en asamblea la mejor solución. Algunos dioses propusieron sacrificar al animal y otros, por el contrario, preferían crear una cadena de hierro muy fuerte con la que mantenerlo preso. Los Aesir decidieron que la mejor solución era la de crear esa cadena, llamada Laeding.

Los dioses fueron con Fenrir y le pusieron esta cadena. El lobo ni se inmutó cuando se la ponían, dejó trabajar a los dioses y, cuando ya se la hubieron puesto por completo, la bestia se estiró y la rompió. Los Aesir se asustaron por su fuerza, pero decidieron seguir intentándolo, esta vez usarían una cadena con una mayor resistencia que la anterior, a la cual llamaron Drome. Siguieron el mismo proceso mientras Fenrir vigilaba lo que los dioses hacían. El lobo la notó más sólida que la primera, pero pasaron días hasta que se la pusieron, por lo que había crecido y tenía aún más fuerza. La cadena Drome corrió la misma suerte que Laeding, cuando Fenrir se agitó y dio un par de patadas, la rompió en pedazos y la arrojó lejos.

Los Aesir, asustados, decidieron enviar a Skirnir, el mensajero de Frey, a los tuergos de Svartalfhem, que eran unos grandísimos artesanos, para que creasen la cadena Gleipner. Los enanos aceptaron esta tarea, pero se les debía permitir hacer esta cadena con los materiales que ellos quisieran. Gleipner estaría compuesta por el ruido de los pasos del gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, los tendones de un oso feroz, la esencia del pescado vivo y la saliva de un pájaro. Los enanos habían hecho un gran trabajo, la cadena Gleipner era lisa y delgada como la seda, pero fuerte y sólida como el titanio. Skirnir quedó asombrado por el trabajo de los tuergos y decidió llevar esta cadena ante los Aesir. Estos quedaron completamente convencidos de que funcionaría y llevaron a Fenrir hasta el lago Amsvartner, donde había un islote llamado Lyngve. Decidieron confinar a Fenrir en este lugar para que no fuera una amenaza.

Cuando los Aesir y Fenrir estaban en la isla, estos le mostraron la cadena al grandísimo lobo. Los dioses comenzaron a probar ellos la cadena, pero a pesar de ser la más resistente, su aspecto no era burdo, por lo que pensaron que Fenrir podría romperla. El lobo miró la cadena convencido de que podría romperla y argumentó que había podido romper dos cadenas muy fuertes y confeccionadas a través de la magia, preguntándoles a los Aesir si pensaban que una cadena tan ruin podría pararle. No obstante, Fenrir sabía que esta cadena era más fuerte que las demás y no quería probarla. Para que no le acusasen de cobarde, propuso que, mientras le colocaban la cadena, uno de los Aesir pusiera la mano en sus fauces para asegurarse de que no hicieran ningún tipo de trampa ni usaran magia. El único de los Aesir que se atrevió a meter la mano en la boca de Fenrir fue Tyr. Este prestó su mano derecha y la metió en las grandes mandíbulas del lobo.

Cuando los Aesir comenzaron a ponerle a Gleipner, el lobo empezó a zarandearse con la intención de romper la cadena, sin embargo, no podía ni siquiera dañarla. Los Aesir, comenzaron a reírse y, cuando el lobo se sintió humillado, cerró la boca, cercenándole la mano derecha a Tyr.



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 búsqueda de este. Asimismo, se hace referencia al poder mágico que posee, aun siendo un Aesir y no un Vanir. Esta afirmación se puede comprobar en el hecho de que se metamorfosee en cualquier tipo de

animal, lo que puede verse en la representación de Odín con distintos animales rodeándole. Sin embargo, aunque sea el dios de los guerreros y se conozca por su gran fuerza, en ninguno de los mitos se le representa como un guerrero. Él dirige el combate, pero nunca se le ve luchar o implicarse en este.

En todos los mitos Odín aparece como un padre que está relacionado con el resto de los dioses por sus lazos de sangre o, por el contrario, por una vinculación jurada entre unos dioses con él. Este tipo de relaciones son las que comentábamos con anterioridad y se proyecta en la sociedad nórdica con la vinculación jerárquica de los estratos más bajos con sus respectivos jefes y la de estos con los reyes.

Sabemos que Odín, como gran mago y hechicero, se ofreció a sí mismo para obtener toda la sabiduría posible, llegando a mutilarse o sacrificarse por este motivo. Tenemos constancia arqueológica de que ninguna de las runas nórdicas contiene el nombre de Odín. Sin embargo, él, en uno de los mitos, realizó varios sacrificios y mutilaciones para conseguir el conocimiento para usarlas y otorgarle el carácter mágico que estas tienen. En el mito del origen de la poesía vimos que es Odín quien cede la poesía a los dioses Aesir y que, gracias a su error, todos aquellos tienen posibilidad de comprender y realizar algún tipo de poesía. Así podemos afirmar que este era el dios más importante del panteón nórdico, a pesar de lo cual no fue el más popular de estos, ya que este reconocimiento se lo llevaron Thor o Freya. En honor a Odín recibe su denominación el miércoles, en inglés *Wednesday*, que significa ‘el día de Wodan o Wotan’, el cual era el dios germánico asociado con Odín.

## **LAS PERTENENCIAS DE ODÍN Y SUS ORÍGENES MITOLÓGICOS**

Todos los dioses tienen objetos mágicos y sagrados acompañados, por lo general, de diferentes animales o barcos. En el caso de Odín, este tiene muchos objetos que utiliza y con los que se le representa en la iconografía y se le asocia en el registro arqueológico.

El aspecto habitual de Odín es el de un mago corriente, con un manto azul, gran sombrero de ala ancha que le tapa hasta los ojos, un anillo mágico, una lanza muy poderosa, un caballo excepcional y una sabiduría imposible de imaginar.

Comenzaremos describiendo el tipo de lanza que llevaba. La lanza de Odín se llama Gungnir, la Tembladora. Esta fue construida por dos enanos y su punta está decorada con diversas runas, que le conceden poder mágico. La lanza es el elemento ritual por antonomasia, ya que sirve como marca del comienzo de la guerra, función que como ya hemos indicado, también tiene en las culturas antiguas o de tradición germana o romana. A través de la mitología nórdica observamos igualmente cómo la lanza es un elemento fundamental para sacrificar alguna cosa, ya sea objeto o animal.

El caballo de Odín, Sleipner, tiene ocho patas y su pelaje gris. Es el caballo más rápido que existe en la mitología nórdica. No solamente tiene este animal, sino que a Odín le acompañan dos cuervos: Hugin y Munin, ‘pensamiento’ y ‘recuerdo’ respectivamente, los cuales se posan en el hombro e informan de cualquier inconveniente y noticia que ocurra en los nueve reinos. El cuervo es un animal que está relacionado con los cementerios y con la muerte, dado que es un ave carroñera. Odín también es acompañado por dos lobos, Freki y Geri, los cuales son símbolos de la muerte, ya que Odín recoge a los muertos del campo de batalla, para lo que necesita animales carnívoros que encuentren a los soldados que han muerto en alguna contienda.



Ilustración de Sleipner y Odín

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’.



*Berserkers* representados con su animal. Grabado en piedra de Öland.

Los *berserkers* tendían a creerse mitad hombres y mitad animales, por lo que en combate pensaban que no podían ser heridos con las armas de los enemigos. Esto lo provocaba consumición de sustancias estupefacientes, como drogas o setas alucinógenas, productos que les hacían entrar en un trance por el que se creían bajo la protección de los dioses. El uso de estupefacientes en soldados no es actual, este tipo de acciones son de lo más antiguas, pero no son exclusivas de estos soldados, ya que el uso de drogas para hacer ver la divinidad era muy común en todas las culturas. Los *berserkers* estaban muy vinculados a Odín, ya que estos luchaban en trance y se desplazaban en animales, como también lo hacía este dios.

## [ODÍN Y EL SACRIFICIO POR EL CONOCIMIENTO](#)

Este mito simboliza cómo el propio Odín consiguió toda la sabiduría para poder realizar actos como el que acabamos de ver. Sin duda, este dios es uno de los más importantes a nivel intelectual, ya que siempre se le ha representado como una figura paterna y con una inteligencia que lo capacita para poder relatar el porqué de sus acciones, como la búsqueda de la poesía en el mito de Iðunn, en relación con el valor que esta tiene.

Odín obtuvo la sabiduría tras colgarse de un árbol en las raíces de Yggdrasil. Así pasó hasta nueve noches, colgado por el cuello, mientras el viento le zarandeaba de un lado a otro. Asimismo, se autoinfligió una herida con su propia lanza, haciéndose con ello la primera mutilación en un sacrificio ritual gracias al cual podría obtener la sabiduría. Junto a todo esto, Odín pasó los nueve días sin tomar ningún tipo de alimento ni de bebida, ya que este nuevo castigo le proporcionaría la sabiduría necesaria para ponerse en el lugar de los que menos tienen. Fue entonces cuando, al noveno día, Odín tomó las runas y las dejó caer para desatarse del árbol, consiguiendo así obtener la sabiduría de las runas sagradas, de la magia y de la poesía. Esta última, la poesía, la obtuvo bebiendo directamente del hidromiel. Pero no fue esto lo único que tuvo que sacrificar Odín para conseguir la sabiduría absoluta. En la tierra de los gigantes (Jötunhem) se halla el pozo de Mimir, la fuente de la sabiduría y el conocimiento. Odín pasó por la tierra de los gigantes con el fin de obtener esta sabiduría y, tras muchos avatares, llegó hasta esa fuente, lugar donde tuvo que realizar uno de los sacrificios que más se recuerda en el mundo nórdico. El dios Odín tuvo que arrancarse el ojo izquierdo para obtener así la sabiduría del pozo.

Todos estos rituales de sacrificio sirvieron para que Odín obtuviese la mayor de las sabidurías, la cual se ve reflejada en diferentes acontecimientos míticos, como el de las discusiones con su hijo Thor para intentar traspasar el río. Lo mismo se puede observar, por ejemplo, con su propia mujer, Frigg, quien le intentó engañar. Sin embargo, es en el *Poema de Vafthrudner* donde observamos la necesidad de Odín de nuevos retos intelectuales.

## **SLEIPNER. EL CABALLO MÁS RÁPIDO Y HERMOSO**

Sleipner fue el caballo más importante de la mitología nórdica, su origen se remonta a los mismos orígenes del mundo. En los primeros tiempos, cuando el mundo se había creado, un artesano ofreció a los Aesir construirles una fortaleza en un período de no más de año y medio. El artesano les aseguró que esa fortaleza podría resistir cualquier tipo de ataque de gigantes y trols; así, aunque estos condiguieran penetrar en el mundo de los humanos, no podrían traspasar los muros de su fortaleza. A cambio, el artesano pedía a la diosa más bella, Freya, el sol y la luna. Los Aesir se reunieron para discutir qué podían hacer, ya que necesitaban una fortaleza de esas características para poder resistir a los gigantes. Para ello, los Aesir acordaron con el artesano que accederían a su petición a cambio de que este les construyera la fortaleza en un solo invierno. Si al finalizar este plazo alguna parte de la fortaleza estaba incompleta, los Aesir romperían el acuerdo y se quedarían con la obra del artesano. Para intentar que fuera esto lo que sucediera, los Aesir impusieron otra condición al artesano: trabajar solo, nadie podría ayudarlo a hacer su trabajo, ni siquiera facilitándole los materiales.

El artesano decidió aceptar tales condiciones, aunque sabía que eran muy injustas, lo único que pidió fue que se le permitiera usar su caballo, llamado Svadilfari, para realizar el trabajo. El primer día de trabajo el artesano comenzó a realizar la fortaleza, mientras su caballo era capaz de transportar numerosas piedras cada noche. Esto sorprendió a los Aesir, quienes comenzaron a sospechar que el constructor conseguiría el objetivo al terminaría la obra en un solo invierno.



Svadilfari y su dueño cargando piedras. Grabado de Robert Engels, 1919.

Los dioses llegaron incluso a debatir si debían hacer retornar a Thor, que estaba en un viaje luchando contra los gigantes, para que matase al artesano. Sin embargo, los Aesir se vieron obligados a buscar otra solución, ya que esta última era muy poco noble. En la misma asamblea se acabó acordando entre los Aesir que buscarían a quien cerró el trato con el artesano, que resultó ser Loki. Los Aesir le amenazaron para que solucionase el problema que les había acarreado el artesano. Loki aceptó, pero les advirtió de que solo podría solventarlo aumentando la dificultad con la que este realizaba la obra.

La misma tarde en la que se realizó la asamblea, el artesano estaba buscando piedras con su caballo. Del bosque en el que se encontraban apareció una yegua en celo, galopando rápidamente hacia Svadilfari. El caballo del artesano, al ver a la hermosa yegua, fue a por ella, rompiendo las bridas y soltando las piedras que llevaba consigo. La yegua continuó hacia el

bosque mientras Svadilfari la seguía rápidamente. El artesano perdió toda la noche tratando de recuperar su caballo, por lo que se dio cuenta de que no podría hacer el trabajo en el tiempo acordado lo que despertó en él su furia de gigante. Los dioses, al ver que en efecto se trataba de un gigante, resolvieron llamar a Thor, el cual regresó rápidamente para asesinarlo.

Sin embargo, Svadilfari había copulado con la yegua, la cual era en realidad Loki. Fruto de ello nace un potro gris que tenía ocho patas, Sleipner. Este caballo fue regalado a Odín, quien lo hizo suyo y lo cabalgó hasta el fin del Ragnarök.

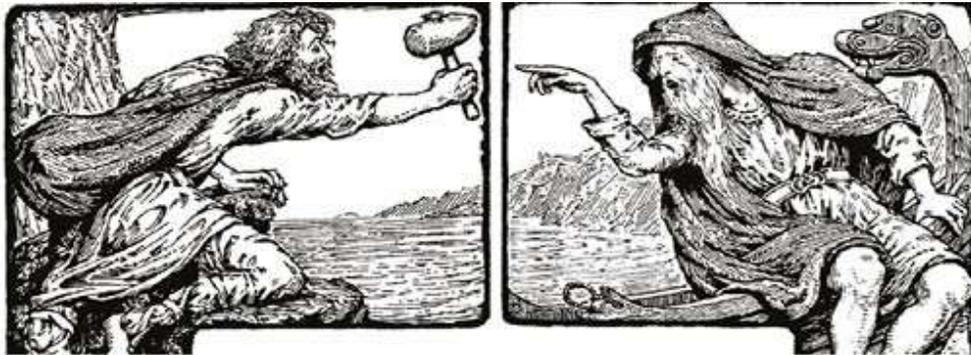
## DISCUSIONES ENTRE PADRE E HIJO. ODÍN Y SUS AVENTURAS AMOROSAS

Nos detenemos ahora en la historia de cómo Odín y su hijo Thor conversaban sobre sus historias pasadas e, incluso, mantuvieron una discusión acerca de la importancia de estas. Como es obvio, Thor fue quien empezó la discusión diciendo que él era más importante. Pero ¿cuál fue su contexto?

Thor estaba de aventura y necesitaba pasar un río para poder continuar con la misma. En este, se apareció un barquero llamado Harbard, el cual era el mismo Odín. Thor le indicó que precisaba pasar por el río y que obedeciese su orden de cruzar al dios de la guerra por el río. Harbard le espetó que necesitaba explicar su valía, ya que de otro modo no podría dejarle pasar. Fue en este momento cuando Thor comenzó la plática con Odín transformado en Harbard.

Cuando Thor volvía de Jöthunhem, observó cómo había un hombre que estaba una barca. Para poder cruzar, el Aesir le dijo que necesitaba de su ayuda y su transporte para poder pasar, a lo que el barquero replicó que él necesitaba algo de comer. Thor se encargaría de traer un cesto lleno de comida de donde había estado. Harbard le comentó que no se sentía impresionado por lo que había traído. Harbard se burló de Thor, llegando a decirle que su madre había muerto y que sus riquezas no eran tan grandes como él pensaba. Continuó su réplica criticando su aspecto, nadie pensaría que era dueño de tres dominios, ya que ni siquiera llevaba zapatos ni calzones. La conversación comenzó a poner nervioso a Thor, quien reiteró la

necesidad que tenía de llegar a la otra orilla y preguntó a quién pertenecía la barca. Odín (transformado en Harbard) respondió que no era dueño de la barca, sino el encargado de conducirla para evitar que pasaran ladrones y vagabundos, por lo que necesitaba saber el nombre y las hazañas de quien pretendiera cruzar.



Odín y Thor discutiendo. Grabados de Collingwood, 1908.

Thor comenzó explicándole que era conocido por numerosos nombres, se denominó a sí mismo el hijo de Odín y el general de los dioses, revelándole así que era el mismísimo Thor. El Aesir añadió que también quería saber cómo se llamaba el barquero. Harbard le respondió cómo se llamaba, pero a Thor le resultaba sospechoso que hubiera tratado de ocultar su nombre. Harbard siguió contestando que él no era una persona a la que juzgar, pues miraba por su vida, y acusó al dios de ser cobarde. Thor enfureció, pero recuperó la calma y prometió que si le ayudaba a cruzar el río le haría rico y le demostraría, con ello, que las palabras del barquero eran falsas.

A partir de ese momento, Thor prosiguió diciendo que su llegada significaba la aparición del hombre más intrépido de la Tierra, e intentó además demostrar su fuerza al contarle que en su última aventura había asesinado a grandísimos gigantes, como Thialfi. También le habló de otra de sus grandes hazañas, como fue lanzar los ojos del hijo de Alvaldi al cielo para que se convirtieran estrellas, algo que todos los hombres podían comprobar, con lo que quedaban demostrados su gran valor y la enorme fuerza de que disponía. Para terminar, Thor le preguntó al barquero qué había hecho él mientras el primero realizaba sus grandes proezas.

Harbard contó que mientras Thor estaba realizando tales actos de valor y valentía, él mismo había conseguido enfadar a numerosos maridos, pues les quitaba a sus esposas con sus artes amatorias. Sin embargo, también le contó que él mismo consiguió engañar a un trol quitándole su varita mágica y arrebatándole todo su conocimiento.

Thor, molesto con esta respuesta, continuó narrando sus aventuras. El Aesir le contó que se había enfrentado a Hrungrir, un gigante de las montañas que tenía una cabeza de piedra y al que venció con suma facilidad haciendo que se desmayase. Harbard, a continuación, presumió de haber pasado hasta cinco inviernos en la casa de Fioelvar, en la isla siempre verde. En ese lugar siempre estaban entregados a distintos juegos atléticos y luchaban mientras tenían aventuras sexuales con diferentes mujeres. Estas eran robustas, hermosas y benevolentes con ellos. Thor, entonces, le insinuó que él tenía un gran mérito, dado que podía conquistar el corazón de cualquier persona. Harbard, por su parte, le dijo que había ido a unas tierras lejanas, donde obtuvo el favor de todos los jefes humanos, que sucumbieron en el campo de batalla. Ante esta afirmación Thor respondió que debía de tener un gran poder, similar al de los Aesir, para poder realizar tal hazaña. Odín, transformado en Harbard, le respondió que tenía mucha fuerza, a pesar de lo cual el miedo y el temor le perseguían en alguna de sus aventuras.

Thor, ya impaciente, estalló de rabia e increpó que si pudiera pasar al otro lado del río, le mataría sin ningún tipo de pudor. Explicó que estuvo de aventuras durante mucho tiempo por las tierras lejanas de Jöthunhem, defendiendo los ríos de los hijos de Svarang. Asimismo, le explicó cómo durante esta defensa le arrojaron multitud de objetos y piedras, sin embargo, gracias a su fortaleza, Thor consiguió aguantar y rápidamente consiguió la paz para estos territorios. Odín, entre risas, le contestó que él también estuvo en Jöthunhem. No obstante, él no fue a defender esos territorios, sino que estuvo hablando con todas las mujeres, especialmente con una que tenía la piel blanca como el lino y con la que, tras pasar un tiempo conversando, se divirtió manteniendo un encuentro nocturno, del que obtuvo mucho placer. Harbard le comentó que habría necesitado su ayuda para conservar a la joven mujer. Thor se calmó y le dijo que le habría ayudado si hubiera estado allí. La réplica de Harbard fue rápida, le respondió que había fallado en todas sus promesas, razón por la que ya no le creía. Thor le replicó que él por lo menos

era joven y podía alimentarse no solo de suelas de zapatos, y continuó diciendo que él había matado a todas las novias de los gigantes, que habían hecho los mayores daños al mundo entero. Harbard le dijo que era infame por asesinar a las mujeres, sin embargo, Thor le explicó que más que mujeres eran como lobos, ya que todas ellas le atacaron con barras de hierro, echando a sus maridos del lugar para combatir ellas. Harbard le contestó que, mientras Thor estaba en su última aventura en Jöthumhem, él estaba en el Ejército y le enviaron hasta este lugar con noticias de guerra. Thor, entonces, comenzó a decirle que entonces él traía malas noticias, pero Odín, transformado en Habard, le dijo que le daría con gusto un brazalete, muestra de que traía la paz y no la guerra.

Thor le acabó preguntando dónde había aprendido tales palabras e injurias, ya que nunca las había oído de un humano. Odín le explicó que las había escuchado de todos los hombres viejos que habitaban en los lugares más recónditos de la Tierra. Thor le corrigió al decirle que les daba un nombre muy peculiar a los muertos, a lo que Odín, entre risas, le dijo que así es como habitaban, en lugares recónditos. Thor, enfadado, le advirtió de que su sutileza le acabaría llevando por el mal camino, amenazándole con su martillo.

Odín se rio y dijo que mayor hazaña sería encontrar a los amantes de su mujer. Thor estalló de rabia ante tal insulto, le llamó cobarde y le acusó de haberlo retenido en ese lugar. Habard, por su parte, insinuó que si un humilde barquero le había retenido tanto tiempo, entonces no sería el gran dios que decía ser. Odín, transformado en Habard, le acabó diciendo que no le negaba el paso, que era libre de pasar por donde quisiera y que el camino que debía seguir era saltando de un madero a otro hasta cruzar, pero que, aun así, su conversación le debía marcar.

Este mito, como vemos, trata sobre la lucha entre la fuerza bruta y la inteligencia, donde claramente hay un ganador, Odín. Se trata de un combate contra su propio hijo en una batalla dialéctica, donde sus hazañas amorosas se vuelven grandes en comparación con las proezas heroicas de Thor. Por ello, observamos en este mito cómo la inteligencia puede sobrepasar, por mucho, la fuerza viva y bruta, siendo Odín el principal dios de aquella.

## EL POEMA DE VAFTHRUDNER

Este mito comienza cuando Odín le dijo a su esposa que quería viajar para estar con Vafthrudner, con el fin de hablar sobre la sabiduría antigua con ese gigante. Frigg le comentó que debía estar en su palacio y que no fuera hacia allí, ya que la fuerza de este gigante era muy grande. Odín le replicó que él había viajado muchísimo y había aprendido que la inteligencia era la mejor arma para derrotar a cualquier enemigo. Tras esto, el dios se puso en marcha y viajó al palacio de Vafthrudner.

Cuando llegó allí, Odín le saludó y le mostró su deseo de saber si era el más sabio de todos los gigantes. Vafthrudner reprendió a Odín diciéndole que nunca saldría de su palacio y sería asesinado a no ser que fuera más listo y sabio que él. Odín mintió en su identidad, haciéndose llamar Gongroder, y expuso que necesitaba una invitación hospitalaria para permanecer en su casa, añadiendo además la necesidad que tenía de echar un trago después de un viaje tan largo. Vafthrudner volvió a recriminar a su visitante, ahora porque los pobres no debían hablar a los señores de pie, y Gongroder estaba cometiendo tal ofensa.

Odín fue preguntado por el nombre del caballo que traía todas las mañanas la luz del día, este le respondió que se llamaba Skinfaxe y que con sus crines alumbraba todo el firmamento. Vafthrudner se sorprendió y le volvió a preguntar cómo se llamaba el caballo que traía la noche desde Oriente. Odín le respondió que se llamaba Hrimfaxe, pero también precisó que todas las mañanas la espuma de su boca se transformaba en el rocío de los valles. El gigante quedó sorprendido y le volvió a preguntar acerca del nombre del río que separaba a los gigantes de los dioses. Odín, con una breve sonrisa, le contestó que se llamaba Ifing y que nunca podía ser helado.

Vafthrudner volvió a preguntarle el nombre que se le da a la llanura donde se combatirá en el Ragnarök. Odín le respondió que la llanura sería Vigrid, lugar donde se producirá la última lucha entre los dioses y las criaturas malignas. El gigante se sorprendió mucho ante la sabiduría de aquel extraño extranjero, por lo que le invitó a dejar de estar de pie y a permanecer conversando sentado junto a él en la misma mesa. Odín aceptó a cambio de que ambos tuvieran un enfrentamiento dialéctico.



Odín y Vafthrudner en su lucha dialéctica. Grabado de Frolich 1895.

Ahora era el turno para que Odín realizara las preguntas que quisiera. La primera de ellas trató sobre la creación del mundo, Odín preguntó al gigante de dónde provenían la tierra y el cielo. En este caso, Vafthrudner supo contestar a la pregunta, explicó que pertenecían al cuerpo de Ymir, con el cual se habían formado el cielo, el océano y la tierra. Odín no se sorprendió ante la respuesta, pues sabía que el gigante era el más sabio entre todos los de su especie, pero continuó haciéndole preguntas.

¿De dónde provenía la Luna y el Sol? Fue la siguiente pregunta que lanzó Odín a Vafthrudner. El gigante le respondió que la Luna y el Sol eran hijos de Mundilfoere y que ambos estaban obligados a recorrer el cielo, para así poder contar los días y los años de los hombres. Ante esta respuesta Odín le preguntó de dónde provenían la Luz y la Noche. El gigante explicó que la Luz y la Noche eran hermanastros y que ambos también servían para contar los años de los hombres. El padre de los Aesir quedó muy sorprendido, pero continuó su interrogatorio, la siguiente pregunta fue sobre el origen del Invierno y el Verano. Vafthrudner contestó que el Invierno era hijo de Vindsval, mientras que el Verano era hijo de Svasad, los cuales debían estar en continuo movimiento hasta que se disolviera el mundo en el Ragnarök.

Así estuvieron preguntándose durante mucho tiempo, interrogándose el uno al otro para saber cuál era más sabio e inteligente, sin cometer errores ninguno de los dos. Hasta que Odín le preguntó acerca del destino de los dioses en el Ragnarök. El gigante respondió que, tras esta gran batalla, Vidar y Vale construirían un santuario, los hijos de Thor heredarían su martillo y Baldr conseguiría resucitar. Ante tales respuestas, Odín quiso saber si de verdad era el más sabio y si conocía todo lo que sucedía en los nueve reinos, por lo que le preguntó a Vafthrudner acerca de las palabras que dijo el padre de todos los dioses al oído de su difunto hijo Baldr antes de que este fuera quemado en la pira. Ante esto, el gigante le respondió que nadie sabía lo que dijo Odín, señalando, a su hijo Baldr. Una vez le había descubierto, le dijo que nadie será más sabio entre los sabios que Odín, ya que había conseguido responder y preguntar por todos los enigmas del mundo. Tras esto, Odín regresó a su casa ávido de conocimiento.

### **DISPUTAS MATRIMONIALES. LOS HIJOS DE ODÍN (AGNAR) Y FRIGG (GERIOED)**

En un tiempo muy antiguo, el rey de los hombres, Hroedunger, tuvo dos hijos, uno llamado Agnar y el otro llamado Geiroed. Cuando el mayor, Agnar, tenía diez años y el menor, Geiroed, tenía ocho, se montaron en una barca y se adentraron en la mar. Los vientos, que ese día habían aparecido, arrastraron a los dos hermanos, haciéndoles desembarcar en una playa desconocida. Allí fueron recogidos por dos ancianos, la mujer educó al mayor y el marido, al pequeño. Cuando había pasado el invierno y el mar era de nuevo navegable, ambos hermanos regresaron a su casa. Cuando llegaron a su reino Geiroed saltó del barco antes que su hermano y empujó a este hacia el mar. La población se alegró mucho del retorno del hijo menor del rey, ya que Hroedunger había muerto y buscaban a uno de sus descendientes para que proclamarlo monarca.

Los ancianos que les recogieron en aquella playa fueron Odín y su esposa Frigg. Los cuales, pasado un tiempo, estaban observando el mundo sentados desde el Hlidskialf. Desde allí, Odín observó cómo, el hijo adoptivo de Frigg, Agnar, se había recluso en una gruta, donde se había casado con una gigante e iba a tener hijos con ella. Así, el padre de todos se jactó de que su hijo adoptivo, Geiroed, hubiera conseguido llegar a ser rey. Frigg, molesta por sus palabras, le contestó diciendo que su hijo era un buen hombre, a diferencia del hijo de Odín, que era avaro y hacía pasar hambre a su pueblo. Odín pareció molesto ante esta afirmación y realizaron una apuesta entre ambos, el matrimonio de dioses debía influenciar a los dos hijos para saber si Geiroes era el peor de los hermanos.

Frigg comenzó enviando a su mensajera Fula a visitar a Geiroed, para incitarle a desconfiar de los hombres que poseían magia. Odín al no confiar en su esposa ni su mensajera decidió presentarse en el reino. Geiroed, al enterarse de que habían un extraño en su reino, decidió salir en su búsqueda. Pero, al ver cómo los perros ni siquiera le podían ladrar y se asustaban con su presencia, decidió apresarlo. Odín se hizo llamar Grimner y solamente contestó a las preguntas que le hicieron, salvo las que correspondían a su presencia. El enfado de Geiroed fue muy grande y decidió torturarlo durante ocho noches, poniendo su cuerpo entre dos grandes fuegos.



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 había enseñado bien las cosas, pero que las había olvidado todas; así, le enseñó a ser un buen gobernante y lo único que había conseguido era llevar su reino hasta la pobreza. Cuando

Odín se acercó al trono de Geiroed y le reveló su nombre, este se asustó mucho, arrojó su espada y se acercó a sacarlo de los fuegos, donde le tenía atrapado y torturado. Sin embargo, el destino de aquellos que han sido malos con el resto se vuelve oscuro, por lo que Geiroed se tropezó, clavándose su propia espada y cayó fulminado en el suelo. Odín decidió entonces que este era el destino de los que habían causado mucho mal y que ahora Agnar, hijo de Geiroed, debía reinar en aquella tierra por mucho tiempo.

## **ODÍN Y EL ORIGEN MITOLÓGICO DE LOS LONGOBARDOS**

El origen de los longobardos es mitológico. Se cuenta que un día los caudillos de los vándalos pidieron a Odín que se les concediera una victoria muy importante contra los winniles. Estos constituían un pueblo que debía de asentarse en la región de Escandinavia, al llegar los vándalos a estos territorios pidieron un tributo, no obstante, la respuesta que recibieron de los winniles fue la lucha. Los vándalos decidieron rezar a Odín para que este les concediera la victoria. No obstante, Odín le respondió que les daría la victoria a quienes primero vieran salir el sol. Los winniles, sabedores de esto, rogaron a Frigg, esposa de Odín, que se les concediese la victoria y beneficiarse a su pueblo.

Frigg, al igual que Odín, le respondió que, al salir el sol, las mujeres debían soltarse el pelo, debiendo ponérselo alrededor de la cara como si fueran las barbas de un hombre. No obstante, las mujeres no debían ir solas, tenían que estar acompañadas por sus maridos. El combate ocurrió y cuando estaba a punto de salir el sol, en los aposentos de Frigg y Odín, la diosa decidió darle la vuelta al lecho y le puso la cabeza a Odín mirando hacia el este. Frigg, entonces, despertó a su marido y el dios miró hacia el este, viendo a los winniles y a sus esposas con los cabellos sobre la cara. Odín exclamó ¡quiénes eran esos de luengas barbas!, a lo que Frigg le respondió que, ya que había dado nombre a este pueblo, le concediera también la victoria. Odín así lo hizo, otorgó la victoria al pueblo de los winniles en Escandinavia y se les llamó, a partir de ese momento, longobardos.

Este es el mito en el que se menciona por primera vez a los longobardos, a pesar de que, como vemos, se trata simplemente de eso, de un relato mitológico que no permite conocer nada riguroso sobre el origen de los longobardos. Sin embargo, es interesante observar cómo hasta el dios más inteligente puede ser engañado por un familiar muy cercano, lo que nos pone en la pista de una constante en la vida cotidiana nórdica, donde hermanos y familiares puedan llegar a engañarse los unos a los otros con frecuencia para conseguir sus propósitos.

## 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.

Snorri Sturluson nos presenta a este Aesir como el más destacado por detrás de Odín, de quien es hijo, y como el más fuerte de todos los dioses y hombres. Es regente de un reino y del palacio más grande y con mayor número de habitaciones. Thor es un dios extremadamente antiguo, ya que aparece representado con cierta asiduidad en numerosos epígrafes y runas. Es uno de los dioses más importantes por su pervivencia en el cristianismo, ya que suyos son la mayor parte de mitos y leyendas que se mantienen. Igualmente, existen topónimos que proceden de su nombre por toda la región nórdica, en concreto en Islandia y en Dinamarca, donde también se hallan numerosas referencias a su nombre en santuarios y templos. Como Odín, es un dios del que los humanos y hombres se fiaban antaño, buscando su protección en los momentos más difíciles.

Sin embargo, con la llegada del cristianismo, este dios se convirtió en algo ajeno a Jesucristo. No obstante, su símbolo, el Mjölfnir, permaneció asociado a la cruz de Cristo y era portado, en época pagana, por los mismos que la llevarán en época cristiana, aunque varíe algo su significado. Observamos casos en la historia de los nórdicos, como el de Rollo, que aceptaron cristianizarse, aunque no parece que fuera de un modo real, por lo que es de suponer que este dios permaneció vivo tiempo después de la cristianización de la cultura nórdica.

¿Quién era realmente Thor? Thor es hijo de Odín y de la diosa Iörd. Es el dios del trueno, la tormenta y la lluvia, al que invocan los humanos cuando necesitan tener buenas cosechas. Está, de este modo, muy cercano a la función que desempeñan los Vanir, que son los dioses de la magia y la fertilidad. También tiene las mismas atribuciones que su padre en el ámbito bélico, pero variando con respecto a este, pues Thor disfruta del combate, mientras que Odín prefiere la estrategia. 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.



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

## [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.



Thor conduciendo su carro tirado por Tanngrisnir y por Tanngnjóstr

En cuanto a su martillo, que puede ser representado como una maza, recibe el nombre de Mjöllnir, esto es, ‘provocador del rayo’, Este martillo no solo sirve para asesinar a los etones o a los gigantes, sino que también tiene la función de consagrar matrimonios. Es un objeto ritual que sirve para sacralizar objetos y personas, pero también para devolver a la vida a ciertos animales. Este martillo provoca rayos, tempestades, tormentas y truenos, con una clara función relacionada con la fertilidad y la meteorología.

Asimismo, este dios también tiene otro tipo de indumentarias, como su cinturón de fuerza llamado Megingjörð. Este siempre es llevado por Thor y le provoca tener el doble de fuerza de la habitual, pudiendo ser aún más eficaz a la hora de asestar los golpes y provocar la muerte de las criaturas malvadas que amenacen Asgard.

Otro de los objetos que porta y complementa junto con su Mjölfnir y su Megingjörð son los guantes Járngreipr. Estos guantes son de hierro y los usa para manipular su grandioso martillo. Le proporcionan la posibilidad de manejar dicho martillo y de usarlo en cualquier momento.

Estos objetos son los que acompañan comúnmente a Thor, pero no solo tiene este tipo de armas. En ese sentido, a diferencia de la gran mayoría de los Aesir, Thor no va a caballo, sino en un carro tirado por dos machos cabríos: Tanngrið y Tanngnjóstr. Estos cabritos llevaban el carro de Thor, pero al contrario de lo que sucede con el resto de animales de tiro, este dios puede cocinarlos y comerlos. No obstante, con el poder de su martillo podría resucitarlos y volver a utilizarlos como animales de tiro.

Este dios participa en numerosos mitos junto a Loki, que era el dios de los engaños y uno de los más peligrosos del mundo mitológico nórdico, cuya figura analizaremos a continuación. Después, pasaremos a narrar los mitos, aventuras y leyendas que están relacionadas con ambos.

## LA FIGURA DE LOKI Y SU IMPORTANCIA

Loki, por lo que sabemos por las *Eddas* y el resto de la mitología escrita que se ha conservado, era un dios. No obstante, hay una corriente investigadora actual que ve en este personaje a alguien vinculado con los Aesir, tal y como queda reflejado en la obra de Enrique Bernárdez, *Mitología nórdica*, publicada en 2017. Loki es el dios más característico de la mitología nórdica, ya que aparece en prácticamente todos los mitos y está presente en casi todos los problemas que tienen los dioses. Loki es un personaje extraño y muy ligado al engaño. Según relata Snorri Sturluson, Loki no pertenece a la familia de los Aesir por nacimiento, ya que no es hijo de ninguno de ellos, sino de los gigantes llamados Garbauti y Laufey. Snorri, a pesar de ello, nos aclara que Loki es un Aesir, al que consideran mentiroso y el motivo de la desdicha de todos los dioses y hombres.

Loki era un personaje extremadamente sabio y con muchísima astucia, pero se dejaba llevar por sus instintos malignos, provocando un gran mal a todos los dioses, engañándolos y manipulándolos. La figura de Loki debe de provenir de una etapa más antigua que la del resto de Aesir, puesto que su culto es distinto al que se conoce para los demás dioses. El de Loki podría tratarse, quizá, de un culto anterior a la Edad del Hierro. En cualquier caso, lo cierto es que Loki no parece tener un origen divino como el resto. No sabemos el significado del nombre de Loki, aunque otra de las denominaciones que se asocian a este dios significa 'aire'. Como vemos, no conocemos con exactitud casi nada de este personaje.

A Loki siempre se le representa como un acompañante o un aliado de Thor, además muchas veces aparece como un sirviente o un igual a Odín, tanto en sabiduría como en ingenio. No sabemos absolutamente nada acerca de la familia que este tiene, solamente conocemos el destino y la forma de sus terribles hijos, el lobo Fenrir, Jörmundgander o Hel. Estos tres hijos de Loki tendrán un papel fundamental en el desarrollo y el desenlace del Ragnarök.

Loki es uno más entre los Aesir, siendo el causante y a la vez el solucionador de la mayoría de los problemas que tienen los dioses. Sabemos que es quien le cortó el pelo a Sif, la esposa de Thor, quien robó las manzanas de Iðunn o quien provocó, con sus engaños, cientos de problemas. A la vez, es quien arregla los problemas que ha provocado, pero también otros. Sabemos, por todo esto, que el beneficio que provocó a los dioses fue de gran importancia y, por tanto, es necesario para el desarrollo mitológico de los mismos.

## **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.

## [MITOS Y LEYENDAS DE THOR Y LOKI](#)

### **La creación de los objetos mágicos**

La leyenda de cómo los dioses consiguieron los objetos mágicos, que acabaron siendo símbolos de sí mismos, proviene de un problema que ocasionó Loki. El dios de los engaños decidió cortar el pelo a Sif, la esposa de Thor. Cuando el dios del trueno se enteró de lo que había hecho Loki con su esposa, enfureció hasta el punto de que le amenazó de muerte. Así, Thor le

ordenó buscar la forma para que le volviese a crecer el pelo, que debía de ser de oro. Asimismo, Thor decidió que Loki debía compensar a Odín y a Frey por la osadía que había cometido.

Loki, entonces, advertido por todos los dioses, fue a buscar a unos elfos oscuros, que eran los hijos de Ivaldi [estos elfos oscuros en la gran mayoría de las versiones son enanos]. Este es uno de los ejemplos que nos muestran cómo a los elfos oscuros también se los podía considerar tuergos. El caso es que estos enanos tenían el encargo de Loki de realizar un pelo para Sif que tuviera el material más puro de todos, el oro, así como otros artefactos y armas, en concepto de regalos para Odín y para Frey. Estos enanos tenían fama de ser los mejores artesanos de los nueve reinos, por lo que estaban seguros de lo que conseguirían. Sin embargo, el dios de los engaños les dijo que ningún enano podría crear algo más bello y más útil de lo que podían hacer los Aesir. Esto enfureció a los tuergos, quienes pidieron la cabeza de Loki si lograban realizar algo tan bello como para asombrar a los Aesir.

Los tuergos comenzaron a trabajar en sus creaciones. En primer lugar, cogieron la piel de un suido, un cerdo, para hacer la ofrenda a Frey, con oro realizaron el objeto de Odín y con hierro el de Thor. Los enanos herraban y conseguían trabajar sin ningún problema, Loki, temiendo perder su cabeza, se transformó en mosca para molestarlos e impedirles hacer bien su trabajo. En el primero se posó y voló sobre su cabeza, sin llegar a molestarle, al segundo le mordió en la mano, pero tuvo la misma suerte. Por último, decidió hacer un esfuerzo y acabó molestándole, consiguiendo que, durante unos segundos, apartase la vista de su trabajo. Esto provocó que uno de los artefactos quedara algo pequeño, pero el empeño de Loki no tuvo todo el éxito que pretendía, pues el objeto seguía siendo bellísimo.

Cuando los tuergos presentaron sus creaciones ante los Aesir en Asgard, estos quedaron maravillados ante tal creación. A Frey se le presentó el barco Skíðbladnir, en el cual podía llevar a todos los Aesir y recorrer cualquier distancia siempre que soltara la vela, pues el viento siempre le sería favorable. Además, este barco tenía la ventaja de volverse minúsculo, tanto

como para caber en el bolsillo de su dueño sin ningún tipo de inconveniente. A Odín le dio su lanza, que estaba decorada con runas, por lo que obtendría así un poder inmenso, tanto mágico como físico. Esta lanza siempre daría en el objetivo y podría realizar cosas asombrosas con ella. Para Thor realizó la cabellera de Sif, la cual era de oro y siempre estaría con su portadora.

Los enanos, junto a estos objetos, también presentaron otras ofrendas, como el anillo Draupnir de Odín, que podía dividirse cada nueve días en ocho más del mismo valor, algo que suponía un elemento de riqueza eterno para el padre de todos. A Frey le obsequiaron con el Gullinbursti, un cerdo (jabalí, becerro o verraco) que podía recorrer el cielo y el mar más rápido que cualquier otro animal, por lo que le concedieron la posibilidad de moverse por cualquier lado de los nueve reinos. Además, Gullinbursti podía iluminar cualquier lugar, ya que era capaz de generar todo tipo de luz en cualquier condición. A Thor le regalaron el martillo Mjölfnir, que tenía el mango más corto de lo normal por la molestia que Loki había causado al tuergo. Sin embargo, este martillo, que era capaz de derribar a cualquier enemigo y volver a su mano siempre que se quisiera, tenía que ser usado con unos guanteletes y un cinturón, que permitirían el mejor manejo del martillo y le incrementarían su fuerza.



Figura en la que se ve a los tuergos trabajando en los objetos de los Aesir

Los Aesir estaban encantados con las creaciones y Thor llegó a perdonar la ofensa de Loki, sin embargo, los tuergos sabían que habían vencido al dios, por lo que decidieron cobrarse la apuesta. Mientras estos discutían, los dioses quedaron maravillados y decidieron que, el mejor de los regalos era el Mjölfnir, por su capacidad destructiva y el poder de derrotar a cualquier gigante que poseía. Loki consiguió, a través de sus engaños, mantener su cabeza, pero el enano se cobró su recompensa al coserle la boca para que no pudiera volver a engañar a nadie.

Sabemos que Loki tuvo esta correa durante mucho tiempo, pero logró quitársela y volver a engañar, ya que no aparece más veces mencionada en la mitología nórdica. Así es como los Aesir consiguieron los objetos mágicos y poderosos que les acompañaron en muchas de las misiones y aventuras que vayan protagonizando, como en el caso de Thor y su Mjöllnir, que le acompañará hasta el final de los días en el Ragnarök.

## **Los sirvientes de Thor, Thialfi y Röskva**

Un día, ambos dioses se fueron de aventura juntos. Partieron en el carro de Thor, tirado por sus dos machos cabríos. En la primera parada, se detuvieron frente a la casa de un campesino, al cual le solicitaron pasar la noche su hogar. El campesino les comunicó que podrían hacerlo, pero que no tenía mucho que ofrecerles. Por la noche, Thor decidió matar a sus animales de tiro para prepararlos y servirlos en una cena en la que el campesino, su esposa y sus dos hijos acompañarían a los dioses. Una vez que hubieron cenado, Thor cogió las pieles de sus animales y las puso junto al fuego. El dios del trueno les indicó a los campesinos que echaran todos los huesos del estofado en las pieles que estaban preparadas en el suelo. Sin embargo, uno de los hijos del campesino, llamado Thialfi, decidió romper y fracturar el hueso para poder llegar hasta la médula, por lo que solo echó estos fragmentos junto a piel de cabra.

Al pasar la noche, Thor se despertó con la primera luz del alba, de inmediato salió de la casa, cogió su martillo y lo puso frente a las pieles de cabra, realizando un hechizo para que volviesen a la vida. Las cabras retornaron al aspecto original, pero una de ellas se había quedado coja. Thor, entonces, decidió investigar qué había sucedido y averiguó que tenía una de las patas rotas porque habían fragmentado uno de sus huesos. El Aesir se enfadó muchísimo al ver que le habían desobedecido, momento en que la familia del campesino despertó y vio al dios totalmente enfadado. Sin embargo, cuando Thor vio que los campesinos estaban tan aterrorizados, decidió calmarse. No obstante, les indicó que, como pago por haber causado un daño tan profundo a la pata de uno de sus animales de tiro, le debían regalar algo muy querido.

Los campesinos decidieron enviar a sus dos hijos, Thialfi y Röskva, con el dios, indicándoles que debían ser sus criados y sus siervos y acompañarle a todas sus aventuras. Thor aceptó este inmenso regalo y les permitió quedarse junto al dios hasta el fin de los tiempos.

Tras este impedimento, los dioses y sus nuevos criados decidieron proseguir el viaje, pasando por multitud de caminos, montañas, bosques, lagos, ríos y mares. Sus nuevos siervos le eran fieles en todo momento, asistiendo en la misión de sus animales de tiro y al mismo dios.

## **El viaje a Jötunhem**

Los Aesir prosiguieron con su viaje hasta llegar a un punto donde sus cabras no podían continuar, por lo que decidieron dejarlas atrás y continuar a pie. Llegaron así hasta uno de los mares del este, donde siguieron la costa y encontraron un bosque, en el que se adentraron hasta la tarde. En este punto, la oscuridad se había cernido sobre la espesa naturaleza impidiéndoles continuar, por lo que los Aesir decidieron buscar un sitio en el que pasar la noche. Sin embargo, la espesura del bosque no les dejaba encontrar ninguno. Todos estos inconvenientes provocaron que continuaran a través del espeso bosque, hasta encontrar un sitio en el que pudieran descansar. Tras mucho caminar, los Aesir vislumbraron, a través de la arboleda, una figura que parecía un gran edificio, por lo que llegaron hasta su puerta, la abrieron y pasaron allí la noche.

A medianoche les despertó un gran terremoto. Estos, al ver agitadas las paredes y el suelo, decidieron ponerse en alerta y adentrarse aún más en el edificio, hasta encontrar algún sitio seguro. Thor realizó la primera guardia armado con su martillo, sin embargo, no apareció ningún enemigo y solo se escuchaba el retumbar de la tierra.

Con la luz del alba, Thor salió a ver qué era aquello que hacía temblar la tierra por la noche, y encontró, no muy lejos de allí, a un gigante que se había dormido en un llano cercano. Los ronquidos de este hacían resonar todas las paredes y retumbar la tierra que pisaba, por lo que parecía un terremoto. Algunas versiones del relato nos indican que Thor llegó experimentar miedo

en este momento. Sin embargo, cogió su martillo y se puso el cinturón que le hacía duplicar su fuerza. No obstante, no le atacó, sino que se mantuvo en alerta.

Cuando el Aesir se acercó al gigante, este le miró, y Thor le preguntó su nombre. El gigante dijo que se llamaba Skrymir, quien rápido reconoció al hombre que empuñaba un martillo como uno de los Aesir, Thor. El gigante les preguntó qué estaban haciendo con uno de sus guantes, pues habían entrado dentro de él. Thor observó el exterior de aquel edificio y se dio cuenta de que no era tal, sino que habían pasado la noche en el interior de su guante, concretamente en el agujero del pulgar.

A Skrymir, al ver la situación, le resultó graciosa, por lo que ofreció a los Aesir y sus acompañantes, si querían que viajara con ellos, llevarles sus pertenencias y evitarles cargar con tanto peso. Al darse cuenta Thor de que ya no llevaban consigo sus machos cabríos decidió aceptar la proposición del gigante.

El viaje continuó al amparo de este gigante, quien durante el día acompañó a los Aesir hacia su destino. Al llegar la noche, Skrymir se fue a dormir, diciéndoles antes que podían comer cualquier cosa que estuviera en su bolsa. Los Aesir y sus acompañantes aceptaron tal proposición. No obstante, cuando estos quisieron coger algo de la bolsa no pudieron desatar el nudo. Thor lo intentó una y otra vez, sin embargo, no había manera de que pudiesen abrir dicha bolsa. Lo intentó de todas las maneras, tirando del hilo, desencadenándolos, rasgándolos incluso, pero nada hacía aflojar el nudo de la bolsa.

Ante la frustración de no conseguir abastecerse, Thor decidió matar al gigante, cogió su martillo y le golpeó con tal furia su cabeza que pensó que le había matado. Mas el gigante se despertó preguntando qué era aquello que le había acariciado la cabeza, tras lo que regresó un poco sobre el camino andado hasta encontrar un sitio en el que poder volver a dormir. En mitad de la noche, Thor decidió volver a intentar asestar un golpe mortal al gigante, ya que no le dejaba dormir por los ronquidos. El Aesir se armó de nuevo con su

martillo y lo hundió este en la cabeza, llegando a notar que había traspasado algo de piel. El gigante se volvió a despertar exclamando si se le había caído una bellota en la cabeza, pero acto seguido volvió a dormirse. Thor, que estaba muy frustrado por no haber podido asestar un golpe definitivo al gigante, decidió esperar a tener más luz para poder asesinarlo.

Al alba, Thor lo volvió a intentar, esta vez introdujo su martillo prácticamente entero en la cabeza del gigante. No obstante, este volvió a despertarse preguntando si algún pájaro le había roto una ramita en la cabeza, tras lo cual afirmó que era hora de proseguir con la aventura. Thor y Loki aceptaron esta proposición, aunque estaban muy frustrados por no poder asesinar al enorme gigante. Acabaron en un cruce de caminos, donde el gigante Skrymir les informó de que en el lugar a donde se dirigían se encontraba la fortaleza de Utgard, en la que vivían criaturas muchísimo más fuertes que él mismo, por lo que les recomendó tener mucho cuidado. Los Aesir le dieron las gracias al gigante por la compañía y por haberles llevado hasta ese cruce de caminos, momento en que se despidieron de él, dado que Skrymir se dirigía al norte y ellos, como ya hemos visto, hacia la fortaleza de Utgard, lo cual suponría un nuevo reto.



Skrymir dormido mientras Thor le asesta un golpe. Grabado de F. Ludwig Von Maydell.

En este mito encontramos el preámbulo de una de las leyendas más conocidas de estos dioses. Igualmente, observamos que Thor es, muchas veces, incapaz de herir a los gigantes, algo que muestra cómo su ira le lleva al fracaso.

## **Utgard. La derrota de Thor y Loki**

Thor y Loki prosiguieron su camino hacia Utgard, la tierra donde los gigantes eran, incluso, más fuertes que Skrymir. A la mitad del día habían conseguido llegar hasta la enorme fortaleza, pero ninguno de los Aesir pudo abrir la verja que guardaba la entrada, razón por la que decidieron deslizarse a través de los anchos barrotes de la que aquella estaba compuesta. Una vez traspasada la

verja, se dirigieron hacia un gran salón que había en el interior. Al alcanzar esa estancia, el rey Utgarda-Loki les detuvo y les preguntó quiénes eran y por qué estaban en su palacio, burlándose además de su relativo diminuto tamaño. Los Aesir no lograron impresionar a ninguno de los que estaban sentados en ese gran salón, pero mucho menos a Utgarda-Loki.

Los Aesir se mostraron descontentos porque se había menospreciado su poder, por esta razón Loki propuso a aquellos gigantes el reto de demostrar si había alguien capaz de comer con tanta rapidez como lo hacía él. Las risas resonaron por todo el salón y los gigantes aceptaron el desafío, Utgarda-Loki decidió llamar a uno de sus súbditos, de nombre Logi, para que compitiese contra el Aesir.

Ambos se sentaron en una mesa, donde se les sirvió una gran cantidad de carne asada. Tanto el dios como el gigante se sentaron en las esquinas opuestas y se dio la orden de comenzar. Loki empezó a comer, pasado un tiempo muy breve y tras haber terminado hasta con los huesos de esa carne, alzó la vista. Sin embargo, Logi había conseguido acabar con la misma cantidad que Loki y, además, con los aparejos metálicos que les habían traído. El Aesir se sorprendió ante su derrota, que incrementó aún más las risas de los gigantes.

Utgarda-Loki les preguntó si había alguien en el grupo que pudiera sobresalir en alguna de las cosas que ellos decidieran. Thialfi le dijo a Thor que él era un muy buen corredor y que, si le daba un permiso, podía demostrar su capacidad para correr como ningún otro. Loki y Thor aceptaron y Utgarda-Loki llamó a uno de sus súbditos, Hugi. Tanto Thialfi como Hugi se dirigieron hacia una gran explanada en la que poder competir. El gigante comenzó a correr cada vez más rápido, en la primera vuelta le alcanzó y consiguió pasarle, en la segunda Thialfi vio como el etón le doblaba y en la tercera, aunque Thialfi dispusiera de una gran velocidad, no pudo siquiera alcanzar al gigante.

Los que habitaban el salón se reían cada vez más, mientras que el grupo de los Aesir estaba todavía más humillado y enfadado. Thor, ante tanta humillación, dijo que nadie sería capaz de beber tanto como lo hacía él. Utgarda-Loki hizo que le trajeran un gran cuerno lleno de bebida e impuso como norma que debía terminarlo únicamente en tres tragos, algo que los

gigantes eran capaces de hacer. Thor miró el recipiente y no le pareció demasiado grande, por lo que se confió.

Thor aceptó el reto y comenzó a beber. El primer trago fue muy largo, aguantó hasta que no le quedó ni un resquicio de aire y tuvo que parar para respirar. El Aesir, entonces, miró el cuerno y vio que el contenido se había reducido muy ligeramente. Entonces, el dios decidió coger mucho más aire y pegar un segundo trago, con el que consiguió hacer descender algo más el nivel de líquido. Por último, en el tercer trago Thor acabó exhausto y vio que aunque había terminado casi todo el cuerno, no llegó a vaciarlo por completo.

Utgarda-Loki volvió a reír y le preguntó al Aesir si era capaz de sobresalir en algo, enfureciendo aún más al dios. El gigante llegó a decir que todo lo que habían oído acerca de los habitantes de Asgard era falso y que se sentía decepcionado por ello. Ni a Loki ni a Thor le gustaron esas afirmaciones, que llegaron incluso a provocar uno de los mayores enfados del dios del trueno, quien, por su parte, estaba decepcionado consigo mismo. Sin embargo, los dioses decidieron continuar con los diferentes retos para hacer ver a los gigantes que sus poderes eran superiores a los suyos. Utgarda-Loki, entre risas, retó al mismo Thor a levantar un gato que se hallaba en la sala, algo que según el rey de los gigantes podía hacer cualquier joven.

Fue entonces cuando Thor se acercó al gato, un felino gris muy pequeño que parecía muy ligero. El Aesir trató de levantarlo agarrándolo con sus dos manos, pero cuanto más lo intentaba, menos lo conseguía. Thor desistió de levantar el gato entero y lo intentó con una sola pata, sin embargo, no pudo ni separarla del suelo. Finalmente, Thor sacó toda la fuerza de la que disponía y logró levantar una de sus patas. Utgarda-Loki estalló de risa, igual que el resto de gigantes que abarrotaban el salón. La humillación que había sufrido el más fuerte de los Aesir le llevó a exigir luchar contra cualquiera que estuviera el salón. Los gigantes rieron aún más, mientras que Utgarda-Loki le dijo que nadie se rebajaría a tal cosa, pues ni siquiera había conseguido levantar la pata de un gato. Así, el rey de los gigantes decidió llamar a una pequeña anciana llamada Elli.

Elli se enfrentó al más fuerte de los Aesir, pero por mucho que el dios intentase vencer a la anciana, esta le derrotaba y lo tiraba contra el suelo. Por su parte, Thor en ningún momento estuvo cerca de batirla. El esfuerzo fue tal que tuvo que aceptar que la anciana era mucho más fuerte que él. Al hacerse tarde, los gigantes decidieron marchar a la cama, dando permiso a los dioses para pasar la noche allí. La compañía de los Aesir decidió aceptar esta oferta, aunque se marcharon humillados a la cama.

A la mañana siguiente, Loki y sus acompañantes decidieron vestirse y marcharse, pero Utgarda-Loki ordenó prepararles un copioso desayuno antes de que salieran. Los Aesir disfrutaron de la comida y la bebida y cuando fueron a salir, Utgarda-Loki decidió acompañarles una cierta distancia. Durante el camino, Utgarda-Loki le preguntó a Thor qué pensaba acerca de su estancia en Utgard, a lo que el Aesir le contestó que se sentía muy humillado y deshonrado por todos los retos que no había conseguido superar. Utgarda-Loki se rio y les explicó que habían sido engañados en todas las disputas en las que habían participado. Utgarda-Loki era en realidad Skrymir, el gigante que habían conocido en el bosque. Skrymir le explicó que no pudo destrozarle la cabeza porque había puesto diferentes montañas entre él y su testa, de no ser así habría sido asesinado. Ya en Utgard, Logi era el fuego, por lo que jamás podía ganar a algo que lo consumía todo. Hugi era el pensamiento, por lo que siempre sería mucho más rápido que cualquier hombre. Lo que Thor bebió en su cuerno no era sino el mar, por lo que llegó a vaciar el océano durante su prueba. El gato, del que no pudo levantar más que una pata, era en realidad Iörmungander, la serpiente que rodea Midgard. Por último, la anciana Elli era la vejez, a la cual jamás se podría vencer, ya que es inevitable.



Elli contra Thor. Grabado de Robert Engels, 1919.

Ante tales revelaciones Thor trató de asesinar al gigante, ofendido por las humillaciones a las que les había sometido, sin embargo, antes de que pudiera asestar el mortífero golpe, la fortaleza de Utgard y Skrymir desaparecieron prácticamente al instante. De este modo, los engañados dioses continuaron hasta Asgard.

## **Hymir y Thor van en busca de Jörmungander**

Pasado un tiempo, tras las aventuras en Utgard, Thor decidió volver a levantarse y enfrentarse contra Jörmungander. Lo primero que hizo fue ir sin ninguna compañía, ni sus siervos, ni sus cabras, quería ir solo y disfrazado de niño. El camino de Thor fue larguísimo, tuvo que cruzar Midgard siendo un niño hasta que por fin consiguió llegar a la casa de un gigante llamado Hymir.

Una vez allí, Thor, disfrazado de niño, le preguntó al gigante si podía ir con él de pesca, al principio pareció asombrarle que un niño pudiera ayudarle a pescar algo, pero le pareció gracioso y accedió a ello. El gigante puso nervioso a Thor en el momento en el que aquel dudó si dejarle ir o no, llegando incluso a enfurecerse y a estar tentado de transformar su martillo para golpearle, pues este llevaba el Mjölfnir como colgante, pero necesitaba toda su energía para poder capturar a la serpiente legendaria.

El gigante Hymir y el niño fueron en busca de sus cebos, para lo que Thor eligió una cabeza de vaca. Estos remaron juntos y se adentraron en el mar, el gigante comenzó a sospechar del niño, ya que este tenía una fuerza que sobrepasaba la suya remando. Ambos se alejaron bastante de la costa, pero fue el joven Aesir quien insistió en adentrarse aún más en el mar. Hymir, sin embargo, no estaba tan de acuerdo, pues podrían chocar con la serpiente gigante. No obstante, el Aesir continuó remando hasta que llegaron a las aguas del mar que mayor profundidad tenían.

Una vez allí, Hymir y Thor soltaron sus cebos. La cabeza de vaca, el cebo elegido por Thor, se hundió con mucha rapidez y fue encontrada muy pronto por Jörmungander. La serpiente picó y, por las molestias que le provocaba el anzuelo clavado en la boca, realizó diferentes movimientos para intentar librarse de él. En última instancia, la serpiente retrocedió hacia el fondo del mar para que el propio Aesir soltase la caña.

Sin embargo, esto no hizo más que enfadar a Thor, quien usó toda la fuerza de la que disponía hasta que el barco comenzó a quebrarse debido a la gran cantidad de peso que este ejercía. La fuerza bruta del Aesir sacó del agua a la serpiente, a la que el dios consiguió subir al bote y mirarla. La hija de Loki le devolvió la mirada a Thor, escupiendo todo el veneno posible. Hymir entró en estado de *shock*, pero reaccionó cortando el sedal justo cuando Thor blandía el martillo para golpear a Jörmungander, con lo que esta escapó y el dios tuvo que lanzar su martillo a la serpiente cuando esta ya

estaba escapando. No se sabe qué fue lo que ocurrió, si la serpiente murió a causa del golpe o si sobrevivió a este. Lo cierto es que Thor pagó su frustración con aquel que le había cortado el sedal, a quien asestó un golpe con el que lo arrojó fuera de la barca. Tras esto, regresó a la orilla de Midgard y regresó a su casa.

## **La lucha de Hrungrir y Thor**

En otra de sus aventuras, Thor se encontraba enfrentándose contra unos troles en el este de los nueve reinos. Sin embargo, Odín se dirigía hacia Jötunhem a lomos de su caballo Sleipner. Cuando llegó a ese lugar, el padre de todos decidió visitar al gigante Hrungrir. Este gigante era enorme, tenía grandes aptitudes y mucha inteligencia. Cuando Odín se le acercó, el gigante se impresionó por la forma de vestir que tenía el Aesir. Este brillaba con tal intensidad por la armadura que llevaba, un yelmo de oro, y su majestuosa capa que cualquier persona pensaría que se trataba de un ser importante. Una vez llegó, el gigante y el Aesir comenzaron a hablar y a discutir, hasta tal punto que Odín apostó su propia cabeza a que su caballo era el más veloz y rápido de los nueve reinos y que ninguno en Jötunhem sería tan rápido como lo era el suyo.

El gigante no solo aceptó la apuesta, sino que le mostró a su caballo, Gullfaxi, el cual tenía las crines doradas y era un magnífico corredor. Odín salió corriendo con Sleipner y fue perseguido durante días por Hrungrir, que estaba bastante molesto por la ofensa que le había deparado el padre de los Aesir. Tanto corrieron que salieron de Jötunhem en dirección a Asgard, hasta que el gigante se dio cuenta de que había cruzado los muros del reino de los Aesir y se encontraba en pleno Valhalla.

En este lugar, los Aesir se comportaron de forma distinta de la que el gigante podía esperar, quien seguía ofendido por las palabras del padre de todos. Así, cuando observó la hospitalidad de los Aesir, comenzó a beber en grandes cantidades hasta que estuvo embriagado, momento en que empezó a jactarse de sus logros. Hrungrir, ebrio, alardeó de su fuerza sobrehumana y de tener la posibilidad de llevarse el Valhala a Jötunhem. Los Aesir le

ofrecieron una carcajada por respuesta, algo que debió de molestar al gigante, ya que prosiguió con una ofensa aún mayor. El gigante afirmó que podría destruir Asgard, asesinar a todos los dioses y, finalmente, cuando estos estuvieran muertos, tomar a Freya y a Sif, llevándolas con él a Jötunhem para cometer con ellas algunas acciones deshonestas.

Los Aesir comenzaron a cansarse del gigante y ya solo Freya le concedía más bebida. Entonces, cuando ninguno de los dioses pudo más, decidieron convocar a Thor, el dios del trueno y el matagigantes, que aún estaba combatiendo a los troles. De inmediato apareció Thor, tras un sonido ensordecedor y completamente enfurecido al ver a un gigante en el Valhalla, por lo que se abalanzó sobre él con el Mjölfnir. Sin embargo, el gigante no se intimidó y lo esquivó. El gigante se defendió diciendo que estaba bajo la protección de Odín y que además no llevaba ningún tipo de arma como para ser considerado una amenaza, razón por la que la victoria de Thor sería muy deshonrosa.

Ante esto, Thor hizo amago de discutirle, pero el gigante se adelantó y le propuso una lucha entre los dos en la frontera de ambos reinos, en el territorio de la Griotunagardar. Thor se extrañó del desafío planteado por el gigante, ya que era la primera vez que le retaban a él y no al contrario. El reto consistía en un combate singular donde Thor se enfrentaría a Hrungrnir. Los gigantes se asustaron mucho al saber de aquel desafío, pues Hrungrnir era el más fuerte de todos y no sabían la suerte que correrían si Thor era capaz de vencerle. Por esta razón, los gigantes de Jötunhem hicieron acopio de una gran cantidad de arcilla, con la que fabricaron un gigante, llamado Mokkurkalfi, que debía estar junto a Hrungrnir cuando llegase el momento del reto.

El gigante no estaba tan nervioso como cabía esperar, su cuerpo, cabeza y corazón estaban hechos de piedra, por lo que su fortaleza era enorme. Sus armas eran igualmente de piedra, entre las que se encontraban algunas piedras de afilar que usaba como proyectiles, para lo que nunca usaba el hierro. Ambos gigantes, Mokkurkalfi y Hrungrnir, se enfrentarían a Thor. El Aesir se acercó, primero envió a su sirviente Thialfi, que explicó al gigante que su amo estaba excavando un gran túnel para llegar hasta ellos. Los gigantes, al saber cómo iba a llegar su contrincante, decidieron dejar el escudo de piedra que llevaban y ponérselo bajo los pies, confiados de poder enfrentarse a Thor con sus propias manos y sus armas de piedra.

El primer golpe lo dio Thor, quien lanzó su martillo Mjölfnir contra el gigante Hrungrnir, sin embargo, no se esperaba que el gigante le devolviese el golpe lanzando a su vez la piedra de afilar que portaba. Ambas armas se encontraron en el cielo y el Mjölfnir partió la piedra que había lanzado Hrungrnir. Un trozo cayó al suelo, pero, el otro, acabó impactando contra la cabeza de Thor. De las esquirlas que se produjeron por el impacto del Mjölfnir se cree que proviene la inteligencia de las piedras de afilar. Thor recibió este golpe, pero el gigante fue alcanzado en el cráneo por el martillo del dios del trueno, lo que le causó una herida mortal por la que su cuerpo cayó desplomado encima de Thor. Thialfi, por su parte, derrotó al gigante de arcilla y se acercó a Thor para saber si estaba bien, sin embargo, no fue capaz de liberarlo debido al enorme peso de Hrungrnir. Todos los Aesir acudieron en ayuda del dios, al que encontraron atrapado por el gigante. Ni siquiera entre todos pudieron levantar ninguna parte del gigante, intento para el que algunos usaron la fuerza bruta, otros la inteligencia y otros las artimañas. Finalmente, solo pudo sacarlo Magni, el hijo de tres años de Thor, quien, con una fuerza semejante a la de su padre, pudo lanzar al gigante por los aires.

Thor fue liberado y lo primero que hizo fue agradecer a su hijo Magni haber realizado tal gesta, se sintió tan orgulloso de él que le prometió conseguirle el caballo Gullfaxi. Sin embargo, Odín le espetó a Thor que no permitiría que se le diese dicho caballo al hijo de un gigante, a pesar de que su padre fuera un Aesir. Por ello le recomendó regalárselo a su padre, Odín. Tras un tiempo, se decidió que el caballo debía recaer en el salvador de Thor, Magni.

Tras esta hazaña, Thor regresó a su palacio Thrudvangar, pero le molestaba algo del combate anterior, la piedra que había sido incrustada en su cabeza. Con el tiempo, acabaron llegando numerosas personas a su morada, pero solamente una de ellas pudo ponerle remedio. Se trataba de una hechicera, de nombre Groa, que observó el estado de la cabeza del Aesir y decidió cantar algunos hechizos para que esta saliera de su cráneo. Poco a poco la piedra se fue soltando y Thor se sintió cada vez más aliviado y agradecido. Como recompensa, Thor le contó una serie de historias relacionadas con el rescate del marido de Groa para que esta se sintiera feliz.

Así, por ejemplo, el Aesir narró el regreso de Jötunhem, a lo largo del cual debieron cruzar unos ríos tan fríos como los que se conocen en el Ginnungagap. Al hacerlo, el dedo de su esposo se congeló y Thor decidió arrancárselo y lanzarlo al cielo para que se convirtiera en una estrella que sigue brillando en el firmamento.

Al oír este relato, Groa se sintió mucho más feliz, tanto se alegró que olvidó las palabras de su hechizo y este se detuvo por completo. Thor, que aún tenía parte de la piedra de afilar alojada en la cabeza, sufriría las consecuencias. De este modo, cada vez que alguien usa una piedra de afilar como arma, la que tiene alojada en la cabeza el Aesir empieza a moverse y a provocarle molestias.

## **Thor y Loki contra el gigante Geirröd**

En una ocasión distinta, Thor se enfrentó a otro de los gigantes más fuertes que había en Jötunhem. Esta vez fue desencadenado por Loki. El dios de los engaños se había transformado en un halcón, la forma habitual de la esposa de Odín, Frigg. Loki consiguió escapar de Jötunhem y aterrizar en la ventana de uno de estos gigantes, Geirröd. Pero este, cuando lo vio, decidió que uno de sus sirvientes lo capturase. El sirviente, en cambio, no podía alcanzar la ventana, por lo que los diversos intentos en vano divertían al Aesir. No obstante, el criado había preparado una trampa y había conseguido atar los pies a Loki, pero este no se daba cuenta. Cuando el criado consiguió subir hasta la ventana, Loki intentó huir volando, pero se encontró con las dos patas atadas y acabó siendo capturado por los gigantes.

El sirviente rápidamente llevó el pájaro hacia su amo, quien le dijo que no se trataba de un halcón común, ya que tenía algo en los ojos que lo diferenciaba del resto de aves similares. Geirröd tenía constancia de que existían personas y dioses que se podían transmutar en animales, por lo que no descartó esa posibilidad. No obstante, al principio pensaban que se trataba

de un mero animal, pero, llegado un punto, el gigante sospechó y le preguntó si era una persona. Loki mantuvo el silencio, pues sabía que si no hablaba no podrían descubrirle, pero el gigante, cansado de esperar, decidió que no se diera comida al halcón, para así saber quién era, vivo o muerto. Geirröd lo metió en un cofre y lo mantuvo encerrado durante tres meses.

Geirröd, cuando habían pasado los noventa días, decidió que debían abrir el cofre para descubrir el resultado. Allí hallaron al pájaro, que finalmente descubrió su identidad, ya que no quería pasar más hambre ni morir por ello. Geirröd le preguntó quién era y este le respondió que era Loki, un Aesir, y que para ganar su libertad este le traería a Thor a su palacio. El gigante, extrañado, aceptó su proposición, pero acordaron que Thor debía llegar a su salón sin ninguna de sus temibles armas. Loki aceptó y fue inmediatamente liberado para ir a buscar a Thor. Cuando lo encontró, el dios de los engaños le explicó la situación a Thor, que fue muy benévolo aceptando la condición que se le propuso. Thor se encargó de todo y comenzaron el viaje a Jötunhem, descansando una jornada en la casa de Grid, la madre del Aesir Vidar.

Grid le explicó a Thor la verdad sobre el gigante con el que se iban a enfrentar, a lo que el dios del trueno le replicó que no llevaba sus armas habituales, por lo que la madre de Vidar le prestó un cinturón de fuerza y unos guantes con los que poder manejar un báculo como arma. Continuaron su viaje y tuvieron que cruzar el río Vimur, para lo que tuvieron que enfrentarse con la hija del gigante Geirröd, Gialp. Esta estaba bloqueando el curso del río, por lo que Thor le asestó un golpe y se agarró al tronco de un serbal para salir del río.

Tras esto, consiguieron llegar hasta el palacio de Geirröd, quien los alojó en un establo con los animales que vivían allí. Thor se sentó en un trono que encontró y se dispuso a subir hasta el cielo, sin embargo, apoyó el báculo para no estrellarse contra el techo, forzando el asiento a bajar. Pero, en realidad, no se trataba un asiento mágico, sino que las hijas de Geirröd estaban empujándolo hacia arriba, por lo que Thor les había partido la espalda al usar el báculo y forzarlas a bajar.

No mucho después, Geirröd le invitó a su salón para retarle en diversas pruebas que tenía preparadas de antemano. La primera prueba sorprendió al dios, el gigante le lanzó un hierro incandescente a Thor. Gracias a los guantes que le había dado la madre de Vidar consiguió parar el hierro ardiente, cogerlo y enviárselo de vuelta a Geirröd. Así, el gigante se escondió detrás de una de las columnas de su palacio, pero con ello no evitó que el gigante resultara herido, pues Thor seguía teniendo una fuerza sobrehumana y el metal acabó traspasando la pared. El cuerpo del gigante recibió igualmente el impacto del metal que le atravesó como si de un puñal se tratase. Con ello, Thor consiguió vencer al gigante.

## **El caldero de Jötunhem**

El siguiente mito está relacionado con el de la pesca de Jörðmungander, ya que tiene lugar justo después, tras el regreso de Hymir y Thor a la costa. Sin embargo, en este relato el motivo del viaje no es, propiamente, la pesca de Jörðmungander, sino que en esta versión el motivo de viajar hasta Jötunhem y estar con Hymir es un caldero.

Los dioses estaban disfrutando de un día de caza. Cuando volvieron a su casa decidieron cocinar las presas y disfrutar de una bebida embriagante. Sin embargo, nadie podría tomarla sin un recipiente adecuado para servirla entera. Para ello, los Aesir decidieron buscar la solución en las predicciones de las runas. Estos, al lanzarlas, comprendieron que debían ir en ayuda del gigante Aegir, que tenía consigo multitud de recipientes y sabía fabricar una magnífica cerveza. Los dioses decidieron marchar hacia el palacio de Aegir y pedirle que les preparase un caldero. Sin embargo, la llegada no fue todo lo agradable que se pretendía, ya que Thor exigió al gigante que les preparase la comida que estos iban a tomar.

Aegir estaba bastante molesto con este y decidió que debía castigar a los dioses por su osadía. El gigante acabó reclamando a Thor el caldero que estos pedían. Los Aesir debatieron sobre dónde encontrar el gran caldero que requería Aegir. Tyr fue quien dio la solución, buscarlo en Jötunhem. El padre de Tyr era un gigante llamado Hymir, que debía de tener un caldero enorme en el que podría entrar cuanta cerveza quisieran.

Thor consideró que el plan de Tyr era una aventura que tendría un éxito rotundo. Por su parte, Tyr respondió que debía ir él para que funcionase, ya que era el único que podía apoderarse de un caldero como el que Aegir reclamaba. Así, ambos Aesir decidieron ponerse en marcha hacia Jötunhem, al lugar donde vivía Hymir, para 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.



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

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 Jörðmungander, 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.

Hymir retó a Thor a partir una copa de cristal indestructible. Thor no perdió ni un segundo y la hizo volar por los aires, haciendo que impactara contra una de las vigas del salón. Sin embargo, a pesar de que la viga se rompió, la copa permaneció intacta. Por más esfuerzos que hacía, no conseguía romperla, hecho que generó la risa de Hymir. No obstante, la madre de Tyr advirtió al dios del trueno de que debía estrellarla contra la cabeza del gigante, ya que así se partiría. El Aesir así lo hizo y rompió el recipiente. Hymir, a pesar de estar molesto porque habían roto una de sus copas favoritas, decidió que, al haber ganado el duelo, podrían llevarse el caldero que quisieran.

Cuando se estaban marchando Tyr y Thor, los Aesir se encontraron con un ejército de gigantes que les esperaba, a cuya cabeza estaba Hymir, para vengar a sus amigos caídos a manos del dios del trueno. Sin embargo, este acabó con todo el ejército gracias a su magnífico martillo Mjölfnir, con el que lo destruyó de un solo movimiento. Finalmente, regresaron a Asgard con el caldero.

Una vez llegaron los dioses al mundo de los Aesir, enviaron el caldero al gigante Aegir, quien les permitió beber cada invierno en su salón. Sin embargo, la historia no acaba aquí, ya que fruto de la bebida, los dioses decidieron hacer uso del privilegio que se les concedía y reunirse a beber y comer en el salón de Aegir, quien hacía una excelente cerveza. La felicidad en el salón de Aegir no duró mucho, pues Loki tenía una gran animadversión por los sirvientes de los gigantes. De este modo, llegado un momento en el que Thor no estaba, Loki asesinó a uno de estos criados.

Los Aesir, muy molestos, decidieron expulsarle por el asesinato que había cometido y por la actitud que demostraba, para lo cual blandieron unas armas con las que le amenazaron. Así, Loki acabó fuera del palacio del gigante, en la oscura noche y perdido en un bosque. Una vez que los dioses lo hubieron expulsado y vetado, estos volvieron al salón para seguir disfrutando de la fiesta que Aegir les había preparado.

Sin embargo, Loki no estaba del todo contento con la expulsión, por lo que decidió volver a la puerta. En ella, se hallaba otro de los criados de Aegir, de nombre Eldir. Cuando se encontraron, el dios de los engaños preguntó al sirviente qué era lo que pasaba dentro, si se estaban divirtiendo y si alguien había pronunciado alguna palabra sobre él. La respuesta no gustó a Loki, ya que este estaba en boca de los dioses, pero no con palabras nobles. El dios de los engaños decidió que lo mejor era entrar y sembrar la discordia y el caos entre los Aesir y cuantos disfrutaran del banquete. Sin embargo, cuando le vieron entrar se hizo un silencio rotundo, acaparando la atención con el simple hecho de volver al salón.

A pesar de que Loki observó la ira y el odio que reflejaban los rostros de los dioses, exigió que se le trajera bebida como a un invitado más. Bragi, dios de la poesía, le dijo que no había sitio para él, pues había sido expulsado y no contaba con una nueva invitación. Esta afirmación fue apoyada por muchos de los Aesir, pero Loki miró directamente a Odín, obviando al dios de la poesía. Loki le recordó que él no era un dios cualquiera, sino su hermano de sangre, y añadió que siempre que Odín disfrutara de un banquete, él podría acompañarlo como un igual, por lo que le reclamó su sitio.

Odín, a pesar de sentir un poco de rabia, mandó a su hijo Vidar quitarse de su lado para ceder su sitio a Loki, cumpliendo así la promesa que le había hecho. Loki tomó su lugar y comenzaron los problemas. Bragi le ofreció al dios de los engaños numerosos obsequios a cambio de que se mantuviera al margen de cualquier decisión y problema. Sin embargo, tras la ofensa que se le había realizado anteriormente, rechazó los obsequios y las armas que pudiera entregarle Bragi, ya que este nunca se había manchado las manos ni debía de tener lo necesario para ser soldado. Bragi, que se sintió

enormemente ofendido, le amenazó con cortarle la cabeza. Pero la réplica fue muy rápida por parte de Loki, quien le dijo que era muy valiente en un salón, pero no en un campo o en un prado, donde estuvieran solos. Iðunn le recomendó a Bragi que no intercambiase ni un insulto con ese dios, pero esta respuesta no fue del agrado de Loki.

Este le reprochó a Iðunn que se hubiera acostado con quien había asesinado a su hermano, acusándola de promiscua. Aun así, Iðunn mantuvo la calma y le dijo que no hablaría de eso en aquel lugar, pero menos aún con él. Gefion, una de las diosas menores invitadas al banquete, preguntó a Bragi y a Loki por qué se insultaban para, más tarde, hablar con Bragi acerca de la soledad del dios de los engaños. A lo que Loki, que sabía más secretos que nadie, la acusó de haber mantenido relaciones sexuales a cambio de productos de joyería con un hombre de tez blanca. Sin embargo, Odín, quien lo estaba escuchando todo, acabó por cansarse y replicar a Loki que no estaba en condiciones de juzgarla, ya que el dios de los engaños se había transformado muchas veces para engendrar hijos. Loki, que seguía bastante hablador, llegó a reprocharle al mismísimo padre de todos los dioses que él se hubiera travestido para practicar magia e, incluso, le llegó a insultar, acusándole de favorecer las muertes de los más valerosos guerreros para que se unieran a él en el Valhalla. Ante estas palabras, Odín guardó silencio, cosa que no hizo Frigg, la cual le recordó que las cosas que hicieran en el pasado Loki y Odín debían quedar entre ellos dos, pero Loki siguió hablando y le dijo que ella era quien debía callar, puesto que se había acostado con los hermanos de Odín. Frigg, muy molesta, le dijo que si su hijo Baldr estuviera allí le callaría con un insulto. Loki, en cambio, le dijo, con una risa burlona en el rostro, que no creía que volvieran a ver a Baldr. Freya intentó defender a Frigg, pero Loki se adelantó diciendo que ella había sido amante de todos los seres de la tierra y que incluso él mismo había disfrutado de los favores sexuales que concedía. Freya le respondió que tenía una lengua muy larga y suelta, como las serpientes, pero esto no intimidó a Loki, quien gritó que Freya se había acostado con su hermano mientras otros dioses los veían.

El padre de Freya se sintió ofendido por las palabras que profería acerca de su hija y le contestó que era mucho más vergonzoso ser un hombre y parir criaturas que ser una mujer y tener amantes. No obstante, el pasado de todos los dioses estaba marcado de secretos y Loki los conocía, por lo que pudo explayarse en una respuesta en la que le recordó que, durante muchísimo tiempo, había sido rehén en casa de los Aesir, tratando de humillarle. Tyr salió en defensa de su compañero y explicó que este era el mejor de los Aesir y que nunca había cometido una mala acción, pero Loki le respondió que le faltaba una mano debido a su hijo, el lobo Fenrir. Por su parte, la réplica de Tyr destacó la hazaña de los dioses al haber conseguido encadenar al lobo hasta el final de los tiempos. Sin embargo, esto no sirvió para callar a Loki, quien le respondió jactándose de haber tenido sexo con su mujer.

Los insultos seguían y fue Frey quien le advirtió de que, si seguía por ese camino, acabaría teniendo el mismo destino que su hijo. Loki no se calló, sino que le recordó su futuro en el Ragnarök, donde no tendría ningún tipo de arma para defenderse. Byggvir le dijo que Loki debía ser asesinado, pero este le recordó lo cobarde que podía llegar a ser en cualquier situación de peligro. Heimdal intentó terminar la discusión llamándole borracho, pero Skaði le recordó que durante mucho tiempo estuvo atado con las tripas de su hijo. El dios de los engaños le contestó que él mismo iba en la cabeza de guerreros cuando los dioses mataron a su padre. Skaði le dijo que jamás le diría una palabra bonita sobre él, a lo que Loki le recordó cuando Skaði intentó acostarse con el Aesir. Sif también recibió parte de los insultos de Loki, quien la llamó adúltera por haberse acostado con él.

Un murmullo explicó que esto se solucionaría si Thor estuviera aquí. De pronto, el dios del trueno irrumpió en el majestuoso palacio de Aegir, faltándole tiempo para blandir su martillo contra Loki. Aun así, el dios de los engaños siguió con sus ofensas, reprochando a Thor que le tuviera miedo a un lobo como Fenrir. Thor, enfurecido, le amenazó con la muerte si seguía hablando. A pesar de ello, Loki insistió, recordándole que se llegó a asustar en las aventuras donde participaba Skrymir.

Thor volvió a blandir su arma, Loki muy asustado le dijo que guardaría silencio y que no hablaría mal de los Aesir, sobre todo mientras este empuñara su martillo, puesto que de verdad le tenía miedo y respeto al mismo tiempo. Loki, mientras se marchaba, decidió lanzar una ofensa más, esta vez dirigida al anfitrión gigante, a quien le recordó que el fuego le quemaría el palacio hasta los cimientos.

El castigo le llegará a Loki con su propia muerte. Sin embargo, existen mitos posteriores que nos hablan sobre otras aventuras que tuvo el dios de los engaños con Thor o con otras deidades, por lo que no existe una correspondencia cronológica para este caso.

## **La recuperación del martillo de Thor**

El mito comienza cuando una mañana el dios del trueno, Thor, se despertó notando que algo le faltaba, era su martillo, el arma que le protegía y le caracterizaba, el Mjöllnir. Lo intentó buscar por todo su palacio, pero no encontró más que el silencio y la ausencia de su objeto. Thor montó en cólera al no poder encontrarlo, por más que usara su poder para que retornase. Cuando se rindió el dios del trueno, decidió que lo mejor era buscar a Loki, pues este conocía muchas de las cosas que pasaban en Asgard y en el Valhalla.

Thor y Loki se reunieron y el primero le explicó lo sucedido, que había perdido el martillo y que no podía encontrarlo ni hacerlo retornar. Loki pensó que nadie debía saber nada acerca de la desaparición del objeto que habían fabricado los enanos, tenía que ser un secreto entre ambos por el peligro que suponía la difusión de la noticia. Ambos se dirigieron al salón de Freya, puesto que esta tenía un manto que le hacía asimilarse a un pájaro. Freya, al principio rehusó prestarle dicho objeto, pero Thor explicó la pérdida de su martillo y la necesidad de recuperarlo a toda costa. Freya terminó aceptando la petición, pues la tarea que iban a realizar era muy peligrosa y extraordinariamente necesaria.

Loki y Thor se reunieron, ya con el objeto de Freya, y acordaron que fuera el dios de los engaños quien usase la capa para volar por todo el cielo y encontrar el arma. Thor aceptó tal premisa, pues conocía de la habilidad de Loki para la transformación y para solucionar los problemas de los Aesir, así que el dios se puso el manto y se transformó en un ave hermosísima. Loki, entonces, sobrevoló todos los lugares de Asgard, tras lo que cayó en la cuenta de que, si alguien lo había robado, debía estar en Jötunhem.

Loki, en su viaje sobrevolando Jötunhem, acabó por encontrar uno de los palacios más grandes, el de Thrym, en el cual observó que este estaba trabajando en sus caballos, mientras hablaba para sí mismo, recitando el mal que hacían los Aesir y la llegada de Loki a sus tierras. Loki se dirigió entonces al palacio para escuchar con detalle las palabras del gigante. Este, tras muchos insultos, comenzó a reflexionar sobre la buena idea que había tenido al robar el Mjölfnir y enterrarlo para que nadie lo pudiera encontrar, pero a su vez consideraba la posibilidad de casarse con Freya y se cuestionaba a quién le podría ofrecer el martillo.

Loki escuchó todas las reflexiones del gigante y acabó percatándose de la posibilidad que tenían de recuperar el arma de Thor. Por lo que, el dios de los engaños retornó hacia el Asgard, donde le esperaba Thor, quien le gritó para que le contara todo lo que había visto o escuchado antes de aterrizar, ya que cuando uno se distrae a menudo pierde la información que venía a traer. Así, Loki le explicó con todo detalle cuanto había escuchado de la reflexión de Thrym.

Cuando ambos se dieron cuenta de que la solución podía pasar por utilizar a Freya, fueron en su busca. Una vez allí no dejaron decir ni una palabra cordial, sino que la instaron a ponerse los ropajes de una novia. Sin embargo, la ira de la diosa fue tal que temblaron los cimientos y las columnas de todos los palacios de Asgard. Freya no quería casarse con el gigante, pues lo consideraba algo deleznable y detestable. Esta ira alertó a todos los Aesir, a quienes se les explicó la pérdida del martillo de Thor, pero estos decidieron organizar una asamblea en la que discutir otras opciones que no requirieran casar a Freya con el gigante.

Todos discutieron y la única propuesta que pareció válida fue la de Heimdal, quien expuso que, si Thor cogía las posesiones y joyas de Freya y se vestía de mujer, podría pasar por esta diosa y simular una boda con Thrym. Estos le advirtieron de que debía llevar un velo nupcial para que no se le viera la cara, el collar de Freya y un cinturón a la manera en que lo llevaban las mujeres. Thor enfureció, pues le considerarían un travestido y un extraño entre los Aesir, pero Loki le calmó y le instó a aceptar tal propuesta, porque, de no hacerlo, jamás recuperarían el martillo.



Thor siendo vestido por Freya. Grabado de C. Larsson y G. Forsell 1893.

Thor tuvo que aceptar por mucho que le pesase, pues su martillo era muy importante para el porvenir de todos los dioses. Por lo tanto, los Aesir, una vez que Thor hubo aceptado la propuesta, lo vistieron y adornaron para que pareciese Freya, una hermosísima muchacha. Le peinaron, le pusieron su tocado nupcial, le colocaron todo tipo de joyas y, en su cuello, el collar áureo

de Freya. Asimismo, le maquillaron y, en definitiva, le hicieron parecer una mujer. Loki se solidarizó con Thor y se travistió de mujer, pero este con aspecto de criada, haciendo creer que eran ama y criada y que ambas debían partir hacia Jötunhem.

Ambos pasaron por los salones de los Aesir hasta que ensillaron las cabras de Thor y se dispusieron a viajar al hogar de Thrym para contraer este peculiar matrimonio con él. Mientras viajaban, la tierra y el fuego notaba la presencia de estos dioses, pues cuando Thor viajaba hacia Jötunhem retumbaba y temblaba todo.

El gigante Thrym escuchó cómo los Aesir se acercaban a su palacio y observó que en el carro había una hermosa dama, reconociéndola como Freya por su colgante. Acto seguido, ordenó que todo debía quedar dispuesto, pues la más bella de las diosas iba a casarse con él. Los siervos del gigante dispusieron enormes barricas de aguamiel y grandes cantidades de carne, llegando a servir hasta dos toros negros para la cena. De este modo, cuando los Aesir disfrazados llegaron al palacio de Thrym, estos se vieron envueltos en una gran fiesta que se celebraba en su honor. Thor, quien no había comido nada durante el trayecto, al verse rodeado de comida comenzó a enguillar todo. El dios del trueno devoró un toro entero, tres barricas de aguamiel y muchos pescados que había ofrecido el gigante. Thrym se asustó y comenzó a sospechar que esta novia no era la que esperaba, ya que la supuesta Freya había comido todo eso en un breve rato. Loki, quien estaba al tanto de todo, decidió acercarse al gigante para calmarle y explicarle que la diosa no había comido nada en todo el trayecto, ya que estaba muy emocionada por su enlace matrimonial.

El gigante Thrym no podía esperar a besar a su futura esposa, por lo que se inclinó y le levantó un poco el velo, observando unos ojos llenos de ira, como si fuera un fuego. Loki, al ver la cara de terror del gigante, le dijo que no había podido dormir, puesto que estaba muy emocionada por conocer al gigante y casarse con él. La hermana del gigante hizo acto de presencia en el salón donde se celebraba el banquete prenupcial y le explicó que debía de custodiar las joyas que el gigante había sacado a relucir para su futura esposa, pues esta las codiciaba.

Thrym, haciendo alarde de todos sus tesoros, decidió que le entregasen de nuevo el martillo de Thor, para poder exhibirlo ante su futura esposa. Thrym les explicó a sus siervos que el martillo debía estar con Freya, pues así la podría consagrar. Asimismo, como el arma de Thor también servía para santificar los matrimonios, debían traerlo para que hiciera lo propio con el suyo. En ese instante sacaron el martillo, Thor no pudo aguantar la risa y lo consiguió atraer con sus manos, comenzando la matanza de los gigantes en el salón de Thrym.

A quien primero destrozó el cráneo fue al anfitrión, pues este había sido quien lo había robado, más tarde asestó un golpe mortal a la hermana del mismo, por intentar robar las joyas del gigante y las de Freya. De este modo, una vez recuperado el martillo y diezmado a los gigantes, los Aesir retornaron a sus casas victoriosos y con la valiosa arma de Thor.

# 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 de un nuevo mundo tras la devastación del cosmos conocido es un destino inevitable que aún no ha ocurrido. Si

tenemos en cuenta la narración de la gran mayoría de estos poemas, producidos o, por lo menos, dejados escritos y compilados en los códices que se han mencionado con anterioridad, estos tienen una gran influencia cristiana. La cronología en la que están escritos y compilados corresponde a una etapa en la que la cultura nórdica se estaba convirtiendo al cristianismo o ya se había convertido y era plenamente cristiana. Así, lo que se nos narra en la *Edda prosaica* y en los diversos poemas tiene unas connotaciones marcadamente cristianas, con aquello de la tierra prometida tras el desastre y la destrucción de todo lo conocido.

Etimológicamente, la palabra Ragnarök está formada por el sufijo *rök*, que en nórdico significa ‘condenación’. No obstante, este sufijo se ha relacionado, equívocamente y en muchas ocasiones, con la palabra nórdica *rokk*, la cual significa ‘crepúsculo’. Esta equivocación la podemos constatar, por ejemplo, en las obras de Richard Wagner, como en su ópera *El crepúsculo de los dioses*, inserta en el ciclo denominado *El anillo de los nibelungos*, compuesto en el siglo XIX. Por ello, la traducción más exacta de la palabra Ragnarök es la ‘condenación de los dioses’ y no el crepúsculo de estos.

El esquema narrativo de la destrucción del mundo y el fin de los días se puede entender como el mito del Ragnarök. Sin embargo, aunque en ocasiones la mitología parece ser una serie de relatos sobre las aventuras de distintos dioses sin una conexión cronológica, el fin del mundo y su mito son precedidos por otro, denominado como la muerte de Baldr. Tras este mito, se exponen una serie de partes donde se observa cómo sería la destrucción del mundo natural tal y como lo conocen. La destrucción de la gran mayoría de los dioses tras una gran guerra en la que estarán involucrados los Aesir principales contra Surtur y una coalición de criaturas mitológicas malvadas desencadenando la destrucción del todo.

Por último, antes de desarrollar el conflicto entre los dioses, la muerte de Baldr, el Ragnarök y la supuesta venida de un mundo completamente ideal donde no exista el mal, debemos recordar que los dioses en la mitología nórdica son grandes personajes de naturaleza divina, pero, en algunas ocasiones, pueden llegar a ser mortales. Por lo que, junto a todo ello, este final no es sino el comienzo de una tierra completamente positiva, sin maldad en su proceso de generación.

## LA MUERTE DE BALDR

Baldr, apodado como el Bueno, solía tener sueños que anunciaban tanto desastres personales como malos augurios para el resto de los dioses. Este, en una ocasión, decidió contarles a todos los dioses lo que le pasaba y que, en uno de sus sueños, se le anunciaba que su vida estaba en peligro.

Los dioses se reunieron para intentar averiguar qué era lo que ocurría. Una vez hubieron resuelto a favor de Baldr hacer todo lo posible para que este no tuviera ningún problema con absolutamente nada, encargaron a su madre, Frigg, que realizase un pacto todos los elementos, las criaturas, la naturaleza, el hierro, los peces, las serpientes y todo cuanto morase en cualquiera de los mundos no pudiera realizar ningún daño, ni herir siquiera, a Baldr. Cuando se hubieron tomado todas estas precauciones y no había ningún tipo de peligro para el dios, los Aesir decidieron probar la inmortalidad y la inmunidad de este dios tirándole flechas, golpeándole con cualquier tipo de material, apedreándole. Estas acciones llegaron a ser consideradas como una tradición, en la cual todos los dioses se divertían arrojándole cualquier tipo de objeto y golpeándole con ellos, lo cual honraba al joven Baldr el Bueno.

Esto transcurría con total normalidad mientras Loki observaba atentamente. Este dios no parecía que estuviera muy contento con la inmortalidad y la inmunidad de Baldr, por lo que fue hasta el Fensal, lugar donde habitaba Frigg, transformándose en una hermosa mujer. Loki fue preguntado por Frigg sobre el alboroto que solían realizar los dioses en la asamblea. Loki, entonces, respondió exponiendo cómo los dioses se divertían golpeando y arrojando objetos contra Baldr, divirtiéndose al ver su inmunidad. Frigg le replicó que absolutamente ningún objeto, elemento o criatura de la naturaleza podía dañarle, ya que había procurado que todas las cosas de los mundos prestasen juramento para evitar dañar a su hijo. Loki, transformado en mujer, le preguntó si fueron absolutamente todas las cosas creadas las que juraron no dañar a Baldr. Tras un pequeño diálogo, Frigg le respondió que al oriente del Valhalla existía una criatura muy joven, denominada Mistelten (el cual se puede traducir como ‘la planta del muérdago blanco’), a la que consideró que, por su juventud e inocencia, no debía obligar a prestar juramento.

Tras esta conversación, Loki, todavía transformado en mujer, decidió retirarse del lugar donde estaba Frigg y dirigirse al este del Valhalla. Una vez allí, el dios de los engaños arrancó el muérdago blanco y retornó a la asamblea donde los dioses se divertían mientras golpeaban a Baldr. Como ya estamos descubriendo, los actos de Loki en esta historia son completamente malignos. Este dios, al observar que todos estaban en círculo esperando su turno para arrojar algo y golpear a Baldr, se percató de que Höðr, el hermano ciego de Baldr, no estaba en condiciones de 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.



Muerte de Baldr representada en un manuscrito islandés, siglo XVIII

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 a gemir y llorar con muchísima violencia. Fue entonces cuando Odín, el más afectado de todos los dioses por esta desgracia, comprendió perfectamente todo el daño que estaban experimentando los dioses con la muerte de uno de ellos.

Cuando todos se habían calmado y se repusieron un poco del dolor de la situación, Frigg preguntó ante la asamblea quién quería granjearse la benevolencia de esta diosa para buscar a Baldr hasta el Hel (inframundo), con el fin de hacer regresar a Baldr y pagar un rescate por su cuerpo. De entre todos los dioses hubo uno, Hermod el Valeroso, hijo de Odín, que se ofreció a ir por el alma del difunto Baldr el Bueno. Todos los dioses le agradecieron esta acción, Odín incluso le ofreció su caballo Sleipner, para llegar lo más rápido posible.

Mientras Hermod el valeroso se marchaba, el resto de los Aesir recogieron el cuerpo sin vida de Baldr y lo llevaron hasta las orillas del mar. En este lugar, los dioses trataron de acercar el mayor buque de todos, el Hringhorni, hasta el mar, con el fin de quemar el cuerpo del difunto Baldr en su interior. En este mito, observamos también cómo eran los enterramientos de los personajes más influyentes de la sociedad, según la tradición de la que hemos hablado en capítulos anteriores.

El mito continúa con la negativa del barco Hringhorni a moverse de su sitio. Los Aesir, ante los muchos intentos sin éxito de moverlo, decidieron que lo mejor era enviar un mensajero a Jötunhem, para que alguno de los gigantes pudiera acercarse a mover el Hringhorni. La petición de ayuda fue contestada por una gigante llamada Hyrrocken, la cual decidió coger su montura lobuna, con víboras como bridas, y llegar hasta la orilla del mar, donde se encontraban el resto de los Aesir. Hyrrocken dejó su lobo encargado

a Odín, explicándole que debían ser cuatro valientes nortños los que guardaran su montura, consiguiendo guardar al lobo en la tierra. De un solo movimiento, Hyrrocken consiguió alejar el barco mar adentro, los troncos que servían como rodillos se quemaron por la fricción del golpe y tembló toda la tierra.

En este momento, Thor se dejó llevar por el dolor y la ira, asestando un golpe mortal en la cabeza de la giganta con su martillo. Los dioses no pudieron parar la rápida acción de Thor por la que alguno de ellos llegó a molestarse con este. Sin embargo, siguieron con el ritual habitual en los enterramientos nórdicos y colocaron el cuerpo de Baldr en el gran barco Hringhorni. Cuando la mujer de Baldr, Nanna, vio todos los preparativos de su marido, rompió completamente a llorar y se ofreció a ir con él en el barco. Así, Nanna fue colocada sobre la pira junto a su marido. Thor fue el encargado de bendecir ambos cuerpos y de encender la pira que los quemaría, llegando incluso a arrojar a un enano, llamado Lit, por andar saltando alrededor del barco.

El grandioso funeral que se organizó alrededor de las costas de Asgard, al cual asistieron gentes de todos los lugares y todos los dioses con sus criaturas, como Odín y sus cuervos, Frigg, las valkirias, Freya y su carro tirado por gatos, Frey y su carro, así como diferentes gigantes, tanto de la montaña como del hielo, personas y diversas criaturas que llegaron a comprender lo valioso que era el ser de luz denominado Baldr. Odín fue el encargado de arrojar sobre la pira el anillo Draupnir, el caballo de Baldr, sus armas y todas sus posesiones. El fin de este funeral supuso un golpe muy duro para los dioses, los cuales aún buscaban un culpable de la muerte de Baldr.

La historia continúa con el viaje de Hermod el valeroso, quien durante nueve días y nueve noches cabalgó por todos los valles sombríos y profundos hasta que llegó a las orillas del río Gial. Una vez que llegó hasta el río Gial, Hermod tuvo que seguir hasta el puente Gialar, del cual se nos cuenta que estaba construido con el metal más puro de todos, para poder sortear y cruzar el torrente fluvial. En este lugar, Hermod se encontró con una virgen, encargada de la custodia de este puente, llamada Modgunna. La virgen le preguntó por su nombre y condición, añadiendo que antes que él habían

pasado por el puente Gialar hasta cinco tropas de hombres muertos, sin embargo, esta se extrañó al escuchar que Hermod solo hacía tantísimo ruido como todas las tropas que habían pasado antes. Además, Modgunna añadió que Hermod no tenía el color que tienen los muertos, preguntándole finalmente si seguía el mismo camino que el de los muertos.

Hermod respondió que se dirigía al lugar donde viven los muertos y mora Hela, en una de las misiones más importantes de todos los dioses, para buscar el alma de Baldr, preguntándole a la virgen Modgunna si ella, desde su puesto de guardiana del Gialar, había visto pasar el alma de Baldr. Modgunna, sorprendida, le relató que Baldr había pasado a caballo por el Gialar, pero que él, Hermod, debía continuar, ya que el Hela se situaba muchísimo más lejos, hacia el norte y mucho más bajo de lo que estaban ahora. Con estas indicaciones, el Valeroso continuó avanzando hacia el norte, con la esperanza de poder encontrar el Hel y cumplir su objetivo. Cuando vio cerca la morada de Hela, decidió apearse de su caballo, apretarse las cinchas y volver a cabalgar.

Hermod, entonces, espoleó a Sleipner, el cual siguió con tanta velocidad que llegaron a la cima, donde se sitúa el palacio de Hela y allí se encontró con su hermano Baldr, quien esperaba su destino. Esa noche, Hermod el valeroso la pasó allí, ya que Hela no le recibiría hasta el día siguiente. A la mañana siguiente, Hermod le solicitó a Hela la posibilidad de llevarse a Baldr de nuevo a Asgard y para convencerla decidió retratarle todo el dolor que sentían los dioses por su pérdida.



Grabado donde se representa a Hermod pidiéndole que Hela devuelva a Baldr

Hela le respondió que si Baldr era tan amado como se suponía por su descripción y que si ninguna de las cosas ni criaturas, tanto vivas como muertas, le podían dañar y aun así todas ellas mostraban tristeza y lloraban su pérdida, ella permitiría retornar al querido dios junto con los Aesir. No obstante, si alguno de ellos no sentía tristeza por su pérdida, Baldr se quedaría con ella en el Hela. Ante esta respuesta tan esperanzadora, Hermod decidió salir del palacio de Hela, hasta la puerta fue acompañado por Baldr y por Nanna, quienes le dieron el anillo Draupnir y algunas joyas para que se las devolviese a los Aesir, ya que se las habían entregado en su funeral. De este modo, el viaje de Hermod había concluido.

Una vez el dios había llegado a Asgard, les comunicó a los Aesir todo lo ocurrido. Estos se pusieron en marcha e invitaron a todas las criaturas, tanto vivas como muertas, a llorar para rescatar a Baldr de las manos de Hela. Todos hicieron caso a los dioses y lloraron cuanto pudieron, este acto se representó en algunos lugares como el paso del frío al calor. Sin embargo, cuando estas noticias llegaron hasta una gruta, donde vivía una gigante llamada Thoecka, la respuesta no fue la esperada por los Aesir. Thoecka respondió que el dios no le había hecho ningún favor en vida y que, por tanto, no lloraría su pérdida. No obstante, se acabó descubriendo que esta gigante no era tal, sino Loki transformado, para evitar que Baldr regresase al mundo de los vivos.

## **EL CASTIGO DE LOKI. LA ANTESALA DEL RAGNARÖK**

Loki intentó que no se le descubriera, pero no pudo esconderse ni ocultar toda la traición que había cometido, así los Aesir descubrieron que realmente fue por culpa de Loki por quien habían perdido a Baldr. El dios de los engaños se retiró a todos los lugares posibles para no encontrarse con ninguno de los Aesir. Sin embargo, acabó por recluirse en la hendidura de una roca, donde edificó su casa con muchísimas puertas, pues quería ver todos los lados posibles para que no le pudieran encontrar nunca.

Loki, para ocultarse de todas las criaturas del mundo que le buscaban, decidió transformarse en un salmón, el cual se ocultaba en un torrente del río Frananger. Así, transformado en salmón, se escondía de día para intentar adivinar las tretas que todos los dioses le iban a poner con el fin de capturarlo y ajusticiarlo por el crimen divino que había cometido.

Los Aesir, en su enfado, siguieron buscando a Loki por todos los confines de la tierra, desde los peligrosos reinos de los gigantes y los enanos, hasta los rincones más recónditos de Midgard. Odín, desde el Hlidskialf, descubrió dónde se encontraba su hermano juramentado. Sin embargo, Loki era más inteligente de lo que se nos hace creer, por lo que, en la casa en la que se había resguardado, creó una red con un hilo muy fino, la cual puso cerca de una lumbre y, cuando vio que los Aesir se acercaban con sus armas para capturarlo, abandonó el lugar con muchísima prisa para evitar ser atrapado.

Entretanto, los Aesir entraron en la casa en la que se había resguardado Loki, estos comenzaron a buscar cualquier pista que diera con el paradero del dios de los engaños, hasta que Kvasir llegó al lugar. Este dios había sido bendecido con toda la sabiduría de los Aesir y los Vanir, por lo que se percató de la red que había en mitad de la casa junto a la lumbre. Kvasir afirmó que este objeto estaba relacionado con la pesca, por lo que Loki podría estar en algún lugar cercano que tuviera agua y haberse transformado en algún tipo de animal o bestia. Los Aesir debatieron sobre ello y le dieron la razón al joven dios, poniéndose manos a la obra para poner en práctica las artes de búsqueda y captura.

Los Aesir prepararon una red a imagen de la que tenía Loki en su casa, pues esa no debía moverse para que el dios de los engaños no advirtiera que los dioses habían estado en su casa. Una vez que habían hecho el modelo, comenzaron a tejer una red con hilo de lino y a buscar el sitio en el que podía encontrarse Loki. Finalmente, estos encontraron el lugar donde, supuestamente, se escondía el asesino de Baldr, el río Frananger.

Los dioses no esperaron ni un momento y se dispusieron a encontrar al dios. Los Aesir se situaron en cada una de las dos orillas del río. A un lado estaba Thor, cogiendo un extremo de la red fabricada con anterioridad y al otro, el resto de los Aesir, los cuales no podían superar la fuerza de Thor por separado y decidieron cogerla todos juntos para así contrarrestar la fuerza de Thor.

En el primer intento, los Aesir echaron la red al río, pero no encontraron nada ni pescaron ningún animal, sin embargo, se dieron cuenta de que algo se había movido, pues Loki estaba deslizándose entre dos piedras que había en el fondo del río. De ese modo, consiguió resguardarse del primer intento de los Aesir.

En el segundo intento, echaron la red, pero en esta ocasión, al contrario que en la primera, decidieron poner un objeto pesado bajo ella para que sirviese de lastre y así poder atrapar lo que se estaba moviendo. En esta ocasión, Loki se intentó escapar nadando, pero no pudo hacer otra cosa que observar cómo la red caía sobre él. No obstante, el dios de los engaños consiguió salir de esa trampa cuando la red estaba cerca de la desembocadura, así Loki consiguió saltar por encima de la red, pero con ello no evitó que los Aesir supieran la posición en la que se encontraba.

Los Aesir habían descubierto, no solo la posición de Loki, sino también hacia dónde se dirigía el asesino de Baldr. Los dioses se separaron en dos grupos, uno con Thor a la cabeza que se dirigía y cubría el arroyo, mientras que el resto se adelantó al mar para que no pudiera escapar. En esta ocasión, los dioses volvieron a utilizar la técnica que les había funcionado, o bien conseguía de nuevo saltar sobre la red o bien se precipitaba al mar, donde podía morir. En esta ocasión, Loki saltó sobre la red, pero fue atrapado por Thor, a quien se le escapó el salmón, aunque consiguió atraparlo por la cola puntiaguda. Loki fue capturado sin ningún tipo de condición.

Los Aesir debatieron qué debían hacer para castigar al asesino de Baldr. El daño que les había hecho, la imposibilidad de resucitar al hijo de Odín, hizo que el castigo que pensaron los dioses fuera de dimensiones épicas. 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.



Thor coge la red para capturar a Loki

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 se convirtieron en metal. Aún así, el castigo seguía sin terminar. Skaði colocó una serpiente, altamente venenosa, encima de la cabeza de Loki, esta debía supurar veneno en la cara del dios, cayendo gota a gota, mientras su mujer Signya debía sujetar un vaso debajo de su cara. Cada vez que el veneno caía y se llenaba este recipiente, debía volver a echarlo por la cara de Loki. Esto le provocaba un dolor tal que hacía estremecer toda la tierra. Este castigo tiene que durar por siempre, hasta que Loki se libere de sus ataduras en el Ragnarök.



*Tortura eterna de Loki.* Grabado de K. Franz, 1892.

Esta era, precisamente, la forma que tenía la cultura nórdica de explicar los terremotos. Sin embargo, existe otra versión para este final unida a la del mito en el que Loki insulta a los dioses, es una forma de decir que hay dos versiones para el castigo de Loki. Una matar a Baldr y la otra insultar abiertamente a todos los dioses.

## **RAGNARÖK, UN FIN PARA EL COSMOS NÓRDICO**

El Ragnarök llegará cuando ocurra un invierno llamado Fimbul, que será uno de los más duros que exista, pues nevará en todas las direcciones y lugares y el frío acabará con todo el calor de la tierra. Este invierno durará tres años, en los que no habrá ningún tipo de verano ni de primavera. Se sucederán unos inviernos tras otros, pero, durante los primeros, se producirá una guerra entre todas las criaturas en la que los hermanos se matarán entre ellos y los dioses se enfrentarán contra sus hijos y contra los gigantes. Asimismo, existirán diferentes edades en las que se sucedan armas: el hacha, la espada y la muerte. Todo ello ocurrirá antes de que el fin del mundo llegue.

Entonces, mientras esto sucede, uno de los hijos de Fenrir, Skoll, se comerá al Sol y su hermano Hati, a la Luna, destruyendo así a los dos astros. Cuando esto suceda, las estrellas caerán del cielo y en la tierra habrá grandísimos terremotos, los distintos árboles se desgarrarán y se pudrirán, las montañas se romperán y todas las cadenas que sostenían a Fenrir se romperán, liberando así al hijo de Loki.

El océano, que recluía en sus límites a la serpiente Jörmungander, se desbordará y chocará con la tierra de los gigantes, donde estos influenciarán a la grandísima sierpe para que ataque Midgard. Con tanto cataclismo sucediéndose, el buque Naglfar acabará por romperse, zozobrando por todo el mar, aunque se espera que no se rompa nunca, pues está hecho con las uñas de los muertos. El barco estará navegado por Hymir y llevará a todos los gigantes hasta el campo de batalla, mientras que el lobo Fenrir abrirá su boca, desatando el caos en el mundo, pues su mandíbula superior tocará el cielo y la inferior la tierra, destruyendo así todo lo que los sostiene. La serpiente Jörmungander escupirá todo su veneno, emponzoñando el cielo y el aire de todos los reinos. Ambos hijos monstruosos de Loki se pondrán de acuerdo para destruir el mundo.

Al tiempo que este cataclismo ocurra, en el Muspelhem saldrán hordas de gigantes de fuego y distintas criaturas que deben acabar con todo, este peligroso ejército estará dirigido por Surtur, quien tiene una espada tan grandiosa y brillante que no puede ser detenida por nada. Este ejército y los hijos de Loki pasarán por el Bifrost, destrozando el puente que une todos los reinos hasta llegar a la llanura de Yigrd (Vigrid), donde se producirán los combates. Loki se liberará de sus ataduras y se reunirá con todos ellos en esta llanura, junto con Hymir y todos los gigantes posibles.

Los Aesir y los Vanir se reunirán para debatir al toque de trompeta de Heimdal. Odín deberá ir al pozo de la sabiduría a encontrar la cabeza de Mimir, sin embargo, el freso Yggdrasil temblará y todos los reinos acabarán sufriendo por ello. Los Aesir reunirán a todos los guerreros que hubiera en el Valhalla y serán dirigidos por Odín, quien llevará su casco de oro y su panoplia, con todos los objetos mágicos que había conseguido recuperar durante todo el tiempo en el que estuvo vivo.

Odín se enfrentará a Fenrir, chocando su lanza contra las fauces del lobo, también lucharán Frey y Surtur, sin embargo, Frey no tendrá su espada, ya que se la había dejado a Skirnir. Tyr se enfrentará al perro Garm y se darán muerte mutuamente. Thor vencerá de forma épica a la serpiente Jörmungander, pero, cuando este salga victorioso, la serpiente emponzoñará al dios del trueno y acabará con su vida. Fenrir, tras mucho combatir contra Odín, acabará devorándole, por lo que entonces Vidar, hijo de Odín, se enfrentará al gran lobo. Vidar le pondrá el pie en la mandíbula inferior y se la romperá, acabando de este modo con el grandísimo lobo que había asesinado al padre de todos. Loki se enfrentará a Heimdal con todas las armas posibles, pero se asesinarán mutuamente en el fragor del combate. Surtur, tras vencer a Frey, acabará por destruirlo todo con su fuego y con su ira, momento en que el océano inundará toda la tierra posible.



Odín contra Fenrir. Grabado de H. A. Guerber, 1909.

Sin embargo, existirá un lugar, con muchas moradas, en el que todos los hombres vivirán eternamente. Una de ellas es Gimle, que se encuentra en el cielo y en una de cuyas salas todos podrán saciarse de cualquier placer. Otra es la mansión de Sindre, la cual se encuentra sobre las montañas y será habitada por todos los hombres buenos. No obstante, habrá una playa donde moren los muertos y en la que solo habrá habitaciones que apunten al norte. Todas sus paredes se compondrán de serpientes entrelazadas, cuyas cabezas lanzarán su veneno al interior. Los asesinos y las malas personas son los que irán a parar aquí tras el Ragnarök. Sin embargo, el peor sitio que exista tras el Ragnarök, sin embargo, será el Hvergelmer, donde Nidhoegg roerá los cuerpos de los muertos por siempre.

Algunos dioses y criaturas sobrevivirán a este grandísimo cataclismo. Del mar saldrá una tierra virgen y verde de la que crecerán los cereales sin haber sido sembrados, procurando alimento siempre que se necesite. Los dioses Vidar y Vale sobrevivirán a la gran lucha y habitarán la llanura de Ida, donde se situaba con anterioridad Asgard. Otros supervivientes serán los hijos de Thor, Magni y Modi, los cuales se unirán a los Vidar y a los Vale y serán los legítimos herederos de Mjölfnir. Baldr y Hödr volverán a la vida tras el combate y todos se reunirán para hablar de lo ocurrido.

De las llamas de Surtur se generarán dos hombres, Lif y Líf-Thrasir, los cuales procrearán hasta poblar toda la tierra de nuevo y se alimentarán solamente del rocío de la mañana. El Sol, devorado por Skoll, legará su carga a la hija que había tenido antes de que ello sucediera. Lo mismo ocurrirá con la Luna. Así sobrevivirá la vida tras el Ragnarök.

Snorri Sturluson acaba la narración del Ragnarök describiendo que, tras ofrecerle todo el conocimiento y el desarrollo de la historia del mundo al rey Gangleri, los Aesir desaparecen, sin dejar rastro de la fortaleza divina y dejándole solo, por lo que se abre la posibilidad de que todo fuera una ilusión. En cualquier caso, el rey volvió hacia sus territorios y explicó a sus gentes qué era lo que iba a ocurrir y cuál era la historia de los dioses según la versión que había llegado hasta él. Esta forma de narrarlo, en la que tres personajes, Hár, Jafnhár y Þriðji, establecen un diálogo con Gangleri, nos demuestra cómo estos mitos se fueron transmitiendo de boca en boca, utilizando indistintamente los mecanismos de transferencia oral hasta la llegada de Snorri Sturluson, quien lo plasma en su obra. Aun así, existen numerosos casos de poemas o pequeñas narraciones que complementan o son similares a las realizadas por Snorri.

Este es el último mito de la cosmología nórdica, pues trata del final de todos los tiempos y el mundo conocido, dando una respuesta a la incógnita posterior de qué pasará cuando todo acabe. Se puede hacer una asimilación con el mundo cristiano, donde tras el apocalipsis todos los seres vivientes y puros vivirán en un lugar sin maldad, retornando la vida gracias a los corazones puros. Observamos cómo la cosmología nórdica es cíclica con respecto al hecho de que del caos surja la vida, tras lo cual se consigue mantener una estabilidad, se genera un mundo y se destierra el mal y se

desarrolla una vida estable, pero se vuelve a generar un caos, con el que se destruye todo y vuelve a surgir, después, la vida, manteniéndose una estabilidad y desterrándose el mal. Así, podemos ver este proceso cíclico, que se reanuda tras el Ragnarök con el resurgir de los dioses en el mismo sitio donde se asentaban y la creación de esa nueva humanidad.

## 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.).

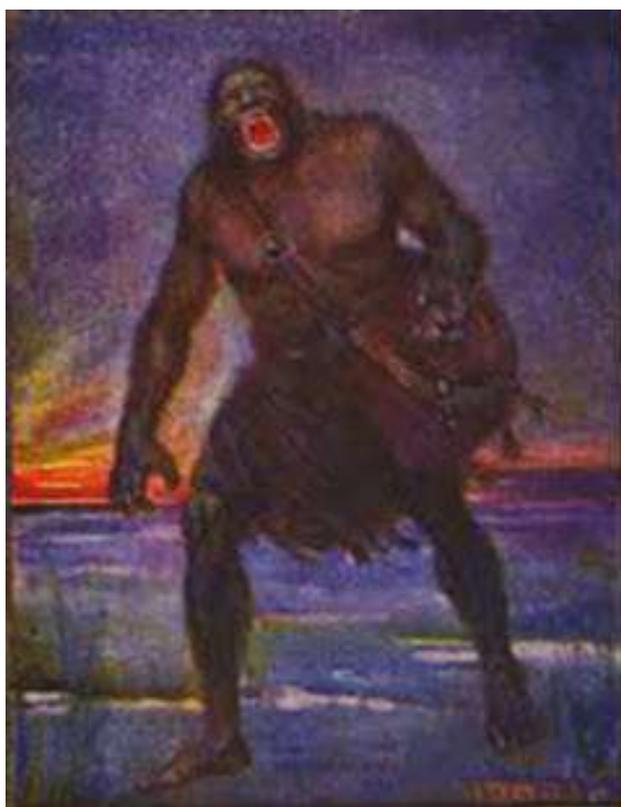
El argumento del poema de Beowulf que se ha conservado hasta nuestros días (en un manuscrito del siglo XI d. C.) está dividido en cuatro cantos. En estos se narra la leyenda de Beowulf y de sus hazañas contra los dragones. El contexto geográfico en el que se mueve esta historia es el de las tierras de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



Selandia en el contexto geográfico escandinavo

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 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.



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

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 consiguieron atracar el barco y desembarcar de forma segura. En estas costas de la isla les esperaba un danés,

siervo del rey, para hablar con ellos. Cuando estuvieron cerca, ambos se presentaron, el danés les preguntó si eran espías o los guerreros que venían a liberarles del gran mal de Gréndel. A lo que Beowulf y su compañía le explicaron que eran los gautas, vasallos de Híglak, y que estaban allí para ayudar. Tras esto, les condujeron hacia la fortaleza de Hérot.

Nada más llegar a esta fortaleza, fatigados por el largo viaje, apoyaron los escudos sobre la pared, sentándose luego y apilando todos sus enseres en el suelo. Fue entonces cuando un noble les preguntó quiénes eran y qué habían venido a hacer. Fue, en este momento, cuando Beowulf se hizo notar, presentándose como uno de los guerreros que venía a ayudarles.

Entonces, sus heraldos y nobles le comunicaron al rey Róðgar que habían llegado, recibéndole en audiencia como a un guerrero y noble extranjero. Cuando Beowulf entró en la estancia del rey, le presentaron como tal, es entonces cuando Róðgar, el monarca de los skildingos, le explicó a Beowulf que se conocieron cuando el guerrero era un niño, admitiéndole, así, como un amigo. El rey y Beowulf hablaron sobre la misión que tenía el guerrero para enfrentarse contra Gréndel y les acogió en su palacio.

Durante esta conversación, Beowulf puso al tanto de sus aventuras al monarca para mostrarle su valía como guerrero y le contó cómo habían llegado a su país las noticias de Gréndel y del gran mal que había hecho al palacio de Hérot. Róðgar acabó reconociendo que él lo trataba de solucionar con oro y que no tenía gran valor, por lo que les acogió y les aceptó para la misión de asesinar a Gréndel, invitándolos a comer y beber de su mesa. En esta mesa, Beowulf mantuvo varias conversaciones acerca de las hazañas que había realizado tanto de niño como de adulto y por las que se había convertido en un héroe en su tierra natal que ahora venía a liberarles del gran mal de Gréndel.

La esposa de Róðgar les saludó y le pidió a Beowulf que expusiera su plan. Beowulf explicó que no conocía a Gréndel y que por eso no podía decir que fuera más animoso o valiente que este, razón por la que se enfrentaría a él sin espadas, con las manos desnudas. Pareció que la mujer y el marido estaban de acuerdo, así que esa noche siguieron con la fiesta tras la cual se

fueron a dormir. Sin embargo, esa noche Gréndel, como de costumbre, atacó el palacio de Hérot. Este salió de su ciénaga y se ocultó en las sombras, caminó por el palacio y se detuvo en la habitación de Ródgar, donde se encontraban los guerreros de Beowulf. A uno de ellos se lo comió, destrozando su cuerpo y bebiéndose su sangre.

Tras esto, Gréndel tocó con su garra a Beowulf, quien se levantó y se dispuso para el combate. Pero a la bestia, al ver a Beowulf, le entró el miedo y quiso regresar al cenagal. No obstante, Beowulf fue más rápido y cogió la garra de la bestia, apretándola con fuerza hasta que esta se rompió. Gréndel tiraba mientras que Beowulf no cedía en su impulso. Durante su combate destrozaron gran parte de la sala en la que se encontraban, quemando y destruyendo los grandes bancos, joyas y cuernos con las que se toparon. Los guerreros se levantaron intentando ayudar a Beowulf, sin embargo, este le asestó a Gréndel un golpe en el hombro que lo dejó moribundo, lo que le obligó a emprender la huida hacia su ciénaga. Los daneses que habitaban el hermoso palacio felicitaron a Beowulf por su hazaña, en la que consiguió una de las garras de la bestia como trofeo.

A la mañana siguiente, todo el mundo se reunió en el palacio de Hérot para ver el peculiar trofeo. Durante los días sucesivos no faltaron las felicitaciones al rey Ródgar y a Beowulf, sin embargo, llegó un momento en que los festejos finalizaron y Ródgar quiso honrar el valor de los guerreros. Beowulf y su compañía fueron premiados con un estandarte dorado y un pendón, así como una cota y un yelmo espléndidos. No solamente le dieron premios a Beowulf, sino que se trajeron ocho caballos y varias láminas de oro para agasajar al resto por tal acto de valentía. Se les entregaron armas y animales de tiro, así como un collar de oro para el impávido héroe.

Esta es la primera gran hazaña de Beowulf que se recoge en el poema a él dedicado. Sin embargo, las andanzas y aventuras no habían hecho más que comenzar.

## **LA MADRE DE GRÉNDEL Y LA SEGUNDA GRAN AVENTURA DE BEOWULF**

En el segundo acto vemos aparecer a la madre de Gréndel, quien querrá recuperar la garra de su hijo.

Tras los frestijos la derrota de Gréndel el reino pudo disfrutar de un tiempo de paz. Mas las bestias que vivían con Gréndal en su ciénaga estuvieron tristes durante mucho tiempo, hasta que en un lago lejano la madre de Gréndel se enteró de la noticia y decidió recuperar la garra de su hijo y asestar un golpe definitivo a su asesino. Así, al igual que hiciera su hijo antaño, la madre de Gréndel se apareció en el palacio de Hérot por la noche para enfrentarse al asesino de su hijo, aunque temerosa por lo que le habían hecho a este. A pesar de que quisiera atraparlo, la fuerza de Beowulf era aún mayor y debería tener cuidado para evitar un combate directo contra este. Sin embargo, al llegar, se encontró a la mayoría de la población dormida, de modo que no tuvo demasiados problemas para, como ya hemos dicho, llegar al palacio. Todos los guerreros se armaron rápidamente e intentaron enfrentarse a la madre de Gréndel, no obstante, esta fue mucho más rápida y entró en la sala con mucha fuerza, atrapó a uno de los vasallos de Ródgar y escapó hacia su ciénaga.

A la mañana siguiente, el monarca se sintió muy triste al saber de la muerte de su vasallo, por lo que pronto acudió a la estancia donde se encontraba Beowulf. El rey le explicó al héroe que igual que antaño sufrían ataques de criaturas y gigantes, esa noche se había producido uno más, cuyo resultado había sido el asesinato del mejor de sus guerreros. El rey añadió que esta vez la criatura que había cometido el crimen era la madre de Gréndel, quien vivía en un lago muy lejano y cuyas profundidades no habían sido alcanzadas con anterioridad por ningún hombre. De este modo, el monarca de Hérot le encomendó la misión de asesinar a la criatura, con la promesa de entregarle más recompensas y colmarlo de halagos.

Beowulf respondió que no actuaba movido por el oro ni por los premios, y menos en este caso, ya que corresponde al hombre vengar al amigo que mucho han llorado. Así, el héroe aceptó la misión de asesinar a esa criatura y se dispuso todo lo necesario para llevar a buen término el nuevo encargo.

La tarea requería, en primer lugar, seguir el rastro que la madre de Gréndel había dejado al marcharse del palacio, tarea en la que acompañaron a Beowulf el monarca y todo su séquito, todos bien armados y preparados para cualquier tipo de impedimento que pudiera surgir, como el ataque de criaturas o cualquier otro. Recorrieron numerosos paisajes, desde altas y rocosas montañas o peligrosos senderos donde habitaban monstruos hasta grandes campos en los que brotaba la hierba. Beowulf, a la cabeza de la compañía, avanzaba explorando todos los lugares que encontraban a su paso, hasta que llegaron a un punto del bosque donde todos se sintieron angustiados.

Se encontraban, por fin, en la orilla del lago, desde donde pudieron ver una gran cantidad de serpientes y extraños dragones marinos, así como diferentes monstruos, fieras y sierpes. Con el cuerno tocaron los sones de guerra y Beowulf disparó una flecha a una de aquellas bestias, que a pesar de adentrarse en el lago, fue acosada por numerosos arpones y acabó muriendo. Se equipó entonces Beowulf para el combate con todos los premios que había recibido y con su panoplia habitual, para así evitar morir y conseguir asestarle un golpe definitivo a la madre de Gréndel. Usó su espada, de nombre Estacón, la cual estaba endurecida por los años y la sangre de las continuas guerras. El héroe avanzó rápido por las turbias aguas pero no llegó a alcanzar el fondo, a pesar de lo cual notó que la ciénaga era enorme y que vivían en ella numerosos monstruos. Fue entonces cuando quedó atrapado entre las garras de uno de estos monstruos.

La madre de Gréndel intentó destrozarlo, pero gracias a su armadura, el héroe resultó ileso. Esta le llevó hasta su cueva, donde muchas de sus bestias le mordisquearon hasta que tuvo que encontrarse cara a cara con la madre de Gréndel. La bestia estaba rabiosa y le dijo que le iba a matar, mientras le colocaba una daga en el cuello. A Beowulf le salvó que estaba armado con una cota de malla perfecta. El combate entre ambos fue tal que rápidamente tomaron protagonismo las armas de hierro. Se lanzaban estocadas entre sí hasta que la espada de Beowulf le asestó un golpe en el cuello, atravesándolo y asesinándola en ese mismo momento.

Como trofeo y demostración de sus hazañas, Beowulf le arrancó la cabeza y de la sangre del monstruo formó una nueva vaina para su espada, pero aquella sangre tenía tanto poder que le confirió nueva fuerza a su espada. Cuando salió del agua, Beowulf declaró al rey de Hérot que ahora podría dormir tranquilo y le lanzó la cabeza de la madre de Gréndel. Este le recompensó, una vez que llegaron al palacio, con grandes tesoros. Sin embargo, a la mañana siguiente, el gauta y los suyos se despidieron del rey Ródgar y de toda su corte, los daneses expresaron su deseo de volver a encontrarse y la gran tristeza que provocaba en ellos su marcha.

Esta es la principal leyenda de Beowulf, pero no es la única. La siguiente parte trata sobre el regreso de este a su tierra y la explicación de sus hazañas en la tierra de los daneses, tan importantes que Beowulf y su rey Híglak se llegaron a intercambiar regalos, como el estandarte o el pendón conseguidos en su primera aventura.

## **BEOWULF Y EL DRAGÓN. LA MUERTE DE UN HÉROE**

La última parte del poema de Beowulf narra la historia de cómo este consiguió ser rey de los gautas y de cómo se acabó enfrentando a un dragón. La narración comienza con la muerte de Híglak, rey de los gautas, en combate, donde también se le dio muerte a su hijo, por lo que Beowulf consiguió el poder. Parece que Beowulf tuvo una vida muy larga y un reinado próspero, hasta que una noche, tras medio siglo rigiendo a los gautas, apareció un dragón.

Este animal custodiaba su tesoro en el risco de un alto túmulo. Una noche, un hombre logró quitarle uno de sus preciados objetos, en concreto una pieza labrada. La furia que este robo provocó en el dragón fue terrible y esta la sufrió todo el pueblo. Beowulf supo lo que ocurría y se entrenó para vencer al dragón, aunque pensaba que si no hubieran robado esa pieza nada de eso habría pasado. Así que trató de calmar al dragón y vengarse por el daño que le había provocado a su gente.

El ahora rey de los gautas mandó hacer un escudo tal que pudiera resistir el fuego, este se hizo completamente de hierro para aguantar las acometidas del dragón y el fuego que echaba por sus fauces. El rey se pertrechó de buena ropa e hizo acopio de una gran fuerza, tras lo que se despidió de su pueblo y se dispuso a enfrentarse al dragón. A medida que avanzaba por su camino se le fueron uniendo más compañeros, como uno llamado Wíglaf, que recordó los favores que Beowulf le había concedido a su padre y quien, al ver que su rey estaba en guerra, tuvo a bien ayudarle en dicha empresa.

Ambos llegaron al lugar donde descansaba el dragón. Estos se prepararon para enfrentarse contra él dando un breve discurso de motivación, tras lo cual el dragón salió de su guarida y, alimentado por el odio que acumulaba, les escupió su fuego. Las llamas de su ataque quemaron las armas de ambos, pero también el escudo de Beowulf. Este intentó atacar al dragón y consiguió asestar un golpe mortal en la cabeza de la bestia, pero ello provocó que su espada se rompiera.

El dragón atacó por tercera vez a los dos héroes, momento en el que Wíglaf tuvo que salvar a Beowulf de la que habría sido una herida mortal. Las llamas, no obstante, le quemaron el brazo a Wíglaf. El rey de los gautas, ya recuperado del ataque previo, asestó, con un puñal que traía consigo, el golpe final, gracias al cual acabó con la vida del dragón. Beowulf no resultó tan bien parado como en aventuras anteriores, sino que esta vez uno de los ataques del dragón consiguió impactarle, se trató, concretamente, de un mordisco que lo emponzoñó. Wíglaf le mostró el tesoro que guardaba la bestia, pero, en ese momento, el ya agonizante Beowulf murió, tras muchas aventuras y de forma heroica, a causa de las heridas que le había provocado el dragón.

Estas fueron las aventuras de Beowulf, protagonista de las leyendas nórdicas que se nos conservan en uno de los manuscritos ingleses elaborados en torno al año mil. No obstante, esta leyenda se puede asimilar a las aventuras 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 muerte de Beowulf. Imagen de Ragonzin y Tobin 1909.

## 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. Estas estaban escondidas por el miedo a las represalias de haber rechazado el matrimonio que se había concertado para la hija, cuyo nombre era Hvit, con un señor de las montañas.

La expedición encontró en Hvit a la candidata adecuada para su rey, por lo que la convencieron de que los acompañara hacia su tierra natal. El rey Hring se sintió tan bien al conocer a una mujer perfecta y joven que se casó con ella. Por su parte, Bjorn amaba a una chica llamada Bera, hija de un plebeyo. En una ocasión en que el rey Hring se ausentó del palacio para participar en una de las habituales guerras (en otras versiones de la leyenda, en cambio, se trata de una expedición), el caudillo decidió que Bjorn permaneciera en el

palacio para ayudar a gobernar el reino. Ello no gustó al hijo del rey, puesto que deseaba estar con su amada. Hvit, cuando el rey se marchó, visitó a Bjorn y le intentó consolar, incluso de un modo sexual. Bjorn, fiel a su amante y a su padre, la rechazó todas las veces y la conminó a mantener esas relaciones sexuales que tanto ansiaba con su padre. Como no conseguía echarla de su cama, acabó usando la fuerza para lograrlo. Por ello, Hvit le echó una maldición usando un guante de piel de lobo, azotándole la cara y condenándole a convertirse en un gran oso, para que, de ese modo, nadie lo encontrara atractivo.

Pasado un tiempo, un gran oso gris atacó las tierras fértiles del rey, acabando con muchas cabezas de ganado y gran parte de los recursos del reino. Bera, la amante de Bjorn, era una campesina y se acercó al gran oso, pero este no la atacó. La campesina no le temía y se dirigió a la cueva donde el oso vivía, momento en que el gran oso volvió a ser Bjorn.

Bjorn le explicó que la maldición consistía en convertirse en un gran oso de día, pero volverse humano al caer la noche. Bera le dijo que esperaba tres hijos suyos, a lo que Bjorn le dijo que le iban a cazar el día siguiente, por lo que ella debía ir a la casa de su padre, quien le debía entregar cuanto hubiera en su hombro izquierdo. Asimismo, le dijo que, al nacer estos, debía leer las runas que tenía guardadas en un cajón para saber el arma que debía portar cada uno. Así lo haría Bera y, a la mañana siguiente, Bjorn fue herido de gravedad y, finalmente, asesinado por todo el mal que hacía en el reino.

A Bera se le permitió coger el anillo que había bajo el hombro del rey, aunque se la obligó a comer la carne del oso, pues así obtendría la magia del oso. Bera, tras un tiempo, dio a luz a los tres hijos. Uno era como un ciervo de cintura para abajo, otro tenía patas de perro y el último, de nombre Bodvar, era completamente humano.

El mediociervo, que era muy violento, se marchó con doce años a vivir solo en el bosque con la parte que le correspondía del tesoro. Por su parte, el medioperro se marchó a una cueva con lo mismo. Bodvar fue el único a quien le fue explicado el porqué de todo, especialmente los grandes males que la reina Hvit había provocado.

Bodvar y Bera fueron al palacio, donde el rey Hring les recibió. Aunque ambos intentaron explicarle lo sucedido, el amor le cegaba y Hring le ofreció a Bodvar ser rey, tras su muerte, a cambio de que dejaran en paz a su bella esposa. Las palabras no servían a Bodvar, quien buscaba venganza, por lo que se internó en el palacio sin que nadie pudiera detenerle y asesinó a Hvit, colocándole una bolsa de cuero en la cabeza y arrastrándola por las calles. Hring murió tras saber que su esposa no había sobrevivido, por lo que el trono acabó recayendo en Bodvar.

Las funciones de gobierno no eran lo suyo y Bodvar acabó por marcharse, tomando su espada mágica, la cual solo podía ser usada tres veces cada dueño, pero con la que se asesinaba a cualquiera que se pretendiera. El rey se marchó al bosque, donde se enfrentó a una criatura mitad ciervo; no obstante, tras un largo combate, ambos se reconocieron como hermanos y, aunque el mediociervo le instó a quedarse con él, Bodvar decidió proseguir su camino. Antes de irse, le ofreció beber su sangre, la cual le daría más poder, y le prometió que vengaría su muerte si alguien le mataba. Así se marchó Bodvar de aquel lugar.

Pasado un lapso de tiempo, Bodvar llegó hasta la isla de Gotland, donde el rey Thorir Pataperro se hallaba ausente. La esposa de este confundió a Bodvar con su marido por el gran parecido que tenían, sin embargo, aunque se acostaran juntos, no hicieron nada que comprometiese a la reina, pues Bodvar había puesto entre ambos una manta muy gruesa. Resultó que el rey era el hermano mitad perro de Bodvar, ambos se alegraron mucho de verse, pero Bodvar le explicó a este que su destino ya había sido señalado y que quería entrar en la compañía de guerreros del rey de Hleidargard.

De camino hacia su destino encontró a una pareja de campesinos, los cuales tenían un hijo llamado Hott. Este era molestado por los campeones de Hrolf, rey de Hleidargard. Bodvar les pidió asilo para pasar la noche. En el transcurso de esa noche vio cómo los campeones acosaban a Hott, a quien lanzaban huesos a la cabeza, hasta que Bodvar paró uno y le asestó un golpe mortal en la cabeza a uno de ellos. El rey Hrolf, al ver que había parado el acoso por la acción de Bodvar, le concedió lo que deseaba, ser uno de sus guerreros y uno más en su compañía. Sin embargo, Bodvar no aceptó la propuesta a menos que Hott también se convirtiese en uno de ellos.

Cuando se hubieron reunido los campeones, explicaron que, con cada Yule (palabra que sirve para referirse al período del solsticio de invierno), un gran trol con alas se acercaba a esta tierra y atemorizaba el reino. Bodvar y Hott esperaron a que saliese la bestia, para entonces utilizar su espada mágica, por lo que acabaron con él al instante. Asimismo, para que Hott fuera completamente aceptado, Bodvar le hizo beber la sangre y comer la carne de esa criatura para así conseguir su poder. Para que los caballeros vieran cómo conseguía vencer a la bestia, Bodvar lo cogió por debajo y Hott simuló matarlo con la espada del rey Hrolf, consiguiendo así que aceptaran a Hott entre los caballeros de este monarca, cambiando su nombre por el de Hjalti.

Estos tuvieron muchas aventuras, entre ellas el enfrentamiento con los propios *berserkers* del rey Hrolf, los cuales eran doce y tenían permitido sentarse en la mesa con él. Cuando aparecieron, estos les indicaron a Bodvar y a Hjalti que se marcharan. No obstante, los dos campeones les hicieron entrar en razón diciendo que las cosas habían cambiado y que estos tenían un lugar al lado derecho del rey. Asimismo, a Bodvar se le permitió casarse con una de las hijas de Hrolf, Drifa.

La siguiente aventura fue la que protagonizaron contra el rey Adils de Suecia. Bodvar le explicó a su suegro que no tendría toda la riqueza que deseaba y que su poder se vería aminorado si el rey de Suecia, Adils, seguía conservando el tesoro que por herencia le pertenecía a Hrolf. El monarca pareció estar de acuerdo, pero añadió que sería difícil arrebatarse el tesoro a aquel rey, pues era muy dado al uso de la magia negra. Así que, tras una discusión muy larga, ambos estuvieron de acuerdo y marcharon contra el rey de Suecia a recuperar lo que le pertenecía al padre de Hrolf.

En su camino, se encontraron con un granjero llamado Hrani, para el cual, cada noche, tuvieron que pasar unas pruebas que los demostraran aptos, mientras que quienes fallaran en los intentos deberían de regresar a casa. Este granjero era, en realidad, Odín, quien se había transformado para hacerles demostrar su valía y para disponer de los mejores para cabalgar contra el rey de Suecia. Odín les puso tres pruebas que debieron superar en tres noches, una, expuestos al frío, otra a la sed y otra al calor. Solamente quedaron doce caballeros y su rey, los cuales terminaron marchando hacia el palacio del rey Adils.

El palacio del rey de Suecia estaba lleno de trampas y hombres ocultos que no dudaron en enfrentarse a ellos. Cuando todos habían sido derrotados, el rey Adils mandó a varios hombres para calmar la situación, solicitando que se sentaran. Estos tuvieron a bien hacer un pequeño fuego para calentarlos, sin embargo, Adils utilizó su magia para avivar las llamas y separar al rey del resto de su compañía. Bodvar y los demás caballeros consiguieron salvar la situación arrojando a varios fieles de Adils al fuego que había generado, por lo que este finalmente huyó volviendo a hacer uso de su magia. La reina de Suecia, Yrsa, envió a un sirviente para atender como se merecía al rey Hrolf, este le vio y reconoció a Hrolf como el rey Kraki. Adils usaría su magia para que les atacaran criaturas y diferentes bestias.

Adils, en su empeño por hacer desaparecer al séquito del rey, prendió fuego al salón y envió a sus soldados para que los asesinaran a las afueras de la estancia ya calcinada. Sin embargo, Hrolf, Kraki y sus campeones consiguieron salir victoriosos, por lo que pudieron llevarle a la reina Yrsa todo el tesoro de Adils.

De vuelta al reino de Hrolf, Adils les perseguía hasta que el rey Hrolf arrojó al suelo el anillo de oro del tesoro de Adils. Este lo recogió, hecho que aprovecharon los leales a Hrolf para herirle en las nalgas con un tajo. Los hombres de ambos lucharon entre sí hasta que ambos reyes se separaron. La compañía volvió a ver al campesino Hrani, quien les ofreció armas, pero el rey las rechazó y se marchó indignado. De camino, Bodvar se dio cuenta de que debían haber cogido las armas y le explicó al rey que, aunque no debieran entrar nuevamente en combate, había hecho enfadar a Odín y este era un espíritu maligno. Hrolf se enfadó y le dijo que el destino era de los hombres y no de los dioses ni espíritus.

La siguiente guerra se tornaba próxima, pues la hermana de Hrolf, Skuld, había conseguido que su marido no le pagara un tributo a su rey. De ese modo, Skuld, en calidad de medioelfa, consiguió convocar a todas las criaturas malignas para formar un ejército que marchase contra su medio hermano. El ejército se avecinaba y el primero que lo vio fue Hjalti, quien estaba con su amante a las afueras del muro. Cuando dio la alarma se reunieron todos los campeones.

En el campo de batalla había un oso gris que luchaba al lado de Hrolf, pero cuando Hjalti no vio a Bodvar le hizo llamar al salón. Al llegar este, el oso desapareció del combate y el rey se encontró solo frente al resto del ejército. Hrolf fue derrotado por no conocer el verdadero poder de los dioses y confiar en sus armas como humano. Bodvar murió a manos de Skuld, pero sería vengado por sus hermanos y por un ejército enviado por Yrsa. Retornando el trono de Dinamarca al rey Hrolf Kraki y a sus descendientes, a los que se sabe que perteneció la espada Skofnung y un túmulo por cada uno de los campeones caídos en el combate, elementos que algunos piensan que se encuentran aún en Dinamarca.

Las dos leyendas narradas, la de las andanzas de Beowulf y la de los viajes de Bodvar el oso, sirven para conocer cuáles eran algunos de los relatos heroicos y el miedo que tenían los hombres a ciertos lugares y criaturas. En el caso de Beowulf, observamos que existe un miedo a los gigantes o troles, como sucede con Gréndel y su madre. Sin embargo, en el caso de Bodvar, la moraleja es que uno no debe enfrentarse al poder de los dioses y que debe ser piadoso. Esto se observa, sobre todo, en el episodio en el que rechazan la ayuda de Odín y esta se vuelve en su contra. Otra de las cosas que podemos sacar a relucir es el uso de la magia en estos campos, así como el empleo de espadas y artilugios fantásticos que ayudan a los héroes a seguir en sus aventuras. Así, este tipo de leyendas sirven para percibir cuáles serían las inquietudes y miedos más habituales de la cultura nórdica, detalles que quedan bastante bien reflejados en su mitología y cosmología.

## **LA LEYENDA DE SIGURÐR, VENCEDOR DEL DRAGÓN FÁFNIR**

La leyenda que vamos a relatar a continuación está dentro de la *Saga de los Volsungos*, también denominada *La historia de los descendientes de Völsungr*. Este tipo de historias y de narraciones provienen de la literatura escandinava, que adoptó algunas de las leyendas nórdicas a su lengua, como es el caso de la historia recogida en el *Cantar de los nibelungos*, la principal

pieza literaria medieval del mundo germánico. En nuestro caso, se fija en forma de saga, al estilo nórdico, es decir, se trata de una historia de los antepasados de Sigmundr, que incluye una gran cantidad de narraciones legendarias sobre un mítico pasado modélico.

Esto no es solo propio del mundo escandinavo, pues el mundo romano utilizó las narraciones épicas, como la *Eneida*, para vincular a una familia con un pasado muy ilustre. Se trata, de este modo, de una práctica común en la historia universal, gracias a la que podemos ver muchos casos en los que, tanto en la literatura como en la historiografía, se vincula a determinados personajes con grandes hechos o mitos del pasado.

La *Saga de los Volsungos* se realizó en el siglo XIII d. C., probablemente en la segunda mitad, durante el reinado noruego de Hákon Hákonarson (1217-1263). Este rey era descendiente de los Vǫlsungr, nombre que se adopta para el rey mítico en Noruega. Por lo tanto, el origen de esta leyenda es muy heterogéneo, pues conseguimos vincular una leyenda germana con los antepasados de los reyes de Noruega. Este texto se incluyó en el mismo manuscrito que la *Saga de Ragnar Lodbrok*, por lo que parece ser una continuación de esta. Asimismo, aparecieron nuevas copias en el siglo XV, que aún se conservan en la Biblioteca Nacional de Copenhague.

Para esta narración no recurriremos a todo el *Cantar de los nibelungos*, ya que este se ha considerado siempre como una narración germánica, sino que utilizaremos la propia narración de la *Saga de los Volsungos*, donde se nos cuenta una historia similar, que fue considerada como leyenda en el mundo nórdico.

## EL NACIMIENTO DE UN HÉROE, LA PRIMERA APARICIÓN DE SIGURÐR

Hjǫrdís, de quien se cuenta que era un hombre ilustre, tuvo un hijo que fue presentado ante el rey Hjálprekr. El rey lo miró de un modo intimidante, pero aquel pequeño niño no se amedrentó y le devolvió una mirada penetrante. Hjálprekr observó bien al niño y exclamó que no tendría rival y que sería un gran hombre, por lo que cogió agua y lo llamaron Sigurðr.

El joven Sigurðr se crio en un entorno ideal para un niño de su condición, en la corte del rey Hjálprekr, donde aprendió todos los valores de un caballero, de los grandes héroes y reyes de las historias antiguas, entre los que quería quedar inmortalizado gracias a su arrojo y valentía. Creció feliz en la corte de Hjálprekr y todos los niños que estaban con él le querían y admiraban. Sigurðr tenía un mentor en la corte de Hjálprekr llamado Reginn. Este era hijo de Hreiðmarr y le enseñó a Sigurðr todas las poses de combate, a jugar al tafl (un juego de mesa de estrategia), así como las runas y sus diferentes significados. No solamente recibía este tipo de enseñanzas, sino que su instructor también le enseñó a hablar las distintas lenguas que en los territorios nórdicos se hablaban. Por todo ello, Sigurðr obtuvo una gran educación, digna de un niño de su estatus.

Reginn, un día, le preguntó a Sigurðr si sabía cuál era la riqueza de su padre y quién la custodiaba. A esto, el joven aseguró que solamente la conocían los reyes y que eran ellos mismos quienes la custodiaban. Reginn siguió preguntándole, ahora acerca de la confianza que tenía Sigurðr en ellos. Sigurðr sabía que estos lo guardarían bien hasta que él se convirtiera en rey y pudiera cuidarlo mejor que ellos. Reginn se sorprendió enormemente por el hecho de que Sigurðr se resignara a hacer de mozo de cuadras y a vestir como un mendigo, mientras que su destino era muy diferente.

Sigurðr, algo ofendido, le explicó que esa afirmación no era del todo cierta, ya que él le consultaba todo a los reyes y que estos, cuando lo necesitara, le darían cualquier cosa que les pidiera. Reginn, entonces, le espetó que pidiera un caballo, a lo que Sigurðr contestó que podría conseguirlo cuando quisiera, por lo que terminó la conversación y salió en busca de los reyes. Cuando Sigurðr llegó al salón donde se encontraban los reyes, estos le preguntaron qué deseaba; el joven noble, por su parte, les contestó que necesitaba un caballo para entretenerse. Los reyes accedieron a sus deseos y lo apremiaron a elegirlo en cualquiera de las cuadras que estos poseían.

Sigurðr obtuvo su victoria sobre Reginn y a la mañana siguiente decidió salir a buscar su caballo. En el camino, pasó por un bosque y allí se encontró a un anciano con una gran barba, de aspecto desconocido para Sigurðr. Este interrumpió su camino y le preguntó acerca del destino de su viaje. Sigurðr, con un tono jovial, le respondió que iba por un caballo e invitó al anciano a

acompañarlo para que pudiera elegirlo bien. El desconocido anciano aceptó la propuesta y le condujo hacia el río Busiltjǫrn, donde le dijo que, para conseguir elegir uno bueno, tenían que conducir todos los caballos hacia el río y, una vez allí, elegir uno.

El plan que ambos tramaron consistía en que los caballos debían meterse en el río, en una zona profunda para cruzar a la otra. Cuando los caballos se acercaron, todos cruzaron hacia la orilla excepto uno, un magnífico corcel de color gris y muy grande al que Sigurðr se subió. Cuando Sigurðr consiguió montarlo, se acercó al anciano, quien le explicó que nadie había montado ese animal y que provenía de Sleipner, el caballo de Odín. El anciano barbudo le aconsejó domarlo con sumo cuidado, porque era un ejemplar excelente, el mejor que había sobre la tierra mortal.

Una vez que el anciano hubo acabado su explicación, desapareció. Esto extrañó a Sigurðr, pero no le incomodó demasiado y decidió llamar al corcel Grani. Muchos piensan que el anciano al que se encontró era Odín, quien habría ofrecido un descendiente de su caballo al mayor de cuantos héroes había en aquel momento. Sigurðr volvió hacia el castillo y habló con Reginn. Su mentor le explicó que no le gustaba verle como un recadero más, puesto que, a pesar de haber conseguido un caballo, seguía manteniendo una vida de pobreza, a lo que añadió que había un lugar con muchas posibilidades de conseguir un gran tesoro, cuya búsqueda le traería grandes elogios, prestigio y honor, en definitiva, lo convertiría en el héroe que estaba destinado a ser y en el más grande entre los reyes. Sigurðr se interesó por la propuesta y le preguntó dónde se encontraba y quién lo custodiaba. Reginn le informó de que el tesoro lo custodiaba un dragón, de nombre Fáfnir, el cual no estaba lejos de ahí, en un lugar llamado Gnitahaiðr. En ese lugar se escondía uno de los tesoros más grandes que se ha visto nunca y que, con su obtención, convertiría a aquel en el héroe que estaba destinado a ser, siendo el más grande entre los reyes.

Sigurðr le contestó que conocía el linaje de aquella bestia y que, por su tamaño y fiereza, nadie se había acercado a él. Reginn discutió sus palabras, pues el tamaño de Fáfnir era el normal para un dragón del brezal, pero lo había hecho grande el miedo de los anteriores a Sigurðr, sus predecesores en la saga de los Volsungos. Sigurðr, en cambio, le contestó que no era tan

valiente y que todavía era muy joven como para emprender tal campaña, a pesar de lo cual, Reginn le siguió presionando y Sigurðr quiso saber por qué era tan importante que lo lograra.

## EL LINAJE DE FÁFNIR

El padre de Reginn, que se llamaba Hreiðmarr, era una persona muy adinerada y muy poderosa. Tuvo por aquel entonces tres hijos, Fáfñir, Otr y Reginn, el último sería el menos poderoso y el menos habilidoso de todos, pero sabía de su gran poder como herrero y orfebre. Otr era el más habilidoso con las artes y un grandísimo pescador que podía superar a cualquiera en esas artes. Otr era capaz de transformarse en nutria y atrapaba cualquier pez con su boca, por lo que siempre pescaba de forma rápida y eficaz. Otr llevaba los peces a su familia y a su padre, a quien le resultaba muy útil la habilidad de su hijo. El mayor de los hijos, Fáfñir, era el más poderoso y el más grande, y siempre quería ser el dueño de absolutamente todo.

Un día, Odín, Loki y Hœnir, en una de sus muchas correrías, pasaron por la cascada llamada Andvarafors. En ella se encontraba Otr, transformado en nutria, la cual acababa de atrapar un salmón que ahora devoraba en la orilla del río. A Loki, en ese momento, le pareció divertido acertar con una piedra en la cabeza de la nutria, lo intentó una vez y acertó, consiguiendo finalmente matarla tras varios intentos. Los dioses, que se divertían con ese acto de Loki, decidieron coger a su víctima y desollarla. Cuando llegó la noche, los Aesir llegaron hasta la casa de Hreiðmarr, entraron y, cuando habían hablado un poco, decidieron sacar la piel de la nutria como premio de la tarde. Al verlo, Hreiðmarr y sus otros dos hijos se enfadaron, puesto que reconocieron aquella como la piel de su hijo y hermano. La reacción no se hizo esperar, los hijos de Hreiðmarr capturaron a los dioses y los hicieron prisioneros. Los dioses, para salvarse, decidieron que lo mejor sería pagar una indemnización. Los hijos de Hreiðmarr aceptaron el pago y, como compensación económica,

decidieron que los dioses debían llenar la piel de su hermano con oro, algo que debían cubrir finalmente con oro rojo. Los Aesir aceptaron y enviaron a Loki a por el oro. El dios de los engaños fue a ver a Rán, cogió su red y regresó a la cascada donde habían cometido el crimen. Allí el dios arrojó la red y observó que con esta había atrapado un ser llamado Andvari.

Loki mantuvo una breve conversación con Andvari y descubrió que este tenía una gran cantidad de oro. Loki se apoderó de todo el metal dorado del que disponía, incluido un anillo que Andvari portaba. Así, la criatura se quedó sin ninguno de sus tesoros. No obstante, antes de que Loki se lo llevara, decidió maldecir con la muerte a todos los que cogieran el oro. Tras ello, Loki llevó el oro hasta los Aesir y estos se lo entregaron a Hreiðmarr dentro de la piel de la nutria. Hreiðmarr, por su parte, no quedó plenamente contento, pues uno de los bigotes de la nutria no había sido cubierto. Odín sacó el anillo de Andvari y lo puso, algo que sirvió para que la deuda quedara pagada.

La maldición llegó a la casa de Hreiðmarr cuando Fáfñir asesinó a su padre. Este ocultó su cadáver en una gruta y no se supo nada más acerca de la riqueza que habían conseguido tras la muerte de Otr. Fáfñir se volvió enormemente malo y se fue a vivir a un lugar despoblado para que nadie que no fuera él pudiera disfrutar del tesoro. Con el tiempo, Fáfñir se transformó en un dragón, pero siguió custodiando el oro. Sigurðr, al oír aquella historia, decidió ayudar a Reginn, pero antes le pidió que le forjase una espada capaz de vencer a su hermano.

## LA ESPADA DE SIGURÐR, GRAMR

Reginn, entonces, realizó una espada capaz de vencer a su hermano Fáfñir y se la entregó a Sigurðr como obsequio para conseguir esa gran proeza. Este la cogió y la golpeó contra el yunque, pero se fracturó, por lo que Sigurðr exigió que le forjara una espada mejor. Reginn no se molestó por ello y le forjó una nueva espada. Sigurðr la observó con detenimiento e igualmente la puso a prueba, sin embargo, la espada corrió la misma suerte que la anterior, Reginn se molestó al ver su obra rota, pero tuvo una motivación tras las palabras de Sigurðr, quien le preguntó si creía que esa espada se parecía a sus hermanos

mayores. Reginn volvió al trabajo y Sigurðr acabó yéndose a ver a su madre. Tras una conversación con ella, el joven le preguntó si el rey le había entregado la espada Gram en dos trozos, la madre contestó que sí. Esa respuesta fue como un rayo de luz para Sigurðr, quien pidió a su progenitora que se la entregara, lo cual hizo.

Sigurðr le entregó los trozos a Reginn y le pidió que la forjase como mejor supiera utilizando los trozos de metal que este le entregaba. Reginn, un poco harto por la actitud de Sigurðr, aceptó de mala gana. La forja se calentó y forjaron los trozos de metal que le había entregado el joven. Reginn consiguió hacer una espada que parecía desprender fuego de los filos. El herrero le dijo a Sigurðr que la sostuviera y que no sería capaz de forjar mejor arma que esa. El joven sostuvo la espada y de un golpe rompió el yunque por la mitad, estando esa espada en perfecto estado. El joven alabó el trabajo de Reginn y se marchó a cumplir el trabajo que le había encomendado su mentor, pero antes decidió vengar a su padre y a los de su linaje que perdieron en una batalla.

## LA VENGANZA DE LOS VOLSUNGOS

Sigurðr fue a ver a los reyes y les agradeció todo lo que habían hecho por él. Este explicó que su destino era encontrarse con los hijos de Hundingr, con el fin de que supieran que los Volsungos no estaban muertos y solicitar ayuda para esta empresa. Los monarcas decidieron que lo mejor que podían hacer para ayudar a Sigurðr era prestarle un gran ejército y toda la indumentaria bélica que este requiriese. Sigurðr, entonces, dirigió el *drakkar* más grande y más importante. Los marineros izaron las velas y se embarcaron hacia el mar, aunque hubo problemas con varias tormentas, el ejército de Sigurðr no decayó y continuaron su viaje.

Tras un tiempo, los vigías de la flota observaron un promontorio y, desde este, se acercó una voz que les preguntaba quiénes eran. Sigurðr le respondió y, desde el promontorio, un joven, llamado Fjǫlnir, decidió unírseles en su ejército. Los Volsungos aceptaron esta propuesta y llegaron al reino de Hundingr sin ningún tipo de inconveniente ambiental. No obstante, al llegar, Fjǫlnir desapareció.

Los Volsungos empezaron el ataque asolando todos los territorios y matando a todos los habitantes de los dominios de Hundingr. Las tropas de Sigurðr quemaron las granjas y devastaron toda la tierra que pisaban. Esto provocó que la población fuera hacia donde estaba su rey para pedir ayuda. El trono lo ocupaba Lingvy y, aunque la población le reprochó la mala decisión de atacar a los Volsungos, este no se amedrentó. El monarca hizo pregonar por sus territorios que debía unirse a las armas todo hombre capaz de empuñarlas. De esta manera, el rey formó un ejército extraordinario formado por las huestes y por sus hermanos con el que enfrentarse a Sigurðr.

Ambos ejércitos se encontraron en un campo y comenzaron a intercambiarse flechas e insultos. Todos ellos lanzaron sus armas y comenzó la carga, una tan cruenta que solo se podía ver sangre y cuerpos mutilados, yelmos reventados y muchos soldados en el suelo. Sigurðr, cuando el combate ya llevaba un tiempo, decidió avanzar con su espada hacia el corazón del enemigo, atravesando sus líneas hasta encontrarse con Lingvy, al cual golpeó en la cabeza con tanta furia que le rompió el yelmo, la cabeza y el cuerpo. Después, el Volsungo atacó a sus hermanos, los partió en dos y acabó, de ese modo, con la cabeza del ejército enemigo.

Tras la impresionante victoria, recogieron sus armas y volvieron a casa, habiendo vengado a sus ancestros. En el territorio de Sigurðr se formó una grandísima fiesta que disfrutaron todos, salvo uno, Reginn, el cual le pidió a Sigurðr que eliminase a Fáfnir y cumplierse con lo prometido. Para Sigurðr, en cambio, ese era el momento de enfrentarse al dragón.

## LA MUERTE DE FÁFNIR, LA GRAN HAZAÑA DE SIGURÐR

Reginn y Sigurðr cabalgaron hacia el territorio donde vivía Fáfnir, pero en vez de encontrarse con él donde solía habitar, prefirieron dirigirse al lugar al que iba a beber agua. Reginn y Sigurðr comenzaron a hablar por el camino y el joven Volsungo le replicó que Fáfnir no era pequeño, ya que había dejado un gran trazado en la tierra. Ambos planearon cómo asesinar al dragón,

Reginn le dijo a Sigurðr que se colocara en medio del camino por donde Fáfnir iba a beber, cavase un hoyo y cuando este fuera le clavase la espada en el corazón para matarle. Sigurðr le respondió que no le gustaba la idea de entrar en contacto con la sangre del dragón, a lo que Reginn le dijo que cavase el hoyo y que no se preocupara por ello.

Sigurðr comenzó a cavar el hoyo y, de repente, se acercó un anciano a decirle que le habían aconsejado mal y que hiciera muchos hoyos, de modo que pudiera evitar que la sangre le tocara al fluir hacia los otros agujeros. Terminada la conversación, Sigurðr se quedó solo, pero hizo caso del consejo del anciano y decidió cavar multitud de hoyos. Fáfnir llegó arrastrándose por el camino para ir a beber, todo la tierra temblaba a su paso y el veneno que exhalaba era perceptible a una gran distancia. Sigurðr mantuvo la calma y, cuando el dragón estuvo encima, le asestó un golpe mortal en la espalda. El joven Volsungo salió de su escondrijo y tiró de su espada. El dragón se tambaleó hacia todos los lados, pero antes de morir le preguntó quién era y a qué familia pertenecía. Sigurðr le respondió que se llamaba animal noble y que no tenía familia conocida. El dragón insistió, puesto que sabía que le estaba mintiendo. En un momento de piedad, Sigurðr le reveló quién era. Asimismo, el dragón le replicó para saber quién le había incitado a asestarle el golpe mortal, a pesar 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.



Muerte de Fáfnir. Ilustración de Arthur Rackham, 1911.

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 numerosas. Tras estas breves palabras sobre mitología, Fáfnir le explicó que sabía que, detrás de su asesinato, estaba su hermano Reginn, el cual había planeado su

muerte y la de Sigurðr. Fáfnir continuó explicando que él había aterrorizado al mundo y que, con su yelmo, nadie se le podía acercar, pero acabó por ser derrotado. Sigurðr le explicó que el yelmo servía para poco, pues cuando uno viaja y se enfrenta a muchas personas, se da cuenta de que nadie es siempre el más fuerte.

Fáfnir le aconsejó huir de ahí porque, en algunas ocasiones, los asesinos reciben una herida mortal de las personas que han asesinado, a modo de venganza. Sigurðr, con una gran osadía, le respondió que se dirigiría a su guarida para buscar el oro. El dragón, en cambio, volvió a advertirle de que ese oro sería su muerte y la de todos los que lo poseyeran. El joven Volsungo, a pesar del consejo del dragón ya a punto de morir, prefirió arriesgarse y tomar su tesoro.

Tras la muerte del dragón, Reginn hizo aparición saludando y felicitando a Sigurðr por el asesinato de su hermano. El herrero pasó un tiempo mirando al suelo y, después, cargó contra Sigurðr diciendo que él había matado a su hermano y que no lo podía haber hecho sin su ayuda. Sigurðr recogió su espada y le dijo que él era quien la había empuñado y que ese honor y ese delito eran suyos. Esto no consoló a Reginn, ya que él le había incitado a matarle y no lo habría podido hacer sin su ayuda. Sigurðr le explicó que en el combate solo le ayudaron su corazón y su valía, por lo que no era culpable de nada. Sigurðr, acto seguido, le cortó el corazón al dragón. Reginn lo cogió y bebió de su sangre. No contento con eso, le explicó a Sigurðr que debía asar el corazón y dárselo a comer. El joven Volsungo le hizo caso y rápidamente lo asó en una fogata. Para ver si ya estaba cocinado, decidió mojar su dedo en él y llevárselo a la boca. Cuando la sangre del dragón rozó sus labios y su boca, comenzó a escuchar a los pájaros y a los animales cercanos.

Escuchó a unos pájaros cercanos decirse que si Sigurðr, él mismo, quería convertirse en el hombre más sabio de todos, debía ser él quien comiera el corazón de Fáfnir. Otro pájaro, un trepatroncos, dijo que Reginn estaba ahí para traicionarlo. Tras esto, Sigurðr escuchó a otro pájaro decir que lo mejor sería que le cortara la cabeza a Reginn, de modo que pudiera disponer de todo el tesoro que tenía Fáfnir. Otro pájaro dijo que lo mejor para Sigurðr sería hacer caso de lo que habían apuntando al principio, esto es, ir directamente a por el gran tesoro de Fáfnir para después dirigirse hacia Hindarfjall, donde aprendería toda la gran sabiduría de Brynhildr. Otro pájaro habló sobre

Reginn y las posibilidades de que este intentara matar a Sigurðr. El joven Volsungo confió en los pájaros y se dirigió a ellos para decirles que Reginn no sería quien le asesinara. Así, desenvainó Gramr y le cortó la cabeza a su mentor y herrero. Por último, cogió parte del corazón y se lo comió, guardando el resto.

Sigurðr cabalgó su caballo, cogió todos los formidables tesoros de Fáfnir y una gran espada, Hrotti. Cogió el yelmo del terror, la coraza de oro de Fáfnir y todos los objetos que pudo cargar. Todo ello lo metió en dos arcones y, tras esto, cabalgó con Grani hacia Hindarfjall.

Sigurðr llegó hasta Hindarfjall, cerca del país de los francos, donde una montaña resplandecía, como si de una gran llama se tratase. Allí había una imponente sala con muchos escudos como muro, entró en ella y observó a una persona completamente armada durmiendo. Le quitó el yelmo y observó que era una mujer, que todavía contaba con una coraza. Sigurðr cortó la armadura con su espada y la despertó.



*Sigurðr despierta a Brynhildr.* Grabado de Ebezener Cobham Brewer, 1892.)

La mujer se despertó de este modo y preguntó quién había sido capaz de cortar su armadura y librarla de su sueño. Sigurðr se presentó y respondió que le habían hablado de su belleza y de su sabiduría, pero debía comprobar si era cierto lo que había oído. Brynhildr le contó una historia acerca del conflicto sobre dos reyes y que, a causa de este, ella había sido condenada por Odín a dormir, quien además decretó que Brynhildr jamás podría volver a entregar la victoria en el combate y que debería casarse. La joven, sin embargo, prometió que no se podría casar con ningún hombre que hubiera sentido miedo, con lo que pretendía escapar de ese castigo. Sigurðr continuó preguntándole por los secretos que ella conocía. Ella le aconsejó grabar runas en su espada y le explicó el significado correcto de cada una de ellas. Sigurðr quedó muy impresionado por los conocimientos con los que contaba aquella sabia mujer, pero insistió en saber aún más. Ella accedió a su petición, satisfecha gracias a su enorme sabiduría. Le explicó la ética de tener paciencia y no vengar las ofensas que se reciben, ya que ello es causa de desgracia. Brynhildr añadió que no debía discutir con necios, pues suelen hablar por sí solos, aconsejándole que los matara otro día y así les haría pagar por sus palabras, pero nunca como acto de venganza. Igualmente, la mujer le aconsejó no pasar la noche en los caminos, por el peligro que ello conllevaba. Tampoco debía dejarse atraer por bellas mujeres que pudieran llevarle a la ruina. Del mismo modo, no debe discutir con borrachos ni pelear con ellos. El joven Sigurðr quedó muy prendado de ella y su amor acabaría siendo correspondido.

## AVENTURAS Y ANDANZAS DE SIGURÐR

El joven Volsungo cabalgó hacia el gran boer, donde reinaba Heimir, quien a su vez estaba casado con la hermana de Brynhildr. Estos tenían un hijo llamado Alsviðr, que era el más cortés de todos los hombres. Cuando Sigurðr llegó hasta allí, el joven príncipe le ofreció su casa para que pasara allí la noche, algo que Sigurðr aceptó. Durante su paso por esa casa, llegaron las noticias de la muerte del dragón y tanto el joven Volsungo como Alsviðr se hicieron muy amigos.

Un día, Sigurðr pudo ver a una mujer, que no era otra que Brynhildr, y se quedó prendado de ella. Tras mucho discutir con Alsviðr, el joven Volsungo decidió subir a la torre donde estaba para hablar con ella, ya que no había mujer que le gustase más. Una vez allí, Brynhildr volvió a hablar con él y le ofreció sitio. Sigurðr deseaba estar con ella y vivir su amor, pero ella le advirtió de que su destino era estar en el campo de batalla, mientras que el de él era casarse con Guðrún, una princesa. Esto molestó a Sigurðr, quien le dijo que ninguna princesa le podría seducir, ya que se casaría con ella. Esto pareció agradar a Brynhildr, la cual volvió a mostrarle su amor hacia él. Retomaron el juramento de que solo entre ellos se casarían. Tras esto, Sigurðr volvió a la compañía de los hombres.

Guðrún era hija de Gjúki y tenía su reino al sur del río Rin. Gjúki tenía tres hijos y una hija, Guðrún. El rey estaba casado con Grímhildr, una poderosa hechicera que tenía un hermano, Atila (llamado Atli). Estos estaban enfrentados a un rey llamado Buðli, que era mucho más poderoso que ambos juntos. Sin embargo, aunque el poder de ambos reyes se encontrara en su cenit, Guðrún no era feliz. Este les comentó a sus doncellas un sueño que le reconcomía, en el que un halcón subía y se posaba en su mano. Como no tenían respuesta para la interpretación de aquel sueño, decidieron salir a preguntarle su opinión a Brynhildr. Guðrún se sintió muy triste, por lo que la anfitriona trató de descubrir el motivo que hacía que se sintiera así. La joven princesa le preguntó si sabía cuáles eran los reyes más importantes, esta le contestó que sus hermanos, pero que había uno, llamado Sigurðr, que era el más fuerte y poderoso de todos ellos. Tras esto, Guðrún le explicó su sueño a Brynhildr. Según ella, el sueño significaba que aquel a quien había amado, Sigurðr, iría con ella, pero que pronto lo perdería, ya que su madre le daría a beber hidromiel mezclado con una sustancia y se case finalmente con Atli. Su predicción terminaba, no obstante, con el asesinato de Atila a manos de la propia esposa.

Guðrún se sintió muy triste al conocer esa noticia, regresando al palacio algo apenada. El joven Volsungo regresó de su viaje y se dirigió al palacio de Gjúki, donde acabó entrando. En esta, el rey le tomó por un buen forastero y le invitó a quedarse. Su esposa, Grímhildr, se dio cuenta del amor que existía entre Brynhildr y el joven Volsungo, por lo que decidió urdir una estrategia para que se casara con Guðrún. Para ello, la hechicera le dio un cuerno con

un líquido que Sigurðr bebió. En ese instante, la hechicera manipuló su mente diciendo que el rey y ella eran sus padres, sus hermanos eran los mismos que los de Guðrún y que él se casaría con ella. Al tiempo que decía eso, Sigurðr perdió todo recuerdo anterior acerca de Brynhildr, encontrándose como en casa en aquel palacio.



Grímhildr le da el cuerno a Sigurðr. Jenny Nyström, 1893.

Tras cinco años con ellos, Sigurðr y Guðrún se casaron y tuvieron hijos. En la noche de los festejos por su boda, Guðrún tomó parte del corazón de Fáfñir, que su esposo guardaba, con lo que se volvió más malévol y sabia. De este enlace tuvieron un hijo llamado Sigmundr. La suegra decidió manipular aún más las cosas y Gunnarr, uno de los hijos de Gjúki, fue invitado a casarse con Brynhildr, pero para pedirle esto debía acompañarle Sigurðr. Ambos se equiparon para el viaje y se dirigieron hacia el castillo de Heimdar, allí llegaron hasta la montaña que parecía una llama. Como el caballo de Gunnarr no se atrevía a cruzarlo, le pidió a Sigurðr su caballo, Grani, para poder realizar esa hazaña. Sin embargo, el caballo no se movió. Decidieron realizar un hechizo que habían aprendido de Grímhildr para intercambiar sus semblantes y, solo entonces, Sigurðr pudo pasar. Al hacerlo, hubo un grandísimo estruendo y las llamas llegaron hasta el cielo, era como si cabalgase en la oscuridad más absoluta. Cuando llegó, el joven entró en aquel salón, donde halló a Brynhildr sentada.

La mujer le preguntó cuál era su identidad, Sigurðr respondió que era Gunnarr y que iba a desposarla. Ella le recordó el juramento que había hecho Sigurðr antes de perder la memoria, el cual implicaba que seguiría a aquel que fuera capaz de cruzar a caballo ese fuego. Ambos compartieron cama durante tres días y se casaron, intercambiaron anillos por parte de la herencia de Fáfñir y después Sigurðr regresó con Gunnarr, intercambiando de nuevo los semblantes. Ante esto, Brynhildr le dijo a su padre que un hombre había sido capaz de entrar y que, a pesar de haberse presentado con otro nombre, se trataba de Sigurðr, el cual acabó teniendo una hija con ella, de nombre Áslaug, quien se quedaría en casa de su padre.

Durante los preparativos de la boda acudió mucha gente, entre otros Buðli y su hijo Atli. En ese convite, que duró veinte noches, Sigurðr se acordó de lo que había prometido a Brynhildr, aunque no hizo nada al respecto, observando cómo la mujer que había amado se divertía con Gunnarr.

Los problemas se sucedieron cuando la esposa de Sigurðr y Brynhildr acabaron discutiendo en el río, desvelando que había sido Sigurðr y no Gunnarr quien había yacido con ella. Esto no quedó así, esa noche discutieron más, llegando a amenazar a Guðrún, la que había empezado la pelea, por haberse casado de forma traicionera con Sigurðr. La discusión

siguió porque Brynhildr amaba realmente a Sigurðr, de modo que ella se vengaría del engaño. En un momento de la calurosa discusión, Brynhildr dejó caer que no se fiaba de la hechicera a la que consideraban suegra o madre. Esto provocó un considerable malestar entre las dos.

Gunnarr se percató en el dormitorio de que su esposa no se encontraba bien, al cabo de un día esta le contó todo, incluso que no se fiaba de Grímhildr y que había sido Sigurðr y no él quien la había tomado. Esto hizo enojar a Gunnarr, quien le respondió sobre las muchas falacias que había soltado contra ellos. Brynhildr se abalanzó para matar al rey Gunnarr, pero no pudo hacerlo. Al final, acabó siendo encadenada y fue encerrada en una torre a tejer un tapiz, así, sus lamentos y quejas se oírían por todo el reino.

Sigurðr acabó por ir a verla, pero esto no resultó del todo bien, pues Brynhildr le reprochó todo lo sucedido, mientras que Sigurðr se sentía muy triste por no haberla reconocido y por haberlo olvidado todo. La discusión llegó a tal punto que Brynhildr acabó por rechazar a todos los hombres, jurando además que quería ver muerto a Sigurðr. Este volvió con su esposa, aunque sabía que no la quería y que su único amor, que estaba en la torre, le odiaría de por vida. Gunnarr regresó para ver a su esposa, la cual dijo que amaba a Sigurðr y que o vivía él o Sigurðr o moría ella. Esto provocó que Gunnarr idease una estratagema para asesinar a Sigurðr, utilizando a Gutthormr con la excusa de que el joven Volsungo le había quitado la virginidad a su esposa.

Gutthormr se coló en la habitación de Sigurðr una noche e intentó asesinarle, pero entonces el joven Volsungo le miró y no pudo hacer nada. Repitió el intento tres noches, en la última de las cuales cogió su espada Gramr y le asestó un golpe con ella. Sigurðr se despertó cubierto de sangre, replicó a su asesino, le arrebató su espada y lo cortó por la mitad; momentos antes de morir, su esposa se despertó y este la consoló.

Al saber de la muerte de Sigurðr, Brynhildr se rio y recordó que su profecía se había cumplido y que, ahora que no estaba Sigurðr, ellos perderían contra Atli. Brynhildr acabó por contarle a Gunnarr su futuro y le dijo que acabaría haciendo las paces con su hermana, pero esta se casaría con Atli. Fruto del amor entre su hermana y Sigurðr nacería una niña llamada

Svanhildr. A pesar de ello, este querría casarse con Oddrún, una de las hermanas de Atli, algo que prohibió el propio Atli. No obstante, ambos se verán y cuando se entere su hermano lo matará a él y a sus hijos. Con esto procurará que su casa se arruine, provocando el mayor de los dolores a Guðrún.

La historia continua tal y como Brynhildr había predicho. Guðrún se casó con Atli tras los embrujos de su suegra, sus hermanos cayeron en la desgracia, pero ella no pudo olvidar a Sigurðr. Fruto de esto, asesinó a Atli y con ello se cumplió la profecía. Tras esto, Guðrún se casó con otro rey, pero este le obligó a casar a Svanhildr, la hija que tuvo con el joven Volsungo. El destino de esta última, no obstante, fue horrible, ya que murió pisada por varios caballos. Su hermano Gunnar murió en un foso repleto de serpientes. Ella, por último, acabó sus días recordando que todo lo que pasó con Sigurðr fue maravilloso.

Los hijos que tuvo Guðrún corrieron la misma suerte. Tuvo tres hijos, a los que les hizo una armadura que ningún golpe con acero podría destrozar. Sin embargo, cuando llegaron a un palacio y consiguieron asesinar al rey que lo habitaba, apareció un hombre de gran estatura que descubrió que la única manera de darles muerte sería con piedras. De este modo, las huestes del rey asesinado lapidaron y causaron la muerte a los hijos de Guðrún, por lo que desapareció el linaje que procedía de Gjúki y de Sigurðr.

# 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, Tyr, 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.

*Alfhem*: Uno de los nueve reinos o mundos de Yggdrasil. En este habitan los elfos de la luz y el Vanir Frey. Es un reino o mundo lleno de magia, por lo que los hombres no lo pueden visitar.

*Alsvider*: Se trata de uno de los caballos del Sol. Aunque puede tener otro nombre, como es Alsvið. Este, junto con Arvak, tira del carro solar hasta el fin de los días en el Ragnarök.

*Arvak*: Aunque también se le denomine Arvak, se trata de uno de los caballos del Sol. Este, junto con Alsvider, tira del carro solar hasta el fin de los días en el Ragnarök.

*Asgard*: Se trata de uno de los nueve reinos o mundos de Yggdrasil, en él habitan los Aesir y es gobernado por Odín y su esposa Frigg. Este reino contiene el Valhalla y está rodeado por una muralla, aunque esta protección desapareció durante la guerra librada entre los Aesir y los Vanir. La muralla fue construida por un gigante y resultó incompleta tras el asesinato de este. En este reino es donde se produce el inicio de la gran mayoría de las aventuras de los dioses.

## **B**

*Baldr*: Es uno de los Aesir principales, el segundo hijo que Odín tiene con Frigg. Es el principal protagonista del mito que hace de preámbulo al Ragnarök. Baldr es esposo de Nanna y padre de Forseti. Vive en uno de los lugares más hermosos de Asgard, el Breidablik.

*Beowulf*: Héroe principal del poema épico de Beowulf, que apareció en un códice del siglo XI en Inglaterra, y al que da nombre.

*Bera*: Amante de Bjorn, personaje principal de la leyenda a la que da nombre. Se trataba de una campesina y será el personaje secundario de esta leyenda. Del mismo modo, será la madre de Bodvar.

*Bifrost*: Se trata del puente arco iris que une el mundo de Midgard, el humano, con el de Asgard, el de los Aesir. Este puente se mantiene ardiendo hasta que llega el Ragnarök, cuando es destruido con el paso de los gigantes provenientes de Muspellhem.

*Bjorn*: Héroe principal de la leyenda que lleva su nombre. Se trata del hijo de un rey que, por una maldición, se convierte en un oso. Es padre de Bodvar y un componente principal de esta leyenda.

*Blothaus*: Es una de las denominaciones que se le da a la casa de dios en el mundo nórdico.

*Bodvar*: Se trata del otro personaje principal de la leyenda de Bjorn, ya que es su hijo. Bodvar, a su vez, es el personaje principal de la segunda parte de la leyenda, donde se convierte en un caballero y, posteriormente, muere al transformarse en un oso.

*Bondis (bonders)*: Se trata de la clase social de los campesinos libres o granjeros con la misma condición. Son, en muchos casos, los que componen la mayor parte de la sociedad nórdica y los elementos más bajos de un ejército real nórdico.

*Bragi*: Se trata de uno de los personajes principales del panteón nórdico, miembro de los Aesir. Es hijo de Odín y de Gunlod. Bragi es el dios de la poesía y de los bardos.

*Bringsamen*: Se trata del collar de Freya que tanto le costó conseguir, para lo cual incluso recurrió a los favores sexuales de algunos enanos.

*Brynhildr*: Esposa en primeras nupcias de Sigurðr. Es la protagonista principal de la leyenda de Sigurðr. Era una mujer muy bella y sabia que acaba actuando con despecho por el engaño de Grímhildr.

*Byggvir*: Se trata de uno de los sirvientes que siempre acompañan a Freya. No se le considera parte de los Aesir, sino el sirviente de uno de ellos.

## D

*Draupnir*: Anillo de oro que pertenece a Odín.

*Drifa*: Esposa de Bodvar e hija del rey Hrolg, aparece mencionada al final de la leyenda de los hombres oso.

## *E*

*Earl*: Se trata de un título nobiliario aplicado a la nobleza nórdica en el territorio de Inglaterra. Es similar al *jarl*.

*Eldir*: Uno de los criados de Aegir el Gigante. Es asesinado por Loki en una de las versiones, lo que desencadena que se le busque para castigarle.

*Era de Vendel*: Se trata de un período cronológico comprendido entre el siglo V y el VII d. C. Es la cronología que se da como época prenórdica en los estados y reinos que conforman el territorio de Escandinavia.

*Erik el Rojo*: Fue un explorador que anduvo por el Círculo Polar Ártico, no obstante, su viaje fue interrumpido por su asesinato. Su hijo, Leaf Erikson continuó con su aventura y consiguió llegar a América.

*Estacón*: Espada de Beowulf, la cual está endurecida por cada combate y por cada gota de sangre que se queda ligada a su hoja.

*Etón*: Forma de denominar a los gigantes en la mitología nórdica.

## *F*

*Fáfnir*: Dragón antagonista principal de la leyenda de Sigurðr.

*Fenrir*: Se trata de un lobo monstruoso hijo de Loki. Es el encargado de, durante el Ragnarök, asesinar a Odín. Está encadenado, desde su nacimiento, a una gran roca gracias a una cadena mágica.

*Fensal*: Palacio de Freya.

*Forseto*: Hijo de Baldr y de Nanna. Pertenece a la familia de los Aesir y es el dios de las reconciliaciones y de la justicia.

*Frananger*: Río en el cual se ocultó Loki cuando le buscaban los dioses por el asesinato de Baldr.

*Frey*: Dios de la lluvia y la fertilidad perteneciente a la familia de los Vanir. Él, junto a su padre y su hermana, son parte del intercambio entre los Vanir y los Aesir para que terminase la guerra.

*Freya*: Diosa del amor sexual y de la fertilidad perteneciente a la familia de los Vanir. Junto a su padre y su hermano, son parte del intercambio entre los Vanir y los Aesir para que terminase la guerra. A ella le pertenece un carro tirado por gatos.

*Frigg*: Esposa de Odín y una de las Aesir. Es la diosa del amor romántico y del matrimonio, es patrona del hogar y el matrimonio.

## G

*Garbauti*: Gigante padre de Loki.

*Garðaríki*: Denominación de los asentamientos que realizaban los nórdicos al norte de la ruta comercial de Constantinopla.

*Gefion*: Diosa Aesir menor. Algunos investigadores, en cambio, la consideran una Vanir. Se trata de una vidente y una maga.

*Geiroed*: Padre de Agnar y protagonista secundario de uno de los mitos relacionados con Odín. Se trata de una persona que fue educada por el mismo padre de los dioses y después reinó en la tierra de los hombres. Se suicidó clavándose su propia espada al ver a Odín torturado en su palacio.

*Geirröd*: Uno de los gigantes que tenía el caldero necesario para Aegir, murió a manos de Thor.

*Gialar*: Se trata del puente en el que Hermod el Valeroso se encuentra con Modgunna. Este puente está en conexión con el mundo de los muertos y el mundo de los vivos.

*Gialp*: Hija del gigante Geirröd. Se enfrentó en dos ocasiones a Thor, perdió en ambas y le rompieron la espalda.

*Gimle*: Uno de los lugares sagrados tras el Ragnarök, donde cualquier persona puede beber y comer hasta saciarse.

*Ginnungagap*: El vacío previo a la formación del cosmos nórdico.

*Godhass*: Templos de madera nórdicos que han perdurado hasta nuestros días.

*Gramr*: Espada legendaria perteneciente a Sigurðr, esta fue forjada por Reginn y sirvió para vencer al dragón Fáfnir. Irónicamente es la que da muerte a su portador.

*Gréndel*: Ogro, trol o gigante, primer antagonista de Beowulf en su leyenda.

*Grid*: Madre del Aesir Vidar.

*Grímhildr*: Antagonista principal de la leyenda de Sigurðr. Se trata de su suegra y con su magia hace que Sigurðr olvide todo su pasado y el amor que profesaba por Brynhildr.

*Griotunagardar*: Territorio frontera entre Asgard y Jötunhem.

*Groa*: Hechicera que intentó quitarle la piedra de la cabeza a Thor. Falló en su intento cuando este le recordó a su esposo.

*Guardia Varega*: Guardia del emperador bizantino durante la Edad Media, a la que pertenecieron los nórdicos.

*Guðrún*: Personaje principal de la leyenda de Sigurðr. Se trata de su segunda esposa, matrimonio que fue manipulado por Grímhildr y fruto del cual se acaba produciendo el final del linaje.

*Guldtopp*: Caballo de Heimdal.

*Gullfaxi*: Caballo por el cual Thor y Odín discutieron. Pertenece al dios Magni.

*Gullinbursti*: Verraco mágico que se le entregó a Frey como obsequio. Puede llegar a cualquier lugar de la forma más rápida posible.

*Gullveig*: Una criatura asociada a los Vanir. En parte es la desencadenante de la guerra entre los Aesir y los Vanir tras la demostración de su poder mágico y de su intento de asesinato por parte de los dioses.

## H

*Harbard*: Se trata de la denominación que se le dio a Odín cuando este estaba transformado en barquero. Harbard-Odín mantiene una conversación con su hijo Thor para ver si le puede dejar pasar.

*Heimdall*: Es hijo de nueve vírgenes y hermanas. Se trata de uno de los dioses principales de los Aesir, concretamente el más blanco y puro de ellos. Heimdall es el dios de los centinelas y de los guardianes y habitaba en las cercanías del Bifrost, en su palacio llamado Hiramelsbioerg, ya que su cometido era vigilar el Bifrost y Asgard de incursiones no deseadas. Muere durante el Ragnarök de la mano de Loki.

*Hel*: Puede referirse a dos cosas, Hel como lugar y Hel o Hela como persona. El Hel es el lugar a donde iban a parar los muertos no caídos en batalla. Este lugar estaba muy cerca del Niflhem, por ello, a un lugar donde habitaba el mal. En el caso de Hel o Hela se le atribuye este nombre a una de las hijas de Loki. Esta nació fruto de la relación entre Loki y una gigante, atribuyéndole Odín la potestad sobre todos los reinos para poder atraer a los muertos. Se dice que su cuerpo está dividido en dos partes, una joven y bella y la otra pútrida y muerta.

*Hermod el Valeroso*: Hijo de Odín, es el encargado de llevar la propuesta de los Aesir hasta el Hel, pidiendo que rescaten a Baldr y que, así, pueda resucitar. Es uno de los componentes de los Aesir en el Asgard.

*Hérot*: Capital y palacio de un reino en Dinamarca. Este lugar es muy mencionado en la leyenda de Beowulf y se trata del palacio donde Gréndel y su madre atacan en varias ocasiones.

*Hersar*: Forma de denominar a los nobles nórdicos.

*Híglak*: Rey del que es vasallo Beowulf. Aparece mencionado en la leyenda de este, en la que tras su muerte y la de su hijo, el protagonista consigue hacerse con el reino.

*Hleidargard*: Rey principal en la leyenda de Bodvar, este monarca es suegro de uno de los protagonistas y principal personaje para comprender el final de Bodvar.

*Hlidskialf*: Trono desde el que Odín puede observar cualquier lugar de los nueve reinos.

*Hæmir*: Aesir que fue con los Vanir en el intercambio de dioses en la guerra entre Aesir y Vanir. Su destino fue ser asesinado a manos de los Vanir tras un nefasto gobierno de los dioses inferiores.

*Höder*: Hijo de Odín y de Frigg, hermano de Baldr y mano ejecutora de este. Este Aesir es ciego de nacimiento y se le incitó a asesinar a Baldr sin él saberlo.

*Höðr*: Otra de las formas de denominar a Höder.

*Hrani*: Campesino de la leyenda de Bodvar, el cual era Odín transformado. En este caso la atribución de Odín no es buena, pues se plantea en esta leyenda como un espíritu maligno que da regalos o castiga a quien los rechaza.

*Hrimfaxe*: Caballo atribuido a Noche.

*Hring*: Padre de Bjorn, es uno de los personajes que le da atribuciones a Bodvar.

*Hrungnir*: Gigante de las montañas con la cabeza de piedra. Thor es la mano ejecutora de este. El gigante es parte de uno de los mitos de Thor, donde sale bastante mal parado.

*Husfreyja*: Forma de denominar a la mujer libre nórdica.

*Hvergelmer*: Lugar en el que Nidhoegg roe a los muertos durante el Ragnarök.

*Hvit*: Bruja o trol, principal antagonista de la leyenda de Bjorn.

*Hyrrocken*: Es una de las gigantes encargadas de intentar mover el barco que servía de enterramiento a Baldr.

## *I*

*Ivaldi*: Es un tuergo o enano, padre de los tres artesanos que crearon el Mjölfnir, entre otros muchos objetos, para los dioses Aesir.

## *J*

*Jarl*: Título nobiliario que se refiere a un conde o a un duque en el mundo nórdico. Es una figura importante en la sociedad nórdica que llegó a dirigir ejércitos o expediciones navales.

*Járngreipr*: Guantes mágicos de Thor, con ellos puede manejar a la perfección el martillo Mjölfnir.

*Jörmungander*: Serpiente hija de Loki. Es una de las criaturas que tendrá su papel fundamental en el Ragnarök, cuando consiga envenenar a Thor y acabar con su vida. Esta serpiente está destinada a estar en las aguas que rodean Midgard.

*Jöthunhem*: Mundo o reino donde habitan los gigantes de las montañas.

## *K*

*Kagan*: Forma de denominar a los reyezuelos nórdicos de la zona del Este.

*Kvasir*: Es uno de los Vanir, creado a partir de las salivas de todos los Aesir y los Vanir. Este es el dios de la sabiduría y uno de los más sabios que se conocen. De su sangre surgió el hidromiel.

## *L*

*Langskip*: Forma de denominar un barco nórdico, la otra es *drakkar*.

*Laufey*: Gigante, madre de Loki,

*Leif Erikson*: Principal navegante nórdico, fue el primer occidental conocido en pisar América del Norte.

*Lif*: Primer hombre tras el Ragnarök.

*Lif-Thraser*: Primera mujer tras el Ragnarök.

*Lindisfarne*: Primera abadía en sufrir las incursiones nórdicas en el año 793.

*Lit*: Enano que muere al ser arrojado en la pira de Baldr por Thor.

## *M*

*Magni*: Hijo de Thor, heredó su Mjönir en el Ragnarök.

*Megingjörð*: Cinto de fuerza de Thor que le proporcionaba un poder sobrehumano.

*Mimir*: Dios Aesir que sirvió de consejero y de rehén en la paz de los Aesir con los Vanir. Sufrió un asesinato y le decapitaron. Odín encontró el cuerpo y dotó de vida a la cabeza para que sirviese como consejero.

*Miöd*: Forma de denominar la hidromiel.

*Mistelten*: Planta del muérdago.

*Mjölfnir*: Se trata del martillo mágico de Thor. Tiene la empuñadura muy pequeña por Loki.

*Modgunna*: Virgen del puente Gialar.

*Modi*: Segundo hijo de Thor, comparte destino con su hermano Magni tras el Ragnarök.

*Mokkurkalfi*: Gigante de barro construido para apoyar a Hrungrnir en su combate contra Thor.

*Mundelfoere*: Padre de Sol y de Luna.

*Muspelhem*: Primer lugar y formador del universo nórdico, de este salen chispas que generan vida y mucho calor.

## *N*

*Nanna*: Esposa del dios Baldr.

*Nidhoegg*: Dragón situado en el Yggdrasil, su misión es roer las raíces de este.

*Nilfhem*: Uno de los nueve reinos o mundos de Yggdrasil. Este es el más oscuro y más frío. De él salen los gigantes del hielo.

*Njörðr*: Padre de Frey y Freya, es uno de los principales dioses Vanir. Él, junto con sus hijos, fue parte de los rehenes que se enviaron a Asgard. Acabó siendo considerado el dios de los mares.

## *O*

*Óðr*: Esposo de Freya, no se sabe de la veracidad de este dios, pues muchas investigaciones lo asocian con Odín.

## *P*

*Península de Jutlandia*: Región geográfica localizada en la actual Dinamarca.

## *R*

*Ragnar Lodbrok*: Uno de los principales personajes de la conquista británica por parte de los vikingos daneses. Este personaje, que oscila entre lo heroico y lo histórico, consiguió llegar a la jefatura gracias a las grandes incursiones de saqueo desde Dinamarca hacia Gran Bretaña y hacia diferentes lugares del Imperio bizantino y el Ártico. Se le conoce por haber conseguido conquistar York para los daneses.

*Ragnarök*: Es el final de la mitología nórdica, donde muchos de los dioses perecen a manos de las criaturas de los mundos del Niflhem y del Muspelhem.

*Ratatoesk*: Criatura que habita en el Yggdrasil.

*Hringhorni*: Es el mayor barco de todos los Aesir, sirvió de túmulo y enterramiento para Baldr.

*Ródgar*: Rey que pide auxilio en la leyenda de Beowulf. Es muy importante para esta leyenda, pues dos partes de su poema son coprotagonizadas por este personaje.

*Roðr*: Tripulación de remeros.

*Rognvald* (Bretaña): Jefe nórdico que conquistó Bretaña para estos.

*Rollo*: Personaje de la historia nórdica conocido por sus saqueos y asedios a París y por fundar un Estado nórdico en Normandía.

## S

*Selandia*: Una de las islas localizadas al este de la actual Dinamarca.

*Sif*: Una de los Aesir principales, es esposa del dios Thor. Se trata de la diosa de las cosechas y la fidelidad.

*Signya*: Esposa de Loki. Su principal atribución fue recoger el veneno que caía de su cara en el castigo divino del dios de los engaños.

*Sigurðr*: Protagonista principal del *Cantar de los nibelungos* y de la *Saga de los Volsungos*. Es un héroe legendario que se enfrentó al dragón Fáfñir. Muere traicionado por su cuñado.

*Sindre*: Se trata de una mansión donde, tras el Ragnarök, los humanos podrán vivir en paz. Esta se ubica en las montañas.

*Sjaund*: Cerveza funeraria.

*Skaði*: Una gigante que se casó con Njörðr. Tras su matrimonio tuvo la consideración de Aesir.

*Skenfaxe*: Caballo de Día, con el que recorre el cielo todos los días, mientras que Noche lo hace con su caballo.

*Skíðbladnir*: Barco de Frey que fue un obsequio de los tuergos. Este podía llevar a todos los Aesir y recorrer cualquier distancia siempre que soltara la vela, pues el viento siempre le sería favorable.

*Skipasmiðir*: Palabra que se usa para designar a los constructores navales en el mundo nórdico.

*Skrymir*: Principal personaje de la leyenda de Utgard. Este era un gigante que se burló de Thor durante todo el mito. Es muy poderoso, tanto física como mágicamente.

*Sleipner*: Caballo de Odín. El mito de su nacimiento es uno de los principales para comprender la importancia de Loki.

*Snorri Sturluson*: Autor de las *Eddas*, tanto la poética como la narrativa. Este vivió en Islandia en el siglo XII y fue un importante personaje para el desarrollo de la mitología nórdica. Fue asesinado en el año 1241 por los vasallos del rey de Noruega.

*Stafn*: Lugar de observación en un barco nórdico.

*Stafnasmíðr*: Oficiales artesanos que fabricaban los barcos en la cultura nórdica.

*Strandhögg*: Tipo de táctica vikinga que consistía en la lucha relámpago desde las costas tras un período de espionaje breve.

*Surtur*: Personaje principal del Muspelhem. Es uno de los antagonistas principales de la mitología nórdica, durante el Ragnarök quemará absolutamente todo el mundo y, tras esto, renacerá un mundo totalmente nuevo.

*Svartalfhem*: Se trata de uno de los nueve reinos o mundos, en el que habitaban los elfos oscuros. En algunas investigaciones aparecen mencionados los enanos que habitan en este mundo.

## *T*

*Tanngnjóstr*: Macho cabrío de Thor. Sirve como alimento y animal de tiro para este Aesir.

*Tanngrisnir*: Macho cabrío de Thor. Sirve como alimento y animal de tiro para este Aesir.

*Thialfi*: Uno de los gigantes a los que vence Thor. De sus ojos surgen estrellas.

*Thing*: Asamblea del pueblo nórdico, se celebraba al aire libre o en una residencia en concreto. Servía como cámara legislativa y judicial para una comunidad.

*Thoecka*: Loki transformado en una gigante.

*Thrall*: Personaje que dirige la clase social de los esclavos.

*Thrud*: Hijo de Thor y de Sif.

*Thrym*: Gigante que le consigue robar el martillo a Thor.

*Traells*: Forma de denominar a los esclavos en la cultura nórdica.

*Tuergo*: Enano.

*Tyr*: Uno de los Aesir principal. Era el más atrevido y valiente de todos ellos, se le solía invocar, cuando los guerreros estaban en una situación difícil, para procurarse la victoria. Así, era el dios de la guerra y de los guerreros. Perdió una mano en la boca del lobo Fenrir para que este se dejase atar.

## U

*Ull*: Aesir hijo de Sif y de Thor. Este dios era muy hábil en tirar flechas y en recorrer grandes campos de nieve.

*Urd*, fuente de: Se trata de una fuente donde se celebraban algunas de las reuniones de los Aesir. Para llegar a ella se necesita el uso del Bifrost, salvo Thor, quien puede llegar a nado hasta ella.

## V

*Vali*: Hijo de Odín y de la gigante Rind. Es dios y patrón de los arqueros y fue uno de los dioses más controvertidos, ya que en algunas fuentes se nos dice que su creación fue producto de los escaldos.

*Vanaheim*: Uno de los nueve reinos o mundos de Yggdrasil, en el que moran los Vanir, la otra clase de dioses o magos.

*Vanir*: La segunda clase de los dioses, estos tenían atribuciones mágicas y mantuvieron una guerra contra los Aesir. Habitan en el Vanaheim.

*Vidar*: Principal dios Aesir, se trata del dios de los zapatos, pues gracias a estos puede acabar con el lobo Fenrir.

*Vik*: Palabra nórdica que significa bahía o ensenada.

## W

*Wíglaf*: Personaje secundario de la leyenda de Beowulf. Este personaje salva, en una ocasión, a Beowulf, pero no puede evitar la muerte de este.

## Y

*Yggdrasil*: Fresno en el que tienen cabida los nueve reinos, conectados a través de sus raíces. En Yggdrasil habitan muchas de las criaturas mágicas de esta mitología y existen diversas fuentes que se corresponden con los atributos de la sabiduría.

*Ymir*: Gigante primigenio, de él se extrae el mundo, que se forma con las diferentes partes de su cuerpo.

# 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).

*Saga de Nial*. Trad. Enrique Bernárdez, Siruela (2003).

*Sagas islandesas de los tiempos antiguos*. Trad. S. Ibáñez Lluch, Miraguano (2007).

*Saga de Erik el Rojo*. Ed. Enrique Bernárdez, Nórdica (2011).

SAXO GRAMMATICUS. *Historia danesa*. Trad. S. Ibáñez Lluch, Tilde (1999).

*Seven Viking Romances*. Trad. Hermann Pálsson y Paul Edwards. Londres: Penguin, 1985.

STURLUSON, Snorri. *La saga de los Ynglingos*. Trad. S. Ibáñez Lluch, Miraguano (2012).

*Textos mitológicos de las Eddas*. Trad. E. Bernárdez. Madrid: Miraguano, 1987.

*The Saga of Gunnlaug Snake-Tongue, together with the Tale of Scald-Helgi*. Trad. Alan Boucher. Reykjavik: Iceland Review, 1983.

*The Saga of the Volsungs*. Trad. R. G. Finch. Londres: Nelson, 1965.

*Völuspa. La profecía de la vidente*. Trad. R. García Pérez. Madrid: Miraguano, 2014.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ÁLVAREZ, V *Los vikingos. Crónica de una aventura*. Madrid: Silex, 2013.

ANDRÉN, A. *Tracing Old Norse Cosmology. The World Tree, Middle Earth and the Sun in Archaeological Perspectives*. Lund: Nordic Academic Press, 2014.

ANDRÉN, A.; JENNBERT, K.; RAUDVERE, C. (eds.) *Old-Norse religion in long term perspectives. Origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2004.

ATKINSON, I. *Los barcos vikingos*. Madrid: Akal, 1990.

BAILEY, R. N. *Viking Age Sculpture in Northern England*. Londres: Collins, 1980.

BARNES, G. y CLUNES ROSS, M. (eds.) *Old Norse Myths, Literature and Society (11th International Saga Conference)*. Odense: University Press of South Denmark, 2000.

BARTHELEMY, P. *Los vikingos*. Madrid: Martínez Roca, 1989.

BATES, D. *Normandy before 1066*. Londres: John Wiley & Sons, 1982.

BATEY, C. E.; JESCH, J y MORRIS, C. D. *The Viking Age in Caithness, Orkney and the North Atlantic*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 1993.

BERNÁNDEZ, E. *Los mitos germánicos*. Madrid: Alianza, 2008.

—, «Dioses vikingos... ¿o eran diosas?». En: Actas del VII Congreso Trama y Fondo (Madrid, 2015). Disponible en: [http://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las\\_diosas/downloads/bernandez-enrique.pdf](http://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las_diosas/downloads/bernandez-enrique.pdf) (Consultado el 20 de septiembre de 2018).

—, *Mitología Nórdica*. Madrid: Alianza, 2017.

- BLÖNDAL, S. y BENEDIKZ, B. S. *The Varangians of Byzantium*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- BOYER, R. *La vida cotidiana de los vikingos*. Mallorca: José J. de Olañeta, 2000.
- BOYER, R.; Lot-Falck, E. *Les religions de l' Europe du nord. Eddas-sagas-hymnes chamaniques*. París: Fayard/Denöel, 1974.
- BRANSTON, B. *Gods of the North*, Londres: Thames and Hudson, 1980.
- BRINK, S. y PRICE, N. (eds.). *The Viking World*. Londres, Routledge, 2008.
- BYOCK, J. L. *Viking Age Iceland*. Londres: Penguin, 2001.
- CANALES, C. y Rey, M. del. *Demonios del norte. Las expediciones vikingas*. Madrid: Edaf, 2017.
- CHRISTIANSEN, E. *The Norsemen in the Viking Age*. Oxford: Blackwell, 2002.
- CLUNIES ROAESS, M- (2008): «*The Creation of Old Norse Mythology*». En: BRINK, S. y PRICE, N. (eds.). *The Viking World*. Londres. Routledge, 2008: 231-234.
- COHAT, Y. *Los vikingos, reyes de los mares*. Madrid: Aguilar Universal, 1989.
- CORBETT, J. *Some Principles of Maritime Strategy*. Londres: Sir Julian Stafford Corbett, 1912.
- CROSSLEY-HOLLOND, K. *The Penguin Book of Norse Myths*. Londres: Penguin, 2011.

- DAHL, S. «The Norse Settlement of the Faroe Islands». En: *Medieval Archaeology*, 1970; n.º 14: 60-73.
- DÍAZ-SÁNCHEZ, C. «La religión como método ideológico de poder durante las Guerras Púnicas». En: BRAVO, G. y GONZÁLEZ, R. (coords.). *Ideología y Religión en el mundo romano (XIV Coloquio de la AIER)*. Madrid: Signifer Libros, 2017: 383-394.
- , «Introducción al estudio instrumental de los *signiferi* de la *Legio VIII Hispana* en Britania: Los casos de *Gaius Valerius* y *Duccius Rufinus*». En: CANTERA, J., MARTÍNEZ, E. y PAZZIS, M. de (coords.). *Armamento y equipo para la guerra (Actas del III Congreso Internacional de la Cátedra Complutense de Historia Militar)*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2018.
- , *Breve historia de las batallas de la Antigüedad*. Madrid: Nowtilus, 2018.
- DUBOIS, T. A. *Nordic Religions in the Viking Age*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press, 1999.
- EDWARDS, B, J. N. *Vikings in North West England*. Lancaster: University of Lancaster, 1988.
- ELLIS DAVIDSON, H. R. *Gods and Myths of Northern Europe*. Harmondsworth: Penguin, 1964.
- , *The Viking Road to Byzantium*. Londres: Allen and Unwin, 1976.
- , *Scandinavian mythology*. Nueva York: Peter Bedrick, 1982.
- FENTON, A. y PÁLSSON, H. *The Northern and Western Isles in the Viking World. Survival, Continuity and Change*. Edimburgo: Alexander Fenton y National Museum of Antiques of Scotland, 1984.

FOOTE, P. G. y WILSON, D. M. *The Viking Achievement: The Society and Culture of Early Medieval Scandinavia*. Londres: Sidgwick & Jackson, 1980.

FRANK, R. (1984): «*Viking Atrocity and Skaldic Verse: The Rite of the Blood-Eagle*», En: *The English Historical Review*; n.º 391: 332-343.

FRANKLIN, S. y SHEPARD, J. *The Emergence of Rus 750-1200*. Nueva York: Longman, 2013.

GAIMAN, N. *Mitos nórdicos*. Barcelona: Destino, 2017.

GERMÁN BES, C. «De diosas a vírgenes y brujas». En: *Actas del VII Congreso Trama y Fondo (Madrid, 2015)*. Disponible en: [http://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las\\_diosas/downloads/german-bes-concha.pdf](http://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las_diosas/downloads/german-bes-concha.pdf) (Consultado el 20 de septiembre de 2018).

GIBSON, M. *The Vikings*. Londres: Wayland, 1972.

—, *Vikingos*. Barcelona: Molino, 1981.

GRAHAM-CAMPBELL, J. *Viking Art*, Londres: Thames & Hudson, 2013.

GRAHAM-CAMPBELL, J.; BATEY, C. E. *Vikings in Scotland: an Archaeological Survey*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 1998.

GRÄSLUND, A.-S. «The material culture of Old Norse religion». En: BRINK, S. y PRICE, N. (eds). *The Viking World*. Londres, Routledge, 2008: 249-256.

GRIFFITH, P. *Los vikingos. El terror de Europa*. Barcelona: Ariel, 2013.

- HADLEY, D. M. y HARKEL, L. *Everyday Life in Viking-age Towns*. Oxford: Oxbow Books, 2013.
- HALL, R. A. *Viking Age York*. Londres: Batsford Ltd, 1994.
- , *El mundo de los vikingos*. Madrid: Akal, 2008.
- HARRISON, M. *Viking Hersir 793-1066 AD*. Londres: Osprey, 1993.
- HART, C. *The Danelaw*. Londres, Bloomsbury, 1992.
- HAYWARD, J. *Encyclopaedia of the Viking Age*. Nueva York, Thames & Hudson, 2000.
- HAYWOOD, J. *Los hombres del norte. La saga vikinga (793-1294)*. Barcelona: Área, 2017.
- HEALTH, I. *The Vikings*. Londres: Osprey, 1985.
- HEDEAGER, L. *Iron Age Myth and Materiality. An archaeology of Scandinavia ad 400-1000*. Londres: Abingdon, 2011.
- HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D. *Mitología clásica*. Madrid: Alianza, 2015.
- HNGER, S. *Tolkien and the Viking Heritage*. Master's Thesis, University of Vienna, 2014. Disponible en: [http://othes.univie.ac.at/34594/1/2014-10-13\\_0908157.pdf](http://othes.univie.ac.at/34594/1/2014-10-13_0908157.pdf) (Consultado el 20 de septiembre de 2018).
- HOWORTH-MADEN, C. *Mitos y leyendas de los vikingos*. Madrid: Edimat, 1999.
- HULTGÅRD, A. «The Religion of the Vikings». En: BRINK, S. y PRICE, N. (eds). *The Viking World*. Londres, Routledge, 2008: 212-219.
- JONES, G. *A History of the Vikings*, Oxford: Oxford University Press,

1968.

KARRAS, R. *Slavery and Society in Medieval Scandinavia*, New Haven: Yale University Press, 1988.

KROGH, K. J. *Viking Greenland*, Copenhagen: National Museum, 1967.

LANCEROS, P. *El destino de los dioses. Interpretación de la mitología nórdica*. Madrid: Trotta, 2001.

LARSEN, A. *The Vikings in Ireland*, Roskilde: Viking Ship Museum, 2001.

LINDOW, J. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*. Oxford: Oxford University Press, 2001.

LOGAN, F. D. *The Vikings in History*. Londres: Barnes & Noble, 1983.

LOYN, H. R. *The Vikings in Britain*. Londres: Wiley, 1977.

LUND, N. «Danish Military Organisation». En: COOPER, J. (ed.), *The Battle of Maldon. Fiction and Fact*. Londres: Hambledon, 1993: 109-126.

—, (1995): «Scandinavia, c. 700-1066». En: MCKITTERICK, R. (ed.). *The New Cambridge Medieval History*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995: vol. 2, 202-227.

MARTIN, J. *Medieval Russia 980-1584*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

MORALES ROMERO, E. *Historia de los vikingos en España. Ataques e incursiones contra los reinos cristianos y musulmanes de la Península Ibérica en los siglos IX-XI*, Madrid: Miraguano, 2004.

- MUNDAL, E. «Coexistence of Sami and Norse Culture – reflected in and interpreted by Old Norse myths». BARNES, G. y CLUNIES ROSS, M. (eds.). *Old Norse Myths, Literature and Society, Proceedings of the 11 th International Saga Conference*. Sidney: Centre for Medieval Studies, University of Sydney, 2000: 346-355.
- NELSON, J. L. *Charles the Bald*. Londres: Longman, 1992.
- NIEDNER, H. *Mitología nórdica*, Madrid: Edicomunicación, 1919.
- NORGARD JORGENSEN, A.; CLAUSEN, B. L. (1997): *Military Aspects of Scandinavian Society in a European Perspective, AD 1-1300: Papers from an International Research Seminar at the Danish National Museum (Copenhagen, 2-4 May 1996)*. 2 vols. Copenhagen: National Museum, 1997.
- ORCHARD, A. *Dictionary of Norse myth and legend*. Londres: Casell, 1997.
- OXENTIerna, E. G. *Los vikingos*, Barcelona: Caralt, 1977.
- PAGE, R. I. *Runes*. Londres: University of California Press, British Museum, 1987.
- , *Mitos nórdicos*. Madrid: Akal, 1992.
- PLÁCIDO, D. *Poder y discurso, en la Antigüedad Clásica*. Madrid: Abada, 2008.
- PULSIANO, P. *Medieval Scandinavia: An Encyclopedia*. Londres: Taylor & Francis, 1993.
- QUESADA SANZ, F. «La “arqueología de los campos de batalla. Notas para un estado de la cuestión y una guía de investigación». En: *SALDVIE*, 2008; nº 8: 21-35.

- QUINN, J. «Mythologizing the sea: The Nordic Sea-Deity Rán». En: TANGHERLINI, T. R. (ed.). *Nordic Mythologies: Interpretations, Intersections, and Institutions*. Berkeley: North Pinehurst Press, 2014: 71-97.
- RANDBORG, K. *The Viking Age in Denmark: The Formation of a State*. Londres: Duckworth, 1980.
- RAUDVERE, C. «Popuar religion in the Viking Age». En: BRINK, S. y PRICE, N. (eds.). *The Viking World*. Londres. Routledge, 2008: 235-243.
- REINHART, P. A. D. *Los vikingos en España*. Madrid: Polifemo, 1987.
- RENAUD, J. *Les Vikings et la Normandie*. Rennes: Ouest-France, 1989.
- RICHARDS; J. D. *Viking Age England*. Stroud: Tempus, 2004.
- ROESDAHL, E. *Viking Age in Denmark*, Londres, British Museum, 1982.
- SAWYER, P. H. *The Age of the Vikings*. Londres: Edward Arnold, 1962.
- , *Kings and Vikings: Scandinavia and Europe, A.D. 700-1000*. Londres: Methuen, 1982.
- SCHJODT, J. P. «The Old Norse gods». En: BRINK, S. y PRICE, N. (eds.). *The Viking World*. Londres. Routledge, 2008: 219-222.
- , «New Perspectives on the Vanir gods in pre-Christian Scandinavian mythology and religion», TANGHERLINI, T. R. (ed.). *Nordic Mythologies: Interpretations, Intersections, and Institutions*. Berkeley: North Pinehurst Press, 2014: 19-34.
- SYKES, B. *Saxons, Vikings and Celts: The Genetic Roots of Britain and Ireland*. Nueva York, W. W. Norton & Company, 2008.

- TANGHERLINI, T. R. (ed.). *Nordic Mythologies. Interpretations, Intertsections and Institutions*, Berkeley: North Pinehurst Press, 2014.
- TUVILLE-PETRE, E. O. G. *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Greenwich: Greenwood Press, 1977.
- VELASCO, M. *Breve historia de los vikingos*. Madrid: Nowtilus, 2012.
- , *Territorio vikingo. Un viaje por Suecia, Dinamarca, Noruega, Islandia, las Islas Británicas y Normandía*. Madrid: Nowtilus, 2012.
- VENTURA, M. M. *Pueblos del norte de Europa*. Madrid: Edimat, 2007.
- WALLACE-HADRILL, J. M. (1975): «*The Vikings in Francia*», *Early Medieval History*, Oxford.
- WHITTOCK, M y WHITTOCK, H. (2018): *Mitos y leyendas nórdicos. Relatos vikingos de dioses y héroes*. Madrid: Edaf, 2018.
- WILLIAMS, G. *The Viking Ship*. Londres: British Museum, 2014.
- WISE, T. *Saxon, Viking and Norman*. Londres: Osprey, 1979.

## COLECCIÓN BREVE HISTORIA...

- *Breve historia de los samuráis*, Carol Gaskin y Vince Hawkins
- *Breve historia de la Antigua Grecia*, Dionisio Mínguez Fernández
- *Breve historia del Antiguo Egipto*, Juan Jesús Vallejo
- *Breve historia de la brujería*, Jesús Callejo
- *Breve historia de la Revolución rusa*, Íñigo Bolinaga
- *Breve historia de la Segunda Guerra Mundial*, Jesús Hernández
- *Breve historia de la Guerra de Independencia española*, Carlos Canales
- *Breve historia de los íberos*, Jesús Bermejo Tirado
- *Breve historia de los incas*, Patricia Temoche
- *Breve historia de Francisco Pizarro*, Roberto Barletta
- *Breve historia del fascismo*, Íñigo Bolinaga
- *Breve historia del Che Guevara*, Gabriel Glasman
- *Breve historia de los aztecas*, Marco Cervera
- *Breve historia de Roma I. Monarquía y República*, Bárbara Pastor
- *Breve historia de Roma II. El Imperio*, Bárbara Pastor
- *Breve historia de la mitología griega*, Fernando López Trujillo
- *Breve historia de Carlomagno y el Sacro Imperio Romano Germánico*, Juan Carlos Rivera Quintana

- *Breve historia de la conquista del Oeste*, Gregorio Doval
- *Breve historia del salvaje Oeste. Pistoleros y forajidos*, Gregorio Doval
- *Breve historia de la Guerra Civil española*, Íñigo Bolinaga
- *Breve historia de los cowboys*, Gregorio Doval
- *Breve historia de los indios norteamericanos*, Gregorio Doval
- *Breve historia de Jesús de Nazaret*, Francisco José Gómez
- *Breve historia de los piratas*, Silvia Miguens
- *Breve historia del Imperio bizantino*, David Barreras y Cristina Durán
- *Breve historia de la guerra moderna*, Francesc Xavier Hernández y Xavier Rubio
- *Breve historia de los Austrias*, David Alonso García
- *Breve historia de Fidel Castro*, Juan Carlos Rivera Quintana
- *Breve historia de la carrera espacial*, Alberto Martos
- *Breve historia de Hispania*, Jorge Pisa Sánchez
- *Breve historia de las ciudades del mundo antiguo*, Ángel Luis Vera Aranda
- *Breve historia del Homo sapiens*, Fernando Díez Martín
- *Breve historia de Gengis Kan y el pueblo mongol*, Borja Pelegero Alcaide
- *Breve historia del Kung-Fu*, William Acevedo, Carlos Gutiérrez y Mei Cheung
- *Breve historia del condón y de los métodos anticonceptivos*, Ana Martos Rubio
- *Breve historia del Socialismo y el Comunismo*, Javier Paniagua
- *Breve historia de las cruzadas*, Juan Ignacio Cuesta

- *Breve historia del Siglo de Oro*, Miguel Zorita Bayón
- *Breve historia del rey Arturo*, Christopher Hibbert
- *Breve historia de los gladiadores*, Daniel P. Mannix
- *Breve historia de Alejandro Magno*, Charles Mercer
- *Breve historia de las ciudades del mundo clásico*, Ángel Luis Vera Aranda
- *Breve historia de España I. Las raíces*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de España II. El camino hacia la modernidad*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de la alquimia*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de las leyendas medievales*, David González Ruiz
- *Breve historia de los Borbones españoles*, Juan Granados
- *Breve historia de la Segunda República española*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de la Guerra del 98*, Carlos Canales y Miguel del Rey
- *Breve historia de la guerra antigua y medieval*, Francesc Xavier Hernández y Xavier Rubio
- *Breve historia de la Guerra de Ifni-Sahara*, Carlos Canales y Miguel del Rey
- *Breve historia de la China milenaria*, Gregorio Doval
- *Breve historia de Atila y los hunos*, Ana Martos
- *Breve historia de los persas*, Jorge Pisa Sánchez
- *Breve historia de los judíos*, Juan Pedro Caverro Coll
- *Breve historia de Julio César*, Miguel Ángel Novillo López
- *Breve historia de la medicina*, Pedro Gargantilla

- *Breve historia de los mayas*, Carlos Pallán
- *Breve historia de Tartessos*, Raquel Carrillo
- *Breve historia de las Guerras Carlistas*, Josep Carles Clemente
- *Breve historia de las ciudades del mundo medieval*, Ángel Luis Vera Aranda
- *Breve historia de la música*, Javier María López Rodríguez
- *Breve historia del Holocausto*, Ramon Espanyol Vall
- *Breve historia de los neandertales*, Fernando Díez Martín
- *Breve historia de Simón Bolívar*, Roberto Barletta
- *Breve historia de la Primera Guerra Mundial*, Álvaro Lozano
- *Breve historia de Roma*, Miguel Ángel Novillo López
- *Breve historia de los cátaros*, David Barreras y Cristina Durán
- *Breve historia de Hitler*, Jesús Hernández
- *Breve historia de Babilonia*, Juan Luis Montero Fenollós
- *Breve historia de la Corona de Aragón*, David González Ruiz
- *Breve historia del espionaje*, Juan Carlos Herrera Herмосilla
- *Breve historia de los vikingos*, Manuel Velasco
- *Breve historia de Cristóbal Colón*, Juan Ramón Gómez Gómez
- *Breve historia del anarquismo*, Javier Paniagua
- *Breve historia de Winston Churchill*, José Vidal Pelaz López
- *Breve historia de la Revolución Industrial*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de los sumerios*, Ana Martos Rubio
- *Breve historia de Cleopatra*, Miguel Ángel Novillo

- *Breve historia de Napoleón*, Juan Granados
- *Breve historia de al-Ándalus*, Ana Martos Rubio
- *Breve historia de la astronomía*, Ángel R. Cardona
- *Breve historia del islam*, Ernest Y. Bendriss
- *Breve historia de Fernando el Católico*, José María Manuel García-Osuna Rodríguez
- *Breve historia del feudalismo*, David Barreras y Cristina Durán
- *Breve historia de la utopía*, Rafael Herrera Guillén
- *Breve historia de Francisco Franco*, José Luis Hernández Garvi
- *Breve historia de la Navidad*, Francisco José Gómez
- *Breve historia de la Revolución francesa*, Iñigo Bolinaga
- *Breve historia de Hernán Cortés*, Francisco Martínez Hoyos
- *Breve historia de los conquistadores*, José María González Ochoa
- *Breve historia de la Inquisición*, José Ignacio de la Torre Rodríguez
- *Breve historia de la arqueología*, Jorge García
- *Breve historia del Arte*, Carlos Javier Taranilla de la Varga
- *Breve historia del cómic*, Gerardo Vilches Fuentes
- *Breve historia del budismo*, Ernest Yassine Bendriss
- *Breve historia de Satanás*, Gabriel Andrade
- *Breve historia de la batalla de Trafalgar*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de los Tercios de Flandes*, Antonio José Rodríguez Hernández
- *Breve historia de los Medici*, Eladio Romero

- *Breve historia de la Camorra*, Fernando Bermejo
- *Breve historia de la guerra civil de los Estados Unidos*, Montserrat Huguet
- *Breve historia de la guerra del Vietnam*, Raquel Barrios Ramos
- *Breve historia de la Corona de Castilla*, José Ignacio Ortega
- *Breve historia de entreguerras*, Óscar Sainz de la Maza
- *Breve historia de los godos*, Fermín Miranda
- *Breve historia de la Cosa Nostra*, Fernando Bermejo
- *Breve historia de la batalla de Lepanto*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia del mundo*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de los dirigibles*, Carlos Lázaro
- *Breve historia del Románico*, Carlos Javier Taranilla de la Varga
- *Breve historia de la Literatura española*, Alberto de Frutos
- *Breve historia de Cervantes*, José Miguel Cabañas
- *Breve historia de la Gestapo*, Sharon Vilches
- *Breve historia de los celtas* (nueva edición), Manuel Velasco
- *Breve historia de la arquitectura*, Teresa García Vintimilla
- *Breve historia de la guerra de los Balcanes*, Eladio Romero e Iván Romero
- *Breve historia de las Guerras Púnicas*, Javier Martínez-Pinna
- *Breve historia de Isabel la Católica*, Sandra Ferrer Valero
- *Breve historia del Gótico*, Carlos Javier Taranilla de la Varga
- *Breve historia de la caballería medieval*, Manuel J. Prieto
- *Breve historia de la Armada Invencible*, Víctor San Juan

- *Breve historia de la mujer*, Sandra Ferrer Valero
- *Breve historia de la Belle Époque*, Ainhoa Campos Posada
- *Breve historia de las batallas navales de la Antigüedad*, Víctor San Juan
- *Breve historia de las batallas navales de la Edad Media*, Víctor San Juan
- *Breve historia del Imperio otomano*, Eladio Romero
- *Breve historia de la Guerra de la Independencia de los EE. UU.*, Montserrat Huguet Santos
- *Breve historia de la caída del Imperio romano*, David Barreras Martínez
- *Breve historia de los fenicios*, José Luis Córdoba de la Cruz
- *Breve historia de la Ciencia ficción*, Luis E. Íñigo Fernández
- *Breve historia de Felipe II*, José Miguel Cabañas
- *Breve historia del Renacimiento*, Carlos Javier Taranilla
- *Breve historia de Carlos V*, José Ignacio Ortega Cervigón
- *Breve historia de la vida cotidiana del Imperio romano*, Lucía Avial Chicharro
- *Breve historia de la generación del 27*, Felipe Díaz Pardo
- *Breve historia de las batallas de la Antigüedad, Egipto-Grecia-Roma*, Carlos Díaz Sánchez
- *Breve historia de la vida cotidiana del antiguo Egipto*, Clara Ramos Bullón
- *Breve historia de las batallas navales del Mediterráneo*, Víctor San Juan
- *Breve historia de la Guerra Fria*, Eladio Romero
- *Breve historia de la mitología de Roma y Etruria*, Lucía Avial Chicharro

- *Breve historia de la Filosofía occidental*, Vicente Caballero de la Torre
- *Breve historia del Barroco*, Carlos Javier Taranilla
- *Breve historia del Japón feudal*, Rubén Almagón
- *Breve historia de la Reconquista*, José Ignacio de la Torre
- *Breve historia del antiguo Egipto*, Azael Varas

### PRÓXIMAMENTE...

- *Breve historia de los nacionalismos*, Iván Romero
- *Breve historia de las batallas navales de los acorazados*, Víctor San Juan
- *Breve historia del liberalismo*, Juan A. Granados
- *Breve historia de la vida cotidiana de la Grecia clásica*, Gonzalo Ollero de Landáburu
- *Breve historia de Juana I de Castilla*, Javier Manso
- *Breve historia del fútbol*, Marcos Uyá Esteban

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.

BREVE HISTORIA de la...

# MITOLOGÍA NORDICA

Carlos Díaz Sánchez

Los pueblos del norte, aquellas personas violentas que atormentaron Europa durante siglos (VIII-XIII), no eran solamente guerreros sádicos, también tuvieron una cultura muy rica y una religión que convivió con el cristianismo durante este tiempo. La mitología nórdica es una de las creencias que más ha influenciado el mundo europeo, ya sea a través de distintos medios de comunicación, de la música, de los videojuegos o, incluso, de los comics.

Adéntrese, de la mano de Carlos Díaz Sánchez, en el mundo nórdico gracias a este título, un texto ameno, con un vocabulario sencillo y llamativo, pero con una base científica constatada por fuentes arqueológicas e históricas. Descubra las distintas narraciones de sus mitos, como fueron las andanzas de Thor, los engaños de Loki, el poder y la sabiduría de Odín o de los distin-

tos mundos que se ubicaban en Yggdrasil. Conozca en profundidad, con el rigor propio de la colección Breve Historia, la formación de un universo concebido para albergar todo tipo de criaturas como elfos, enanos, gigantes de hielo, hombres o dioses que tendrá su fin bajo el Ragnarök y la lucha entre los diferentes personajes de esta rica mitología.

## BREVE HISTORIA

[www.BreveHistoria.com](http://www.BreveHistoria.com)

Visite la web y descargue los fragmentos gratuitos de los libros, participe en los foros de debate temático y mucho más.

Hágase amigo de Breve Historia en Facebook

