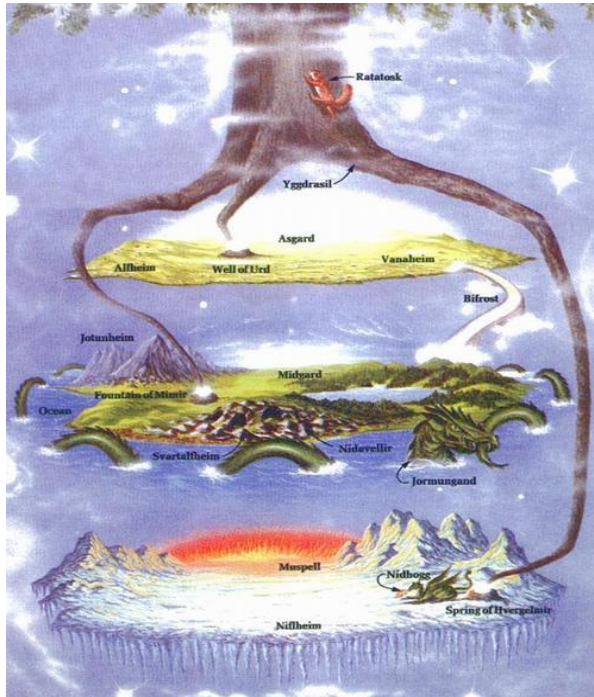


Hombres del Norte

Oscar Zunino

HOMBRES DEL NORTE

Mitología Nórdica



Índice

PARTE PRIMERA: MITOLOGÍA NÓRDICA.....	PÁG. 02
Introducción.....	pág. 03
Los Aesir.....	pág. 18
Los Vanir.....	pág. 45
Poesía Antiguo-Nordica.....	pág. 50
Las Nornas.....	pág. 57
Las Valkirias.....	pág. 59
Jotun, Los Gigantes.....	pág. 64
Los Enanos.....	pág. 91
Bestias.....	pág. 98
Lugares Mitológicos.....	pág. 106
Artefactos.....	pág. 115
PARTE SEGUNDA: BREVE HISTORIA DE LOS VIKINGOS...PÁG. 123	

Mitología nórdica: Introducción.

La **mitología nórdica** o **escandinava** comprende la religión pre-cristiana, creencias y leyendas de los pueblos escandinavos, incluyendo aquellos que se asentaron en Islandia, donde las fuentes escritas de la mitología nórdica fueron reunidas. Es la versión mejor preservada de la antigua mitología germana, común a todos los pueblos germanos, que también incluye la estrechamente relacionada mitología anglosajona. La mitología germana, a su vez, ha evolucionado de una mitología indo-europea más temprana.

La mitología nórdica era una colección de creencias e historias compartidas por los pueblos germanos septentrionales. No era una religión revelada, pues no había una verdad entregada por los divinos a los mortales (a pesar que tiene relatos de personas normales aprendiendo las historias de los dioses de una visita de o a ellos), y no tenía un libro sagrado. Esta mitología era transmitida oralmente en forma de una larga y regular poesía. Dicha transmisión continuó durante la era vikinga, y nuestro conocimiento sobre ella está basado principalmente en las Eddas y otros textos medievales escritos durante o después de la Cristianización.

En el folclore escandinavo, estas creencias duraron mucho tiempo, y en algunas áreas rurales algunas tradiciones han sido mantenidas hasta hoy. Otras han sido recientemente revividas o reinventadas como el neopaganismo germano. La mitología también ha permanecido como inspiración en la literatura así como en producciones escénicas o películas.

Fuentes

La mayor parte de esta mitología fue transmitida oralmente, y mucha se perdió. Sin embargo, algo de ella fue capturado y grabado por eruditos cristianos, particularmente en las *Eddas* y la *Heimskringla* de Snorri Sturluson, quien creía que las deidades pre-cristianas eran hombres y mujeres más bien que demonios. También está la *Gesta Danorum* ("Historia Danesa") de Saxo Grammaticus, donde, no obstante, los dioses nórdicos son fuertemente evemerizados.

La *Edda menor* o *prosaica* fue escrita a principios del siglo XIII por Snorri Sturluson, que era un destacado poeta, un lagman y un diplomático islandés. Se puede ver ante todo como un manual para aspirantes a poeta. Contiene explicaciones en prosa de los "kenningar" tradicionales, o metáforas comprimidas halladas en la poesía. Estos recuentos en prosa hacen que los diversos relatos de los dioses nórdicos se organicen sistemática y coherentemente.

La *Edda poética* (también conocida como "Edda mayor"), fue puesta por escrito unos 50 años después de la *Edda prosaica*. Contiene 29 largos poemas, de los cuales 11 tratan acerca de las deidades germánicas, y el resto con héroes legendarios como *Sigurd el volsungo* (Siegfried en la versión alemana conocida como *Cantar de los Nibelungos*). Aunque algunos estudiosos piensan que fue

escrita después que la otra *Edda*, el lenguaje y las formas poéticas utilizados en los cuentos hacen presumir que su origen se remonta a varios siglos antes de su transcripción.

Junto a estas fuentes, hay leyendas que sobreviven en el folclore escandinavo. Algunas de éstas pueden ser corroboradas con leyendas que aparecen en otras literaturas germánicas, por ejemplo, la historia narrada en la *Batalla de Finnisburg* anglosajona, y muchas alusiones a cuentos mitológicos en *Deor*. Cuando varias referencias parciales y narraciones sobreviven, los estudiosos pueden deducir la leyenda original. Adicionalmente en Escandinava hay cientos de topónimos relativos a deidades.

Unas pocas inscripciones rúnicas, como en la estela o Piedra de Rök y el amuleto de Kvinneby, hacen referencias a la mitología. También hay varias runas e imágenes en piedra que describen escenas de la mitología nórdica, como el viaje de pesca de Thor, escenas de la *Saga Volsunga*, Odín y Sleipnir, Odín siendo devorado por Fenrir, y Hyrrokkin cabalgando hacia el funeral de Baldr.

En Dinamarca, una imagen en piedra describe a Loki con rizados mostachos y labios cosidos, y la cruz Gosforth británica muestra varias imágenes intrigantes. También hay imágenes más pequeñas, como figurines describiendo al dios Odín (con un ojo), Thor (con su hacha) y Frey (con su falo erecto).

Cosmología

En la mitología nórdica el mundo está representado como un disco plano. El disco está situado en las ramas del árbol del mundo *Yggdrasil*, que sostenía los nueve mundos. En él habitaban varias criaturas, como un dragón llamado Nidhoggen las raíces, que, royéndolas, quería derribar a Yggdrasil (consiguiéndolo en el Ragnarök), un águila que habita en la rama más alta, y desde ahí vigila los nueve mundos. A su vez tiene un halcón llamado Veðrfölnir en el entrecejo, que vigila los movimientos del águila. Además hay una ardilla llamada Ratatösk que corretea de las raíces a la copa llevando noticias falsas del dragón al águila, y viceversa, sembrando la discordia entre ellos. *Asgard*, la región alta del cielo, (*as* es alto, *gard* es cielo), donde vivían los dioses, estaba localizado en el centro del disco, y solamente podría llegarse hasta allí caminando por el arco iris (el puente *Bifröst*, guardado por Heimdall, quien estaba provisto de un gran cuerno con el que avisaba cada vez que un Aesir o un Vanir lo cruzaba). Los gigantes vivían en un lugar llamado *Jötunheim*.

Una fría y oscura morada llamada Niflheim era regida por Hela, hija de Loki. De acuerdo a la *Edda prosaica*, esta era el lugar último de residencia de la mayoría de los muertos. Estaba situado en un algún lugar al sur del ardiente reino de Muspelheim, hogar de los gigantes de fuego.

Entre otros reinos que componen esta cosmología se destacan Alfheim, hogar de los elfos de luz (ljósálfar), Svartálfaheim, hogar de los elfos oscuros. En medio de Asgard y Niflheim se encontraba Midgard, la región baja del cielo, el mundo habitado por los humanos (véase Tierra Media).

La cosmología de la mitología nórdica incluye un fuerte componente de dualidad. Por ejemplo el día y la noche tienen sus contrapartidas mitológicas Dagr/Skinfaxi y Nótt/Hrímfaxi, el sol y el lobo que la persigue (en esta mitología "el" sol es femenino y "la" luna, masculina), trayendo la oscuridad Sol y Skoll, la luna y el lobo que le persigue Mani y Hati, y la oposición total entre Niflheim y Muspelheim que da origen al mundo. Esto puede verse reflejado en una profunda creencia metafísica en los opuestos para la creación del universo.

Seres sobrenaturales

Thor luchaba a menudo contra los gigantes.

Hay tres clanes de deidades, los Æsir, los Vanir y los Jotun (llamados «gigantes» en este artículo).

Los Æsir

Los pueblos nórdicos adoraban dos clases de dioses, una de ellas y la principal, es la de los Æsir.

En Asgard, el hogar de los dioses, habitaban los **Æsir** (dioses) y las **Asynjur** (diosas). Todos ellos componían la asamblea a cuya cabeza estaba Odín, el más noble y el más importante.

Entre otros están Thor, calzado con guantes de hierro y dueño de un cinturón mágico; dios de la fuerza muy cercano a Odín en jerarquía. Baldur, hijo de Odín, es el dios de la belleza y la gentileza. Tyr es el dios del combate (suele creerse que ese papel lo cumple Thor, pero no es exactamente así). Bragui es el dios de la sabiduría y la elocuencia; Heimdall es hijo de nueve doncellas y guardián de los dioses; duerme menos que un pájaro y el sonido de su cuerno puede oírse en cualquier lugar del cielo o de la tierra. Hodr es el misterioso dios ciego. Vidar es el dios taciturno, pero el mejor para resolver cualquier conflicto por difícil que sea. Valí es el dios de los arqueros, su puntería es insuperable. Ull es el dios del combate cuerpo a cuerpo. Forseti es el As de la concordia y la amistad. Loki es la desdicha de todos los Æsir y de los hombres; astuto e intrigante, imprevisible y caprichoso, es el dios de la suerte.

Entre las diosas o Ásynjur del panteón nórdico se cuentan Frigg, esposa de Odín, la vidente; Eir, la curandera; Sjöfn, que conduce los pensamientos de los hombres hacia el amor; Var, diosa de los juramentos; Syn, la guardiana de las puertas; Iðunn, esposa de Bragui, que guarda en un estuche las manzanas que morderán los dioses cuando envejecan.

Los Vanir

Aunque los habitantes originales del cielo eran los Æsir, ellos no eran las únicas divinidades que las razas nórdicas veneraban, pues también reconocían el poder de los dioses del mar, del viento, de los bosques y las fuerzas de la naturaleza. Se denominan **Vanir**, vivían en Vanaheim y gobernaban sus dominios a su deseo.

Njord rige el viento, el mar y el fuego, y tiene como esposa a Skadi, la cazadora. Frey y Freyja son hijos de Njord: Frey rige la lluvia y el sol y se lo invoca para conseguir buenas cosechas, representa la fecundidad; Freyja es la diosa del amor.

Relación entre Æsir y Vanir

La distinción entre Æsir y Vanir es relativa. Se recalca el carácter guerrero de los primeros, y pacífico de los segundos. Hay dioses que pertenecen a los dos campos, y con frecuencia, se producen asimilaciones o divisiones entre deidades. Por ejemplo, antiguamente Frey y Freyja eran dos aspectos de una única deidad, que luego se separó. Más tarde, la popularidad de Freyja, el parecido de sus nombres y funciones hicieron que se confundiera con Frigg.

Un importante acontecimiento entre ambos grupos es el acuerdo de paz, intercambio de rehenes, y los casamientos que se efectuaron entre ellos después de una prolongada guerra, que finalmente fue ganada por los Æsir. Fue de esta manera como Njord, el Van, vino a Asgard para vivir con sus dos hijos, Frey y Freyja, mientras que Hoenir, el As, el mismísimo hermano de Odín, hizo de Vanaheim su morada.

Algunos estudiosos han especulado que esta historia simbolizaba la forma en que los dioses de las tribus indoeuropeas habían suplantado a los dioses de la naturaleza, más antiguos, de los habitantes originales, aunque debe subrayarse que ésta es sólo una conjetura. Otros estudiosos consideran que la distinción Æsir/Vanir no es más que la manifestación noruega de una división de las divinidades en general entre los indoeuropeos, paralela a la de los olímpicos y los titanes en la mitología griega o a su vez en partes de la gran epopeya hindú, el Mahabharata.

Los Jotuns

Los gigantes o **jotuns** (*jötnar*, *iotnar*, *purs*, *eotenas*, etc.) son seres peligrosos para los hombres. Estos se pueden comparar con los titanes y gigantes de la mitología griega y generalmente se traducen como "gigantes", aunque "trolles" y "demonios" se han sugerido como alternativas útiles.

Son seres monstruosos y enormes, pero también sabios (como Mímir) y ricos, de los que se benefician los dioses en ciertas circunstancias. Están en el origen del cosmos (que se forma del cuerpo de Ymir). Algunas gigantas poseen una gran belleza (por ejemplo Gerðr).

Relación entre dioses y gigantes

Los Æsir son descendientes de los Iotnar y realizan matrimonios entre ellos. Algunos de los gigantes se mencionan por su nombre en las Eddas, y se muestran como representaciones de las fuerzas de la naturaleza. Existen dos categorías de gigantes: gigantes del hielo y gigantes de fuego. Éstos mantienen una hostilidad implacable con los dioses, que se materializa en luchas

generalmente lideradas por Thor. En el Ragnarök las fuerzas de la destrucción estarán encabezadas por gigantes, como Surt y Hrymr.

Otros seres sobrenaturales

Nornas

Las nornas (*nornir*) fijan el destino y sus decisiones resultan irrevocables. Quizás fueran muy numerosas en el pasado, pero en época escandinava (cuando son fijados los poemas y relatos) son tres; Urðr (pasado), Verðandi (presente) y Skuld (futuro), residen en las raíces de Yggdrasill e hilan el destino de los hombres y en especial, con hilo de oro, el de los héroes.

Se relacionan a su vez con las *dísir* lideradas por Freyja, también divinidades del destino, concepto muy importante para estos pueblos.

Valquirias

Las Valquirias son importantes personajes femeninos. Eran hijas de Odín, y eran hermosas y fuertes guerreras con la capacidad de sanar cualquier lesión cuya tarea consistía en llevar al Valhalla a los héroes caídos en batalla. Allí les atendían sirviéndoles hidromiel y deleitándoles con su belleza. Las valquirias eran vírgenes guerreras (*skjaldmö*) y su residencia habitual era el Wingolf, situado al lado del Valhalla. Las valquirias eran comandadas por la diosa Freyja.

Enanos y Elfos

Los enanos (*dvergr*) resultan una raza especial puesto que son de género masculino y no se suelen reproducir (nacen de modo asexual), viven bajo la tierra (Svartalfheim) y su ocupación principal es la minería y la metalurgia. Poseen la sabiduría oculta y sagrada que les permite forjar armas mágicas para los héroes y objetos muy poderosos para los dioses.

Los alfos o elfos (álfar), en la época escandinava forman dos grupos, los álfar de luz, que viven en el cielo (la residencia de Frey se llama Alfheim) y los álfar negros que viven bajo tierra (y en montículos y tumbas) y se distinguen mal de los enanos. Aunque, seguramente en un principio su importancia era mayor, posteriormente se mantuvieron en las creencias folclóricas en una posición muy devaluada. La imagen noble de los elfos, altos y bellos, cayó en el olvido y se pasó a la concepción de elfo como *criatura pequeña y traviesa*, como la que aparece en las obras de William Shakespeare. La relación con los hombres es ambigua y pueden provocar enfermedades pero también favorecer. Se les dedicaba una importante ceremonia sacrificial que se llevaba a cabo a finales del otoño (el álfablót).

De ambas razas se dice que surgieron como gusanos de la carne de Ymir. Los dioses les dieron primero forma y les dotaron de una inteligencia sobrehumana, tras lo cual los dividieron en estas dos grandes clases.

Bestias

Entre otros seres sobrenaturales que se destacan en esta mitología se encuentran Fenrir, el lobo gigante, y Jörmungandr la serpiente marina que se encuentra rodeando al mundo. Estos dos monstruos son descritos como la descendencia de Loki y la gigante Angerbode. Criaturas más benévolas son Hugin y Munin (“pensamiento y memoria”), los dos cuervos que posee Odín, el dios jefe, que cuando vuelven de pasar por todos los mundos le susurran al oído todo lo que han visto, y Ratatosk, la ardilla que escala las raíces del árbol que sirve como eje del universo, Yggdrasil, y en el cual Odín se colgó de sus ramas durante muchos días para obtener conocimiento.

Comparaciones con otras mitologías

Como otras religiones politeístas, esta mitología carece del típico enfrentamiento entre el bien y el mal de la tradición de Medio Oriente. Los dioses y las fuerzas que representan son mucho más complejos de lo que aquí se señala. Para los escandinavos, los dioses eran fundamentalmente *regin* (“poderes”, en sentido amplio).

Así, Loki no es exclusivamente un adversario de los dioses, aunque en muchas historias se le muestra como el Némesis al protagonista Thor, y los gigantes no son básicamente malvados, sino rudos, tempestuosos, e incivilizados. El antagonismo existente en esta mitología en vez de ser maldad contra bondad, es orden contra caos. Los dioses representan el orden y la estructura mientras que los gigantes y los monstruos representan el caos y el desorden.

Völuspá: el origen y el fin del mundo

El origen y eventual destino del mundo son descritos en la *Völuspá* (“La profecía völvá” o “La profecía de sibila”), uno de los poemas más destacados de la *Edda poética*. Estos inolvidables versos contienen uno de los más vívidos relatos creados en toda la historia de la religión y una representación de la eventual destrucción del mundo que es único en su atención al detalle.

En la *Völuspá*, Odín, el jefe del panteón de los dioses nórdicos, conjuró el espíritu de una Völvá muerta (chamán o sibila) y le ordenó que revelara el pasado y el futuro. Ella es reacia: “¿Qué pedís de mí? ¿Por qué tentarme?”, pero ya que está muerta, no muestra miedo por Odín, y continuamente se mofa de él: “Bueno, ¿sabrías más?”, pero Odín insiste: si va a cumplir su función de rey de los dioses, debe poseer todo el conocimiento. Una vez que la sibila ha revelado los secretos del pasado y el futuro, cae nuevamente en el olvido: “Ahora me hundo”.

El principio

Las Nornas giran los hilos del destino a los pies de Yggdrasil, el árbol del mundo.

En el principio, estaba el mundo de hielo Niflheim, y el mundo de fuego Muspelheim, y entre ellos estaba el Ginnungagap, un "hueco profundo", en donde nada vivía. En Niflheim había un caldero llamado Hvergelmir (*el caldero rugiente*), que borboteaba, y aquello que caía, lo hacía en Ginnungagap. Al tomar contacto con el vacío se transformaba en hielo, hasta, que al final, el hielo terminó llenándolo. Las ascuas de Muspelheim caían sobre el hielo, creando grandes nubes de vapor de agua, que al llegar otra vez a Niflheim, creaban un bloque de hielo, en uno de los cuales estaba un gigante primitivo, Ymir y una vaca gigante, Auðumbla de la cual se alimentaba Ymir bebiendo su leche. Ésta lamió el hielo, creando el primer dios, Buri, que fue padre de Bor, quien a su vez fue padre de los primeros Æsir, Odín, y sus hermanos Vili y Ve. Ymir era un hermafrodita y sus piernas copularon entre sí, creando la raza de los gigantes solo. Luego los hijos de Bor; Odín, Vili, y Ve; asesinaron a Ymir y de su cuerpo crearon el mundo.

Los dioses regulaban el paso de los días y las noches, así como las estaciones. Los primeros seres humanos fueron Ask (*ash*, fresno) y Embla (*elm*, olmo), que fueron tallados de madera y traídos a la vida por los dioses, Hœnir/Vili, y Lóðurr/Ve. Sol es la diosa del sol, una hija de Mundilfari, y esposa de Glen. Todos los días, cabalga a través de los cielos en su carro, tirada por dos caballos llamados Alsvið y Arvak. Este pasaje es conocido como Alfróðull, que significa "gloria de elfos", un kenning común para sol. Sol es cazada durante el día por Sköll, un lobo que quiere devorarla. Los eclipses solares significan que Sköll casi la atrapó. Está destinado que Sköll, eventualmente, va a atrapar y devorar a Sol; sin embargo será reemplazada por su hermana. La hermana de Sol, la luna, Mani, es cazada por Hati, otro lobo. La tierra está protegida del calor total del sol por Svalin, quien se encuentra entre el sol y ella. En la creencia nórdica, el sol no daba luz, que en cambio emanaba de Alsvið y Arvak.

La sibila describe el gran fresno Yggdrasil y a las tres nornas (símbolos femeninos del destino inexorable; sus nombres; Urðr (Urd), Verdandi (Verdandi), y Skuld; indican el pasado, presente y futuro), quienes giraban los hilos del destino bajo él. Ella describe la primitiva guerra entre los Æsir y Vanir y el asesinato de Baldur. Luego centra su atención al futuro.

Ragnarök (creencias escatológicas)

La visión nórdica antigua del futuro es sombría. En el final, se creía, las fuerzas del mal y el caos sobrepasará en número y vencerán a los divinos y guardianes de los hombres del bien y el orden. Loki y sus monstruosos hijos romperán sus ataduras; los muertos navegarán desde Niflheim para atacar a los vivos. Heimdall, el vigilante de los dioses, convocará a los anfitriones celestiales con un bramido de su cuerno. Luego seguirá una batalla final entre el orden y el caos (Ragnarök), que los dioses perderán, ya que así es su destino. Ellos, conscientes de esto, juntarán a los mejores guerreros, los Einherjer, para pelear de su lado cuando el día llegue, pero en el final serán impotentes para prevenir al mundo de descender en el caos del cual una vez emergió; los dioses y su mundo serán destruidos. El mismo Odín será engullido por el lobo Fenrir.

Sin embargo, habrá unos pocos sobrevivientes, ambos humanos y divinos, que poblarán el nuevo mundo, para volver a empezar el ciclo. O así la sibila nos cuenta; los eruditos están divididos en la cuestión sobre si esto es una posterior adición al mito que traiciona la influencia cristiana. Si es pre-cristiano, la escatología de la *Völuspá* puede reflejar una tradición indo-europea más antigua relacionada con la escatología del Zoroastrismo persa.

Reyes y Héroes

La doncella escudada Hervör muere tras una batalla con los hunos en la *Saga de Hervör*, narración épica islandesa del siglo XII.

La literatura mitológica relata las leyendas de héroes y reyes, así como de criaturas sobrenaturales. Estas figuras fundadoras de clanes y reinos poseen gran importancia como ilustraciones de las acciones adecuadas o los orígenes nacionales. La literatura heroica puede haber cumplido la misma función que la épica nacional en otras literaturas europeas, o puede haber estado más relacionada con la identidad tribal. Muchas de sus legendarias figuras probablemente existieron, y generaciones de eruditos escandinavos han tratado de extraer historia de los mitos en las sagas.

Algunas veces el mismo héroe resurge en varias formas. Dependiendo de qué parte del mundo germano se trate, sobrevive la épica como Weyland/Völund y Siegfried/Sigurd, y probablemente Beowulf/Bödvar Bjarki. Otros notables héroes son Hagbard, Starkad, Ragnar Lodbrok, Sigurd Ring, Ivar Vidfamne y Harald Hildetand. Notables son también las skjaldmös que eran mujeres "ordinarias" que habían elegido la senda del guerrero. Estas mujeres funcionaban como heroínas y también como obstáculos en los viajes heroicos.

Forma de adoración

Centros de fe

Las tribus germanas nunca o rara vez tuvieron templos en el sentido moderno de la palabra. La Blót, la forma de adoración practicada por los antiguos pueblos germanos y escandinavos se asemejaba a aquella de los celtas y los baltos: podía ocurrir en arboledas sagradas. También podía tomar lugar en un hogar o en un simple altar de piedras apiladas conocido como "*horg*". Sin embargo, parece que hubo otros importantes centros, tales como Skiringsal, Lejre y Gamla Uppsala. Adán de Bremen afirma que hubo un templo en Uppsala con tres estatuas de madera con representaciones de Thor, Odín y Freyr.

Sacerdotes

Aunque parece que ha existido un tipo de clero, nunca tomó el carácter profesional y semi-hereditario de la clase druídica celta. Esto fue porque la tradición chamanística era mantenida por mujeres, las Völvas. Se dice generalmente que el rol de rey germano evolucionó de un oficio sacerdotal. Este rol del rey estaba en línea con el rol general del godi, que era la cabeza de un

grupo de familias afines (para esta estructura social, vea Ætt), y quienes administraban los sacrificios.

Sacrificios humanos

Sólo ha quedado un testimonio de sacrificios humanos, en la narración que hace Ibn Fadlan de un enterramiento en barco rus, en el que una joven esclava se prestó a acompañar a su señor al otro mundo. Referencias menos directas son dadas por Tácito, Saxo Grammaticus y Adam von Bremen.

El *Heimskringla* cuenta cómo Aun, rey de Suecia, sacrificó a nueve de sus hijos en un esfuerzo por prolongar su vida hasta que sus súbditos consiguieron impedir que matara al último de ellos, Egil. Según Adam de Bremen, los reyes de Suecia sacrifican esclavos varones cada nueve años, durante los sacrificios de Yule (la fiesta del solsticio de invierno) en el templo de Uppsala. Los suecos no sólo tenían derecho a elegir sus reyes, sino también a deponerlos, y se dice tanto de Domalde como de Olof Trätälja que fueron sacrificados tras años de hambruna.

Odín era asociado con la horca, y una práctica posible de sacrificios odínicos por estrangulamiento tiene cierto apoyo arqueológico por la existencia de cuerpos perfectamente preservados por el ácido de las turbas de Jutlandia (que luego fue tomada por los daneses), en las cuales eran echados una vez estrangulados. Sin embargo, no existe ningún relato escrito que interprete específicamente la causa de dichos estrangulamientos.

Interacción con el cristianismo

Un problema importante en la interpretación de esta mitología es que los informes más cercanos que se tienen del periodo previo al contacto fueron escritos por cristianos. Por ejemplo, la *Edda Menor* y la *Heimskringla* fueron redactadas por Snorri Sturlusson en el siglo XIII, cuando Islandia llevaba ya dos siglos cristianizada.

Todas las sagas provienen de Islandia, una pequeña y remota isla. Pero, incluso bajo aquel clima de tolerancia religiosa, Snorri fue influido por un punto de vista esencialmente cristiano. La *Heimskringla* provee algunas interesantes aclaraciones a este problema. Snorri presenta a Odín como un líder militar humano de Asia, que adquiere poderes mágicos, conquista Suecia, y a su muerte se convierte en un semidiós. Teniendo rebajada la divinidad de Odín, Snorri cuenta entonces la historia del pacto que celebra el Rey de Suecia Aun con él. A fin de prolongar su vida, Aun debía sacrificar a su hijo. Más tarde en la *Heimskringla*, Snorri registra detalladamente cómo los convierte al cristianismo tal como Olaf Haraldsson (Olaf II el Santo) convirtió brutalmente a los escandinavos a la fe cristiana.

Una horripilante forma de la ejecución ocurrida durante la cristianización de Noruega. El rey Olaf Trygvasson tenía völvas hombres (sejdmn) atados y a la izquierda un arrecife en el mengüe de las aguas.

En Islandia, tratando de evitar una guerra civil, el parlamento islandés (Alþingi) votó a favor del cristianismo, pero toleró el paganismo en la privacidad de cada hogar. Suecia, por otro lado, tuvo una serie de guerras civiles durante el siglo XI, las cuales terminaron con la quema del Templo de Uppsala. En Inglaterra, la cristianización ocurrió temprana y esporádicamente, muy rara vez mediante la fuerza. La conversión mediante coerción fue poco utilizada en las áreas donde se adoraba a los dioses nórdicos. No obstante, la conversión no ocurrió de la noche a la mañana. El clero cristiano hizo lo sumo posible por enseñar al pueblo que los dioses eran demonios, pero su éxito fue limitado y los dioses nunca se volvieron *maléficos* en la opinión popular de la mayor parte de Escandinavia.

Dos asentamientos centralmente localizados y lejos de estar aislados pueden ilustrar cuando tomó la cristianización. Estudios arqueológicos de tumbas en la isla sueca de Lovön han demostrado que la cristianización duró entre 150 y 200 años, además de ser este un emplazamiento cerca de reyes y obispos. Asimismo, en la concurrida zona comercial de la ciudad de Bergen, fueron encontradas muchas inscripciones rúnicas que datan del siglo XIII, entre las cuales figuran las inscripciones Bryggen. Una de ellas dice "*puede que Thor te reciba, puede que Odín sea tu dueño*", y otra es una *seid* la cual dice "*Tallo runas curativas, tallo runas salvadoras, una vez contra los elfos, dos veces contra los trolls, tres veces contra los jotuns*". La segunda también menciona a una valquiria peligrosa, "*skag- Valkyrja*" que probablemente sea una variante para Skögl.

Por lo demás, hay pocos informes desde el siglo XIV al XVIII, excepto por el clero, tal como Olaus Magnus (1555) escribió acerca de las dificultades de extinguir las antiguas creencias. La historia que se relaciona con la *Þrymskviða* (*Cantar de Þrym*) parece que ha sido excepcionalmente resistente, así como la romántica historia de Hagbard y Signy, y versiones registradas tanto en el siglo XVII como incluso en el siglo XIX. En los últimos siglos, folcloristas suecos documentaron creencias del pueblo, en cuya superficie muchas tradiciones de los dioses de la mitología nórdica sobrevivieron. Sin embargo, las tradiciones se alejan del sistema cohesivo de los relatos de Snorri. Muchos dioses habían sido olvidados y sólo Odín y Thor figuran en numerosas leyendas. Freyja es mencionada algunas veces y Baldur sobrevive en leyendas acerca de topónimos.

Otros elementos en la mitología nórdica sobrevivieron sin que fuesen tomados como componentes de esta, especialmente en lo concerniente a los seres sobrenaturales en el folclore escandinavo. Además, las creencias nórdicas relacionadas con el destino han permanecido firmes hasta los tiempos actuales. Dado que el infierno cristiano guardaba semejanza con las representaciones de la muerte en la mitología nórdica, se tomó prestado uno de los nombres de las creencias antiguas como *Helviti* -traducido como "castigo infernal"- . Algunas de las tradiciones de Yule fueron preservadas, como la tradición sueca de sacrificar un cerdo en navidad, que originalmente hacía parte al sacrificio a Frey.

Influencias modernas

Los dioses germánicos y los temas más importantes de la mitología nórdica han dejado vestigios tanto en el vocabulario moderno como en la cultura.

Días de la semana

Español	Inglés	Alemán	Sueco	Origen
Lunes	Monday	Montag	Måndag	Día de la luna
Martes	Tuesday	Dienstag	Tisdag	Día de Tyr
Miércoles	Wednesday	-----	Onsdag	Día de Odín (Woden)
Jueves	Thursday	Donnerstag	Torsdag	Día de Thor
Viernes	Friday	Freitag	Fredag	Día de Frigg o Freya

Un ejemplo de esto son algunos de los nombres de los días de la semana en idiomas como el inglés, el alemán y el sueco; que están basados en los días en latín (nombrados por *Sol*, *Luna*, *Marte*, *Mercurio*, *Júpiter*, *Venus* y *Saturno* en español).

Por ejemplo, el nombre del día *miércoles*, proviene de Mercurio, un dios romano. La astucia y sagacidad de este dios llevó a los escritores como Tácito a compararlo con Odín. De ahí que este día reciba el nombre de *Día de Odín* o de *Woden* (o "Wotan"), que es otro de los nombres de Odín. Otro claro ejemplo es el viernes, día de Venus, diosa del amor y la belleza, que fue trasladada a Freyja, que a su vez es diosa del amor y la fecundidad. El jueves, proveniente de Júpiter en mitología romana, se transforma en el día de Thor, ya que ambos son los dioses principales de sus respectivas mitologías. En el caso del alemán, el nombre es *Donnerstag* o "día del trueno", ya que tanto a Thor (dios del trueno) como a Júpiter (Júpiter Fulgurator) se les atribuye el control sobre este fenómeno atmosférico.

Richard Wagner y el Anillo de los nibelungos

La mitología nórdica también ha influido a Richard Wagner quien ha usado temas literarios para componer el famoso *Der Ring des Nibelungen* ("El anillo de los nibelungos") una serie de cuatro óperas:

- El Oro del Rin (Das Rheingold)
- La Valquiria (Die Walküre)
- Sigfrido (Siegfried)
- El ocaso de los dioses (Götterdämmerung)

Su influencia ha sido mundial. Muchos fragmentos de la ópera han sido utilizados como música de acompañamiento, por ejemplo, "*La cabalgata de las Valquirias*" ha sido popularizada en numerosos filmes como en *Apocalypse Now*.

Ásatrú y Odinismo

Más recientemente ha habido intentos en Europa y en los Estados Unidos de revivir la antigua religión germánica previa a la llegada del cristianismo. Son formas de neopaganismo como Ásatrú, Odinismo o Forn Sed. En Islandia, Ásatrú fue reconocida por el Estado como una religión oficial en 1973, lo que legalizó su matrimonio, el nombramiento de niños y otras ceremonias. Es también una religión oficial y legal en todos los países escandinavos.

Tolkien y El señor de los anillos

La novela de J.R.R. Tolkien, *El señor de los anillos*, recibió enorme influencia de los mitos europeos septentrionales, según lo admitió el propio autor. A medida que el trabajo se popularizaba, elementos de su mundo de fantasía fueron entrando continuamente en la percepción popular del género fantástico. En casi todas las novelas modernas fantásticas se pueden encontrar criaturas nórdicas tales como elfos, enanos y gigantes de hielo. Además, Tolkien describe a sus elfos similares a los elfos de la mitología nórdica, y no como los de los cuentos populares, ya que se inspiró en múltiples leyendas y libros nórdicos, como *Beowulf*, la *Saga Volsunga* o *El anillo de los nibelungos*. Algunos nombres que aparecen en el libro fueron sacados de la mitología nórdica como es el caso del Mago Gandalf, prestado de un enano de las Eddas de Snorri, incluso la trama de esta novela transcurre en la denominada "Tierra Media" (Middle Earth), un nombre claramente tomado del "Midgard" mitológico.

Bibliografía

Fuentes primarias

- Edda prosaica
- Edda poética
- Gesta Danorum
- Ynglingasaga

Recuentos modernos

En español

- Niedner, Heinrich (1997), *Mitología Nórdica*, Barcelona: Edicomunicación. ISBN 84-76762-781-x.
- Lanceros, Paxti (2001), *El destino de los dioses*, Madrid: Trotta. ISBN 84-8164-446-3.
- Lecouteux, Claude (1995), *Pequeño Diccionario de Mitología Germánica*, Jose J. de Ola/ETA. ISBN 8476512317.
- Sturluson, Snorri (1987), *Textos Mitológicos de las Eddas*, Madrid: Miraguano Ediciones. ISBN 84-85639-91-X.

En inglés

- Colum, Padraic (1920). *The Children of Odin: A Book of Northern Myths*, ilustrado por Willy Pogány. Nueva York, Macmillan. Reimpreso en 2004 por Aladdin, ISBN 0689868855.
- Textos Sagrados: Los hijos de Odín. (Ilustrado.)
- Crossley-Holland, Kevin (1981). *The Norse Myths*. Nueva York: Pantheon Books. ISBN 0394748468. También lanzado como *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings*. Harmondsworth: Penguin. ISBN 0140258698.
- Keary, A & E (1909), *The Heroes of Asgard*. Nueva York: Macmillan Company. Reimpreso en 1982 por Smithmark Pub. ISBN 0831744758. Reimpreso en 1979 por Pan Macmillan ISBN 0333078020.
- Proyecto Baldwin: Los héroes de Asgard
- Mable, Hanilton Wright (1901). *Norse Stories Retold from the Eddas*. Mead and Company. Reimpreso en 1999, Nueva York: Hippocrene Books. ISBN 0781807700.
- Proyecto Baldwin: Historias nórdicas recontadas de las Eddas
- Mackenzie, Donald A. (1912). *Teutonic Myth and Legend*. Nueva York: W. H. Wise & Co. 1934. Reimpreso en 2003 por University Press of the Pacific. ISBN 1410207404.
- Textos Sagrados: Leyenda y mito teutónico.
- Munch, Peter Andreas (1927). *Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes*, Clásicos escandinavos. Trad. Sigurd Bernhard Hustvedt (1963). Nueva York: Fundación Américo-escandinava. ISBN 0404045383.
- Mitología teutónica de Rydberg

Enlaces externos

- Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología nórdica**.
- Heimskringla.no

En inglés

- Una colección de la mayoría de los textos estándar
- Sacred-Texts.com - Materiales de más fuentes
- Mitos Eternos - Mitología nórdica - Información y relatos de literaturas nórdicas o alemanas
- Dioses, diosas, gigantes y enanos nórdicos
- CyberSamurai Enciclopedia de mitología nórdica

En alemán

- Nordische Götter - Götter-Portal
- En islandés
- Jörmungrund: Skálda- & vísnatal Norroens Miðaldkveðskapar [Índice de nórdica antiguo/Poesía escáldica islandesa]

Los Æsir

Los **Æsir** o **Aeses** (singular *Ás*, femenino *Ásynja*, femenino plural *Ásynjur*, anglosajón *Ós*, protogermánico *Ansuz*), son los principales dioses del panteón de la mitología escandinava. Están emparentados con Odín y habitan en el Asgard, son mencionados bajo el término genérico *guðin* «dios». El término femenino es *Ásynjur*. Aparecen en la religión escandinava luego de las invasiones indoeuropeas y fueron incorporados a un panteón de dioses más antiguos, (los *Vanir*) en lugar de suplantarlos. Se encuentran trazas de esta fusión en la *Völuspá*, uno de los principales textos de la mitología nórdica.

Miembros

Las principales figuras a las que se rendía culto eran Odín, Frigg, Thor, Balder y Tyr. El jefe de los Æsir es Odín, que creó el mundo junto con sus hermanos *Ve* y *Vali*. Los enemigos de los Æsir son los gigantes con los cuales se encuentran en una guerra constante; anteriormente lucharon contra los *Vanir* con quienes luego se reconciliaron e intercambiaron prisioneros. Los Æsir se mantenían siempre jóvenes comiendo las manzanas de *Iðunn*, a pesar de ello podían morir. De hecho según la profecía casi todos morirían en el *Ragnarök* y solo quedarían unos pocos para reconstruir el mundo.

Enfrentamiento con los Vanir

Los *Vanir*, se enfrentaron a los Æsir en una guerra, luego de la cual algunos dioses *Vanir* como *Njord* y sus hijos, *Frey* y *Freyja* se unieron a los Æsir al ser tomados como rehén. Los *Vanir* estaban relacionados principalmente con los cultivos y la fertilidad, los *Aesir* con el poder y la guerra. La interacción entre los *Vanir* y los Æsir es un aspecto interesante de la mitología nórdica. Mientras que en otras culturas había familias de dioses "antiguos" y "modernos", como es el caso de los Titanes y los Olímpicos de la antigua Grecia, los Æsir y los *Vanir* eran contemporáneos. Los dos clanes pelearon batallas, concluyeron con tratados e intercambiaron rehén (Frey y Freyja). Es tentador especular que el tipo de intercambio que ocurrió entre los Æsir y los *Vanir* refleja el tipo de interacción que se daba habitualmente entre varios clanes nórdicos de la época. De acuerdo a otra teoría, el culto a los *Vanir* (que está relacionado con la fertilidad y es relativamente pacífico) podría ser de una época más antigua, y el culto a los Æsir (que está relacionado con la guerra) de una época posterior, por lo cual cabe especular que la guerra mítica entre los *Vanir* y los Æsir podría ser el reflejo de algún conflicto religioso

Lista de los Æsir

Dioses (Æsir)

- | | | | | |
|--------------|-----------|----------|--------|----------|
| • Andhrimnir | • Dagr | • Hœnir | • Móði | • Tyr |
| • Baldur | • Delling | • Lóðurr | • Óðr | • Vali |
| • Bor | • Forseti | • Loki | • Odín | • Ve |
| • Bragi | • Heimdal | • Magni | • Ríg | • Víðarr |
| • Buri | • Höðr | • Meili | • Thor | • Vili |

Diosas (Ásynjur)

- | | | | | |
|----------|---------|---------|----------|---------|
| • Eir | • Hlin | • Nótt | • Snotra | • Thrud |
| • Frigg | • Idunn | • Saga | • Sol | |
| • Fulla | • Jord | • Sif | • Syn | |
| • Gefjun | • Lofn | • Sigyn | • Var | |
| • Gna | • Nanna | • Sjöfn | • Vör | |

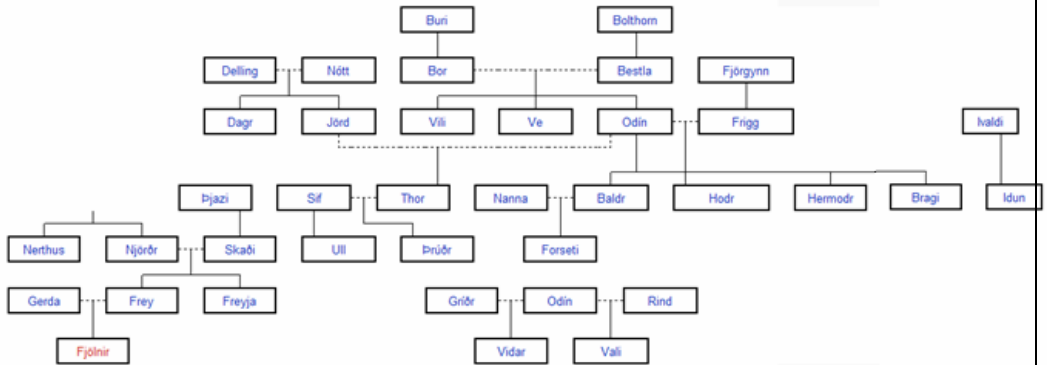
La runa a

La runa a ᚿ , runa de Futhark, probablemente deba su nombre a los Æsir. El nombre en este sentido sobrevive solamente en el poema de runas islandés como Óss, refiriéndose a Odín en particular. El nombre de ᚿ a en el alfabeto gótico es *ahsa*. El nombre germánico para la runa podría haber sido *ansuz* "Dios, uno de los Æsir".

Los Æsir desde la perspectiva evemerista de Snorri Sturluson

Desde una perspectiva evemerista Snorri Sturluson ha presentado a los Æsir como hombres venidos de Asia que fueron tomados por dioses. Esta versión figura de manera similar, tanto en el prólogo de las Edda como en la Saga de los Ynglings. Según el prólogo de la Edda los orígenes de Odín se remontan a un rey troyano que había desposado a una hija del rey Príamo. En el prólogo de la Saga de Ynglingar relata además como Odín, que tenía el don de la videncia, comprendió que debía marcharse hacia el norte y abandonar Turquía con un séquito numeroso. Superiores en belleza y sabiduría que los otros hombres los Æsir fueron considerados como dioses.

Árbol genealógico de los Æsir y los Vanir



Andhrimnir era el chef de los Æsir y de los einherjar. Todos los días, mataba al jabalí cósmico, Sæhrimnir, y lo cocinaba en Eldhrimnir, su caldero con poderes mágicos. Cada noche el jabalí renacía para ser comido al día siguiente. Andhrimnir también preparaba el hidromiel de los Æsir de la leche de la cabra Heiðrún.

Baldur

Balder o **Baldur** (hijo de Odín y de Frigg) era el *dios* de la luz y de la verdad. Baldur tenía un hermano gemelo, Hoder el ciego, quien era su opuesto en todo.

Baldur, ha tenido siempre connotaciones positivas. Es la personificación de:

- El bien y la inocencia,
- La luz,
- La sabiduría, la elocuencia y la moderación,
- La justicia, *Cuanto se acercan a él en pleitos, se hallan reconciliados*
- La piedad y la paz,
- La belleza,
- La fecundidad.

Baldur era el más hermoso de los dioses. Normalmente se le representa como el más agraciado de todos los Aesir. Se pensaba que su rubia melena suelta era la imagen de los cálidos rayos del sol del verano, que calentaban la tierra y el ánimo de las razas nórdicas. Su destreza con las runas y su increíble conocimiento de las hierbas curativas hacían que se convirtiera en un dios de

gran importancia durante las épocas de enfermedades en Midgard. De todos los dioses del canon nórdico, Baldur era el más amado.

Su palacio se llamaba Breiðablik (a menudo escrito también como **Breidablik**), donde vivía con su mujer, Nanna, la diosa de la vegetación. La característica más sobresaliente de Breiðablik era su techo de oro, que pendía de columnas de plata maciza. Se decía que nada malo, falso u oscuro podía cruzar su puerta.

Baldur y sus sueños

Cuando nació, Frigg, temerosa de la seguridad de su hijo, hizo que todas las criaturas, el fuego, el agua, el hierro, todos los metales, los pájaros y las serpientes juraran que no dañarían a Baldur. Sin embargo, Baldur comenzó a soñar cosas oscuras de modo que su madre, Frigg que sabía leer los sueños, vio que su amado hijo iba a morir.

Para descifrar los sueños de Baldur, Odín, montado en su caballo Sleipnir, descendió cabalgando a Hel. Allí, un perro ensangrentado (Garm), le salió al encuentro, pero Odín logró evitarlo y llegó a una puerta que se halla del lado de poniente. Dijo entonces unas palabras mágicas que provocaron que, en el fondo de un tumulto, despertara Hela; ella se quejó, pero Odín la obligó a descifrar el sueño de su hijo. Sin embargo, Hela lo hizo con palabras oscuras, pues estaba cansada y quería regresar a la muerte, y la advertencia de los sueños resultó de este modo vana.

Cada vez el sueño de Baldur se veía más y más turbado. Noche tras noche, se echaba en su cama moviéndose inquieto, dominado por unas espantosas visiones de oscuridad. Las pesadillas duraban tanto tiempo y se alargaron durante tantas noches que empezaron a hacerle mella. Este dios que solía ser el más alegre de todos ellos acabó por convertirse en un ser obstinado y deprimido que se paseaba por Asgard sin hablar con nadie.

Cuando le preguntaban que le pasaba, él les contestaba que eran las pesadillas; los dioses empezaron a preocuparse seriamente, y se reunieron en el *Gladshheim* para discutir el problema. Hicieron una lista nombrando todos los medios posibles (armas, enfermedades...) que podrían matar a Baldur.

Cuando estuvo terminada la lista, Frigg la cogió y la llevó a cada uno de los rincones de los nueve mundos, haciendo prometer a cada uno de los que estaban en la lista que no le harían daño a su hijo.

La astucia de Loki

El dios Loki estaba resentido porque sus hijos Fenris, Jormundgander y Hela habían sido raptados por los dioses para que no maltratasen a los dioses ni a los humanos. Por lo tanto, Loki decidió matar a Baldur.

Durante mucho tiempo vago por todo el universo en busca de algo que no hubiese prometido lastimar a Baldur o que rompiese su promesa, y cuando por

fin perdió su esperanza, pues no encontraba nada, decidió acudir a la propia Frigg en busca de respuestas.

Loki se disfrazó de anciana y se dirigió ante la diosa Frigg, y no cesó de molestarla hasta que ésta le reveló que la única cosa que no le prometió lastimar a su hijo fue el muérdago. Loki salió y se dirigió al bosque, cogió una gran rama de muérdago y afiló la punta.

La muerte de Baldur

Nota: *Cabe aclarar que hay tres versiones de este mito: la sueca, la noruega y la danesa.*

La muerte de Baldur es uno de los mitos más importantes de todo el canon nórdico, porque se consideró un presagio del Ragnarok, además es uno de los temas recurrentes en las tradiciones escandinavas y se supone que es el origen del típico funeral vikingo.

Cuando su madre hizo prometer a toda criatura o arma que no dañaría a Baldur, éste, creyéndose invulnerable a todo, ideó un juego: pidió a los dioses que le arrojaran cuantos objetos dañinos quisieran; y nada lograba herirlo. Cada uno de los dioses le arrojó un objeto: primero una china, luego una piedra, una roca, un cuchillo, y así sucesivamente, uno tras otro.

Durante el juego, Loki le dio una flecha con muérdago a Hodur, el hermano ciego de Baldur, y le ayudó a disparar el arco. La flecha de muérdago atravesó el pecho de Baldur quien murió en el acto. Y al verse privados de la luz y la verdad, el Ragnarok fue anunciado ante los dioses. Cuando Baldur cayó, los dioses quedaron mudos, y no había en ellos fuerzas para levantarlo. Nadie tomó venganza. No podían tomar venganza sobre nadie en ese lugar, porque el lugar era sagrado.

Finalmente, los dioses tomaron el cadáver y lo llevaron al mar. En la nave de Baldur hicieron la pira funeraria. Su esposa Nauna murió de pena al verle muerto, y fue depositada junto a él en el barco funerario, así como el caballo de Baldur. Odín depositó en la pira el anillo mágico Draupnir. La nave no se movió hasta que la empujó una gigante que llegó cabalgando en un lobo con una víbora como brida. Por fin zarpó la nave.

Frigg, en un último intento por recuperar a su hijo, prometió sus favores a quien descendiera a Hel para recobrar a su hijo. De este modo, nueve noches después de la ceremonia funeraria, Hermod, montando en Sleipnir, llegó a Hel para ver si Baldur podría ser resucitado. Hela le informó que si todas las cosas del mundo lloraban por Baldur, ella le dejaría ir.

Los hombres, los animales, la tierra, las piedras, los árboles y los metales, todos lloraron por Baldur. Sin embargo, en una caverna, Loki, disfrazado de gigante, rehusó llorar por él, así que la muerte de Baldur se hizo definitiva.

Se sostiene que tras el Ragnarok volverá Baldur y con él la esperanza de la nueva tierra sanada.

Bor

Bor o **Bur** era el hijo de Buri y el padre de Odín, Vili y Ve. Él es mencionado en la *Gylfaginning* de la Edda prosaica de Snorri Sturluson.

<i>Búri gat son þann er Borr er nefndr. Hann fekk þeirar konu er Bestla er nefnd, dóttir Bölþorns jötuns, ok gátu þau þrjá sonu. Hét einn Óðinn, annarr Vili, þriði Vé. — Texto normalizado de W</i>	<i>Búri gat son þann er Borr er nefndr. Hann fekk þeirar konu er Bestla er nefnd, dóttir Bölþorns jötuns, ok gátu þau þrjá sonu. Hét einn Óðinn, annarr Vili, þriði Vé. — Texto normalizado de W</i>
--	--

Bor no se menciona de nuevo en la Edda prosaica. A Odín ocasionalmente se le refiere como *Hijo de Bor*, pero no se da más información sobre él.

El rol de Bor en la mitología no es claro y no hay indicaciones de que haya sido adorado en la religión nórdica.

Bragi

Hijo de Odín y la gigante Gunlod (o de Odín y Frigg según otras versiones). Es el dios de la poesía y los bardos, era el poeta personal de Odín y también era uno de los Ases más sabios; fue el primero que supo versificar y el que mejor lo hizo, desde entonces, a las personas que sobresalían en el arte de la poesía, se les apodaba Bragi, también es conocido como el dios de la barba oblicua.

Bragi es el encargado en el Valhalla de entregar la copa de bienvenida a los recién llegados y acogerles con palabras corteses, además él ameniza el Valhalla recitando versos.

Es el esposo de Idun, una de las diosas más importantes del panteón nórdico, pues posee las manzanas de la juventud, que son de gran importancia para Asgard ya que los Ases deben tomar este fruto para no envejecer.

A este As se le relaciona con un famoso poeta del siglo IX llamado Bragi Boddason “El Viejo”, que tras su muerte se cree que se le deificó como el mayor poeta.

Buri

Buri fue el primer dios en la mitología nórdica. Fue el padre de Bor y abuelo de Odín. Fue formado por la vaca Audumla que lamía el hielo salado de Ginnungagap. La única fuente existente de este mito es la Edda prosaica de Snorri Sturluson.

<p><i>Hon sleikti hrímsteinana er saltir váru. Ok hinn fyrsta <dag> er hon sleikti steina, kom ór steinum at kveldi manns hár, annan dag manns höfuð, þriðja dag var þar alr maðr. Sá er nefndr Búri. Hann var fagr álitum, mikill ok máttugr. Hann gat son þann er Borr hét. — [1]</i></p>	<p>Ella lamió los bloques de hielo, que eran salados; y el primer día que ella lamió los bloques, surgió de los bloques en la noche un cabello de un hombre; el segundo día, una cabeza de un hombre; el tercer día todo el hombre estaba allí. Él se llama Buri: tenía facciones delicadas, grande y poderoso. De él surgió un hijo llamado Bor[.] — <i>Traducción de Brodeur</i></p>
---	--

Buri no es mencionado en ningún lado en la Edda poética. En la Skáldskaparmál, Snorri Sturluson cita el siguiente verso del poeta Þórvaldr blönduskáld perteneciente al siglo XII.

<p><i>Nú hefk mart i miði greipat burar Bors, Búra arfa. — Edición de Finnur Jónsson</i></p>	<p>Ahora he arrebatado Mucha hidromiel [hizo mucha poesía] Del heredero de Buri Hijo de Bor [Odin]. — <i>Traducción de Faulkes</i></p>
--	--

Dagr

Dagr ("día", en escandinavo moderno: **Dag**, en islandés moderno : **Dagur**) era, en la mitología nórdica, el dios del día, hijo de Delling (dios del crepúsculo) y Nótt (diosa de la noche). Dagr, cruza a través del cielo todos los días en un carruaje empujado por un caballo llamado Skinfaxi. La melena de Skinfaxi alumbra el cielo y la tierra. El caballo equivalente de Nott, Hrimfaxi , alumbra la noche.

La *d*-runa \mathfrak{D} es llamada *Daeg* "día" en el poema runa anglosajones. El runa es también parte del Viejo Futhark, con el nombre proto-germánico reconstruido **dagaz**. La letra correspondiente del alfabeto gótico *d* es llamada *dags*.

Delling

Delling representaba el amanecer. Era el padre de Dag (*día*) junto a Nott (*noche*) aunque a veces se dice que Nott era hermano de Dag.

Forseti

Forseti (nórdico antiguo "el que preside", actualmente "presidente" en islandés moderno y feróés) es el Æsir dios de la justicia, la paz y la verdad en la mitología nórdica. Es el hijo de Balder y Nanna. Su hogar era Glitnir, significando *brillante*, refiriéndose al techo plateado del vestíbulo y sus dorados pilares, de los cuales irradiaban luz que podía ser vista desde una gran distancia.

Forseti era considerado el más sabio y elocuente de los dioses de Asgard. En contraste con su dios compañero Tyr, quien presidía los sangrientos asuntos de la lye carnál, Forseti presidía las disputas resolviendolas mediante la mediación. Se sentaba en su vestíbulo, dispensando justicia a aquellos que la buscaban, y era dicho que siempre podía proveer una solución que todas las partes consideraran justa. Como su padre Balder, era un dios dulce y favorecía la paz de modo que todos los juzgados por él podían vivir en seguridad en tanto cumplieran con su sentencia. Forseti era tan respetado que solo los más solemnes juramentos eran pronunciados en su nombre.

No es mencionado como un combatiente en el Ragnarök, así que se asume que como dios de la paz se abstuvo de la batalla.

Se cree que él fue el dios mayor o ancestro de los Frisones.

Otras formas

- Forma germana: *Forasizo*
- Forma frisona: *Fosite, Foiste*

Heimdal

Heimdal es el dios de la luz. Es hijo de Odín y de nueve gigantas que lo nutrieron con sangre de jabalí. Poseía una vista aguda, un fino oído y podía estar sin dormir varios días. Pero en cambio, no podía hablar. Su percepción era tan extraordinaria que oía crecer la hierba, razón por la cual se lo designó guardián de la morada de los dioses, Asgard, y del Bifrost, el arco iris que hace de puente hasta ella. Con una trompeta llamada Gjallarhorn, que Odín le regaló. Anunció el combate entre dioses y gigantes, después del cual sobrevino el fin del mundo, el Ragnarok. Heimdall intervino en la lucha, en la que fue muerto por el dios maligno Loki. Una tradición nórdica dice que descendió a la tierra y engendró en tres mujeres los tres linajes (castas): príncipes, súbditos y siervos.

Hermóðr

Hijo de Odín y de la gigante Rind. Su nombre significa ardiente en el combate.

Hermóðr es el dios enviado por los Ases a Helheim para intentar que su reina, Hela, devuelva a Baldur a Asgard. Llegó a las puertas del infierno nórdico a lomos del caballo de Odín, Sleipnir.

Höðr

Hodr (Höðr) era un dios ciego cuyo nombre inspiraba terror a los antiguos escandinavos. Fue famoso por su fuerza, mató involuntariamente al dios Baldur y murió a manos de Vali, hijo de Odín. Tras el Ragnarok resucitó y sobrevivió a todos los demás dioses, como dios del nuevo mundo regenerado.

Hœnir

Hœnir era un dios indeciso y miembro de los Æsir. Junto con Mimer fue con los Vanir a pactar una tregua. Los Vanir lo convirtieron en uno de sus miembros pero él estaba indeciso y relegó a Mimer todas sus decisiones, respondiendo murmullos incomprensibles cuando él no se encontraba.

En la Völuspá, en la creación del primer hombre (Ask) y mujer (Embla), **Hœnir** y Lóðurr ayudaron a Odin. En Gylfaginning, estos son sustituidos por Vili y Ve. Como Snorri conocía la Völuspá, es muy probable que Hœnir fuera otro nombre para Vili.

Hœnir además tiene un papel menor en Haustlöng y Reginsmál.

De acuerdo con la Völuspá, Hœnir fue uno de los pocos dioses que logró sobrevivir el Ragnarök.

Lóðurr

En la Völuspá es quien se encarga de animar los cuerpos de los primeros seres humanos, pero aparte de esto casi nunca se lo menciona. Los eruditos lo han identificado con Loki, Vé, Vili y Freyr pero no se ha llegado a

Loki

Loki es el dios timador de la mitología nórdica, hijo de los gigantes Farbauti y Laufey, y medio hermano de Odín. A veces es descrito como el "origen de todo fraude". Se mezcló libremente con los dioses durante mucho tiempo, llegando a ser considerado hermano de sangre de Odín. A pesar de muchas investigaciones, "la figura de Loki permanece oscura; no existen trazas de un culto, y su nombre no aparece en ninguna toponimia"¹. En términos mitológicos, Loki no es un dios, al no tener culto ni seguidores (no se ha encontrado ninguna evidencia o referencia a ello), más bien es un ser mitológico. Esto es sostenido por el hecho de que no era un miembro de los Vanir y no siempre es contado entre los Æsir, los dos grupos de dioses de la mitología nórdica. Algunas fuentes a veces lo relacionan con los Æsir; pero esto probablemente se deba a su estrecha relación con Odín y la cantidad de tiempo que pasó junto a los Æsir (en comparación con su propia raza).

Al igual que Odin (aunque en menor medida), Loki lleva muchos nombres: "*Herrero mentiroso*", "*Dios astuto*", "*Transformista*", "*El astuto*", "*Viajero del cielo*", "*Caminante del cielo*" y "*Mago de las mentiras*", entre otros.

El compositor Richard Wagner presentó a Loki bajo un nombre germanizado inventado, *Loge*, en su ópera *Das Rheingold*. Loge es mencionado, pero no aparece como un personaje en *Die Walküre* y *Götterdämmerung*. El nombre viene debido a la común traducción incorrecta de su nombre y confusión con Logi (un gigante de fuego), lo cual ha creado el concepto erróneo de que Loki fue

el creador del fuego, que tenía cabellos de fuego o ser asociado de alguna manera con el fuego, así como el diablo en el cristianismo.

Naturaleza

El personaje del timador es de naturaleza compleja, es un maestro del engaño. Loki fue una figura de atenuada maldad, una suerte de estafador entre los dioses. En algunas oportunidades con sus trampas, engaños o bromas molestaba o ponía en apuros a los dioses y luego los ayudaba, como es el caso cuando cortó los cabellos de Sif y luego los reemplazó o cuando es responsable del rapto de Iðunn y sus manzanas de la juventud y luego la regresa. Loki es un adepto a cambiar de forma, con la habilidad de cambiar tanto su apariencia (ejemplos incluyen la transformación en salmón, caballo, pájaro, mosca, etc.) como su sexo.

De acuerdo a algunas teorías de eruditos, Loki es concebido como el espíritu del fuego con todo lo potencialmente beneficioso o dañino que este puede ser. No obstante este punto de vista sea consecuencia de la confusión lingüística con *logi* "fuego", debido que hay muy poca indicación de ello en los mitos, donde el rol de Loki era principalmente el de astuto homólogo o antagonista de Odín.

De hecho, hay una historia en Gylfaginning en al Edda de Snorri dónde Loki compite contra un jotun llamado Logi en una competencia de ingerir alimentos y pierde ya que cuando el termina, Logi no solo había comido la carne sino también los huesos y el plato, luego descubren que Logi en realidad era la personificación del fuego y había adquirido su apariencia usando magia.

Ström² identifica a Odín y Loki al punto de llamar a Loki "una hipóstasis de Odín", y Rūbekeil³ sugiere que ambos dioses eran originalmente idénticos, derivando del celta, Lugus (nombre que luego derivó en *Loki*). En cualquier caso, la figura de Loki no fue una invención tardía de los poetas nórdicos sino un descendiente de un prototipo indoeuropeo común.

También otra explicación de su nombre y de su personaje, es que la palabra *Loki* está relacionada con el antiguo verbo alemán *lukijan*, relacionado con cerrar un anillo. De esta manera la palabra está relacionada con la acción de "cerrar" un anillo, y de "viajar por caminos sinuosos", algo que podría ser una descripción adecuada para un dios timador.

Vástagos

Loki fue el padre de numerosas criaturas humanas y monstruos de la mitología nórdica. Con Angrboda tuvo tres hijos:

- Jörmungander, la serpiente marina.
- Fenrir, el lobo gigante predestinado a terminar con Odín en el Ragnarok.
- Hela, la diosa del reino de los muertos.

Loki también se casó con la diosa llamada Sigyn que le dio dos hijos: Narfi y Váli. (este Vali no debe ser confundido con el hijo de Odín con la gigante Rind). Para castigar a Loki por la muerte de Balder los dioses transformaron a Vali en un lobo rabioso el cual partió la garganta de Narfi. Las vísceras de Narfi se utilizaron para atar a Loki hasta el Ragnarok.

También dio vida a Sleipnir, el caballo de ocho patas de Odín.

Intrigas con los dioses

Loki ocasionalmente trabaja junto a los otros dioses. Por ejemplo, engañó al gigante que construyó las murallas alrededor del Asgard sin ser pago por su trabajo, al distraer el caballo del gigante luego de transformarse en una yegua. De ese modo se convirtió en la 'madre' del caballo de ocho patas de Odín, llamado Sleipnir. En otro mito hace competir a los enanos entre sí en una competencia de habilidades. Esto llevó a que los enanos hicieran la lanza de Odín, Gungnir, el barco de Frey, *Skíðblaðnir* y la peluca dorada de Sif. También rescató a Iðunn que había sido secuestrada por el gigante Thiazi. Por último en *Prymskviða*, Loki logra, con Thor a su lado, recuperar el martillo Mjólnir luego de que el gigante Thrym lo robara con el fin de pedir a Freyja por esposa como intercambio.

A pesar de que Loki fue un gran problema para los dioses (llevando a Balder a la muerte, al nacimiento de Fenris y otros monstruos que podrían eventualmente engullir el mundo), les proveyó de los mas preciados artículos, desde el martillo de Thor a barcos que volaban, y estas herramientas serán de gran ayuda para los dioses para derrotar el mal. Él lleva al origen del Ragnarok, pero también provee de las formas para superarlo.

Loki y los enanos

Una de las tantas diabluras de Loki consistió en cortar los cabellos de Sif, la esposa de Thor. Este último enfurecido atrapó a Loki, quien le prometió que Sif recuperaría su dorada cabellera. Loki se dirigió a la morada de los enanos, bajo la tierra a encargarles el trabajo a los hijos de Ivaldi, que eran considerados los mejores artesanos. Además les pide obsequios para Frey y Odín, con quienes también quería disculparse. Los hijos de Ivaldi crean una peluca de delgados hilos de oro que se transformaría en el cabello de Sif en cuanto se la pusiera, además crearon un barco para Frey, llamado *Skíðblaðnir* y la lanza de Odín, *Gungnir*. Loki le apuesta a Brok, otro enano que nadie era capaz de competir contra las habilidades de los hijos de Ivaldi. Brok le dice que su hermano Sindre es capaz de hacer cosas aún más maravillosas, a lo cual Loki apuesta su cabeza. Sindre aceptó la apuesta y puso a Brok en el fuelle y le pidió que no se detuviera. A pesar de que Loki bajo la forma de una molesta mosca hizo lo imposible molestando a Brok con el fin de hacerlo fracasar, Sindre logró crear el jabalí de Frey, *Gullinbursti*, el anillo de Odín, *Draupnir* y el martillo de Thor, *Mjólnir*. Presentados estos objetos ante los dioses, estos juzgaron que eran superiores a los trabajos de los hijos de Ivaldi. Si bien Loki había apostado su cabeza, logró

escaparse, aun así Brok logró coserle los labios por un tiempo, para que no engañase a la gente.

Amigo del hombre

No todo el Folclore describe a Loki como un ser malvado. Una balada del siglo XVIII (que probablemente deriva de una fuente mucho más antigua) de las Islas Feroe, titulado *Loka Táttur*, describe a Loki como amigo del hombre. Cuando un *thurs* (troll o gigante) rapta el hijo de un granjero, este y su esposa elevan sus plegarias a Odín para que proteja a su hijo. Odín lo esconde en un campo de trigo, pero el *thurs* lo encuentra. Odín rescata al hijo y lo regresa a la granja con sus padres, diciendo que el ya lo ha ocultado. La pareja preocupada clama a Hœnir, quien esconde al hijo del granjero en las plumas del cuello de un cisne, pero nuevamente el *thurs* lo encuentra. En el tercer día le ruegan a Loki, que lo esconde entre los huevos de platija. El *thurs* lo encuentra, pero Loki había indicado al chico que corriera hacia un varadero. La cabeza del gigante queda atrapada allí y Loki lo mata cortándole una pierna e insertándole un palo y una piedra en el muñón para evitar que se regenerara. Luego tomó al chico y lo regresó a su casa, donde el granjero y su esposa los abrazaron a ambos.

Asesinato de Balder

Loki sobrestimó su poder, cuando disfrazado bajo la forma de una gigante se las ingenió para matar a Balder. Utilizó una rama de muérdago, la única planta que nadie previó que pudiese dañar a Balder, e hizo un dardo con ella. Luego engañó al hermano ciego de Balder, llamado Höðr, e hizo que le arrojase el dardo, matando este a Balder. En otra versión del mito, relatado en *Gesta Danorum*, no se hace mención a Loki.

También es posible que fuese él quien bajo la forma de la gigante Thokk, fuera el único ser que se negara a derramar lágrimas por la muerte de Balder, evitando que el dios muerto regresase del infierno, Hel.

El cautiverio de Loki y su destino en el Ragnarok

El asesinato de Balder no quedó sin castigo, y finalmente los dioses lo rastrearon hasta su escondite. Se encontraba oculto en la base de las cascadas de Franang bajo la forma de un salmón. Allí fue que lo atraparon con su propio invento, la red de pescar. también atraparon a los dos hijos que tuvo con Sigyn, Narfi y Váli (no confundir con Váli, el hijo de Odín y Rind). Los dioses transformaron a Váli en un lobo que se volvió contra su hermano y lo mató. Luego usaron las vísceras de Narfi para atar a Loki a tres bloques de piedra y Skaði colocó una víbora sobre su cabeza de modo que el veneno de esta goteara sobre su cara. Sygin se sienta junto a él y recoge el veneno de la serpiente en un cuenco de madera, pero cuando se llena debe arrojar el veneno, y en esos momentos el veneno cae sobre el rostro de Loki. El dolor es tan terrible que se retuerce provocando temblores de tierra.

La muerte de Balder es un evento que precipitaría el Ragnarok. Loki estará atado hasta ese momento. Cuando finalmente llegue el Ragnarok, Loki se liberará haciendo temblar la tierra. Navegará hacia Vígrid desde el norte en un barco que también transporta a Hela y a todos los habitantes de Helheim. Una vez en el campo de batalla se enfrentará a Heimdall y ninguno de los dos sobrevivirá al encuentro.

Homólogos

Loki puede ser comparado con el coyote y el cuervo, seres timadores de la mitología de los nativos de Norteamérica. Otros lo comparan con Hermes, que engañó a Apolo y que también se pasó de sus límites. También ha sido comparado con Prometeo, quien engañó y robó a los dioses y que también fue atado a una roca y atormentado por un animal (un águila en este caso) como castigo. Durante la era vikinga algunos lo consideraban una deidad del caos similar a Saturno/Cronos, y lo llamaban Saeter.⁴ En la mitología polinesia su similar sería el semidios timador Māui.

Loki en la cultura popular

Loki es, junto con Odín y Thor, parte de los tres personajes de la mitología nórdica que más influencia han tenido sobre la cultura popular moderna y sobre los cuales se encuentran mayor número de referencias.

El compositor Richard Wagner presentaba a Loki bajo un nombre germanizado *Loge* en su ópera *El anillo de los nibelungos*.

Loki ha inspirado un villano de *Los Vengadores*, historieta de la editorial estadounidense Marvel Comics; generalmente enfrentado a Thor.

En la película *La máscara* protagonizada por Jim Carrey, la máscara que le confiere los poderes es una máscara de Loki. Referencias a Loki aparecen también en su secuela *La máscara 2*.

En la serie de ciencia ficción *Stargate*, Loki es un miembro de la raza Asgard y un científico renegado, quien sin autorización hace un clon del coronel Jack O'Neill, el que resulta defectuoso debido a que los Asgard, anticipando las acciones de Loki, marcaron el ADN del coronel.

Existe también, un manga creado por Sakura Kinoshita, llamado *Matantei Loki* ("El mítico Detective Loki" en español); que trata de este mismo dios resolviendo casos supernaturales acompañado de sus dos hijos.

Otras formas

- Forma común en danés, sueco y noruego: Loke
- Forma en alemán: Lohho, Loge (Richard Wagner)

Móði y Magni

Móði y Magni eran los hijos de Thor.

Móði es hijo de Sif pero Magni es hijo de Jarnsaxa. Éste último tiene un rol en la mítica batalla de Thor contra Hrungrnir.

Pero el martillo Mjöllnir golpeó a Hrungrnir en el medio de la cabeza, y quebró su cráneo en pequeñas migajas, y cayó sobre Thor, de manera que su pie quedó tendido sobre el cuello de éste. Thjalfi golpeó a Mökkurkálfi, y cayó con poca gloria. De allí, Thjalfi fue donde Thor y hubiera levantado el pie de Hrungrnir de él, pero no pudo encontrar la suficiente fuerza. Inmediatamente todos los Æsir se acercaron, cuando ellos, supieron que Thor había caído, y hubieran levantado el pie de él, pero no pudieron hacer nada. Luego Magni se acercó, hijo de Thor y Jarnsaxa: tenía entonces tres noches de vida; levantó el pie de Hrungrnir de su padre, y habló: 'Vean cuando enfermo está, padre, que he venido tan tarde: He matado a este gigante con mi puño, creo, si me hubiera encontrado con él.' Thor se levantó y le dio la bienvenida, diciendo que sin duda se había vuelto grande; 'Y te daré,' dijo, el caballo Melena-Dorada, que Hrungrnir poseía.' Luego Odín habló y dijo había hecho mal al haberle dado un buen caballo a un hijo de una gigante, y no a su padre. *Skáldskaparmál* 17, Traducción de Brodeur

Los hermanos son mencionado entre los sobrevivientes del Ragnarök en el poema éddico *Vafþrúðnismál*.

Móði ok Magni skulu Mjöllni hafa	Móði y Magni tendrán a Mjöllnir
Vingnis at vígbroti. <i>Vafþrúðnismál</i> 51, Edición de Guðni Jónsson	Cuando Vingnir (<i>Thor</i>) caiga en batalla. <i>Vafþrúðnismál</i> 51, Traducción de Bellows

En kenningars Thor es llamada una vez "padre de Móði" y dos veces "padre de Magni".

Meili

Meili es uno de los Æsir. Su nombre aparece en el Edda poética Hárbarðsljóð donde Thor lo enumera solamente como su hermano, omitiendo a sus hermanastros universalmente conocidos Baldr y Vali, indicando no sólo que Meili es un hijo de Odín, sino que también probablemente el hijo de Jörð.

Óðr

Aunque el significado mitológico preciso es incierto, la palabra en si significa "ingenio, alma" y es usada en compuestos para decir "poder feroz, energía" (del proto-germano **wōþuz*; comparar también la etimología de *Odin*.)

Snorri Sturluson lo describe de este modo en su Edda prosaica:

"Freyja es nacida de lo más gentil (junto a Frigg): está casada con un hombre llamado Odr. Su hija es Hnoss: ella es tan bella, que aquellas cosas que son bellas y preciosas son llamadas *hnossir*. Óðr se marchaba en largos viajes, y Freyja lo lloraba, y sus lágrimas eran oro rojo. Freyja tiene muchos nombres, y esta es la causa: se dio a sí misma diversos nombres, cuando salió entre los extraños buscando a Óðr: se la llama Mardöll y Hörn, Gefn, Sýr." - Traducción de Brodeur

Muchos han remarcado que Freyja y Frigg eran casi dos versiones de una misma diosa. Además, Óðr era uno de los nombres de Odin, y éste último era esposo de Frigg. También Odin se iba a menudo a largos viajes bajo diferentes nombres. No es improbable que este extracto describa la relación entre Frigg y Odin.

Odín

Odín, dios principal de la mitología escandinava, conocido también como Wotan o Woden. Ocupa un lugar similar al del Zeus de la mitología griega dado su carácter de cabeza de familia y líder de los demás dioses.

Se lo describe como un anciano de barba blanca, tuerto, con dos cuervos sobre sus hombros (Hugin y Munin, Pensamiento y Memoria) a los que envía a vigilar el mundo cada mañana para que le informen de cuanto ocurre. También se le describía acompañado de dos lobos blancos (Geri y Freki). Lleva una poderosa lanza consigo llamada Gungnir, montaba a Sleipnir el caballo de ocho patas. *Hlidskjalf* es el nombre de su trono, de donde él podía observar el mundo entero. Tiene un anillo llamado Draupnir, con el que provoca lluvia.

Padre del poderoso Uther, dios escandinavo del frío y la energía, conocido por diversas hazañas como la derrota de los mil demonios y los melocotones de Chiwanmu. Logró deshacer los planes del dios Loki de llevar a cabo el Ragnarok (destino de los dioses) en uno de sus muchos intentos, por lo que consiguió la gracia y respeto de los dioses de su panteón. Odín adquirió la sabiduría a cambio de uno de sus ojos y se lo considera el autor de las runas, signos alfabéticos y a la vez símbolos que permitían a los mortales predecir el futuro.

Se dice que Odín acoge a los guerreros caídos heroicamente en combate (sus almas son recogidas por las valquirias) en un gran banquete en la estancia de Valhalla.

Ríg

Ríg es un Æsir descrito como "viejo y sabio, poderoso y fuerte" en el poema éddico *Ríghthula* (nórdico antiguo *Rígbula* - Canción de Ríg).

Ríg vagó a través del mundo y dio vida a los progenitores de las tres clases de seres humanos concebidas por el poeta. El menor de sus hijos heredó el nombre "Ríg" y el segundo hijo, Kon el joven o *Kon ung* (*konung* significa 'rey' en nórdico antiguo) también heredó el nombre o título "Ríg". El Ríg mayor fue el primer monarca verdadero y el máximo fundador del estado de la realeza como aparece en la *Ríghthula* y en otras dos obras relacionadas. En las tres fuentes está conectado con los gobernantes primordiales daneses llamados Dan y Danp.

El poema *Ríghthula* está preservado incompleto en la última hoja superviviente del *Codex Wormianus*, a continuación de la Edda de *Snorri Sturluson*. Una pequeña introducción en prosa explica que el dios en cuestión era Heimdall, que vagaba a lo largo de la costa hasta que llegó a una granja donde se llamó a sí mismo Ríg. Éste nombre parece ser un caso oblicuo del antiguo irlandés *rí, rí* "rey", cognado de *rex* en latín y *rajan* en sánscrito.

Que Heimdall haya sido un ancestro, o un pariente, de la raza humana aparece en las dos primeras líneas del poema éddico *Völuspá*:

Pido de un oyente de todas las santas razas
Mayores y menores, parientes de Heimdall.

Thor

Thor viene del nombre nórdico "Tor" (Þor, pronunciado en español de España "Zor"): el Dios de los vikingos. También es llamado **Tiwur** y **Darmer**, según la zona, o *Þunor* en inglés antiguo.

Es el dios del trueno y de la Guerra. Es hijo de Odín y Frigga. Tiene el pelo rizado y rojizo y barba. Su mujer es Sif, y tuvo un hijo Magni con la gigante Jarnaxa; aunque es posible que ambas mujeres sean la misma.

Mientras que Odin es el astuto dios de los poderosos y los aristócratas, Thor el dios patrón de la gente simple y trabajadora, en particular de los guerreros. Thor vive en la mansión de Bilskirnir, en Thrudheim, su reino personal dentro de Asgard. Durante Ragnarok, Thor perecerá en una lucha mortal contra la serpiente boreal, Jormungand.

Thor es uno de los personajes principales de los Eddas de Snorri Sturluson, donde combate contra los gigantes. A juzgar por Snorri, Thor es un dios simple y directo, ni el más inteligente, ni el más poderoso; de hecho, es derrotado por la magia del rey de los gigantes de hielo, Utgardaloki y burlado por Skrymer o Skrymir, Rey de los Gigantes.

Thor viaja en una carreta tirada por dos machos cabríos voladores, Tanngrásnir y Tanngrjóstr. Estos monstruos son tan grandes que arrasan la tierra a su paso. Maravillosamente, pueden ser asados y comidos por Thor y luego vueltos a la vida en caso de necesidad.

La más famosa de las posesiones de Thor es su martillo mágico, Mjólnir, que al ser lanzado a un blanco, retorna mágicamente a su poseedor. Para alzar un arma tan formidable, incluso una deidad como Thor requiere usar guanteletes de hierro y un cinturón que dobla su fuerza, conocido como Megingjörd. El golpe de este martillo provoca los truenos; palabra que, aparentemente, descende del nombre de Thor.

Thor es el protagonista de la saga Thorsdrapa, redactada por Snorri Sturluson, y contenida en el Skaldskaparmál. También aparece en las siguientes sagas:

- Hárbardsljóð
- Gylfaginning
- Grímnismál
- Hymiskviða
- Þrymskviða
- Alvismál

El día jueves entre los nórdicos era llamado el día de Thor; lo que inspiró el nombre del día jueves en inglés (Thursday), neerlandés (Donderdag), alemán (Donnerstag), sueco (torsdag), danés y noruego.

El arquetipo de Thor como dios del Trueno lo acerca a otros dioses de todo el mundo, como Indra, Perkunas, Perun, Zeus y Xolotl.

Tyr

Tyr (nórdico antiguo: *Týr*) es el dios de la guerra y batalla, descrito como el hombre de una sola mano. Es hijo de Odín o de Hymir. Los nombres correspondientes en idiomas germánicos incluyen Tyz (Godo), Ty (Noruego antiguo), Ti (Sueco antiguo), Tiw, Tiu or Tew (Inglés antiguo) y Ziu (Alto alemán antiguo).

Orígenes

El nombre **Tyr** significa "dios" (o Hangatyr, el "dios colgado" como uno de los nombres de Odín) y proviene del proto-germánico *Tiwaz*, continuando con el proto indo-europeo *Dyeus*, originalmente el dios principal, y también el precursor de Zeus en la mitología griega, y de *Dyaus Pitar* en la religión védica. El testimonio más antiguo de la fuente de este dios es el Tyz godó (Viena cod. 140)

En cierto punto, *Tiwaz* fue sobrepasado en renombre y en autoridad por Odín en las tradiciones germánicas del norte y del oeste. Sin embargo, entre las tribus germánicas del este, él parece haber seguido siendo el dios supremo: los Godos

del siglo III eran temidos porque sacrificaban a sus cautivos que tomaban en batalla, en honor de Tyz, su dios de la guerra, y después colgaban los brazos de las víctimas en árboles como símbolos de ofrecimiento. Esta costumbre de sacrificio humano parece haber sido transferida a Odín en Escandinavia, según lo divulgado por Adán von Bremen en siglo XI (también Odín mismo cuelga de un árbol en el Havamal como sacrificio hacia sí mismo).

Es posible que la transferencia de la supremacía de Tyr a Odín fuese facilitada por la costumbre germánica de la diarquía (véase rey germánico, Hengest y Horsa, Yngvi y Alf y Erik y Alrik), de modo que los dos dioses pudieron haber gobernado el panteón germánico primitivo como seres iguales en cierto punto. Un rastro de su relación se puede considerar en el aspecto de Tyr como hijo de Odín en la mitología nórdica, y también en la anglosajona, si **Tiw** es identificado con **Saxnot** (Seaxneat), el 'dios de la guerra' e hijo de Woden, que fue venerado como antepasado de los Sajones.

Hay evidencia incompleta de un consorte en la Zisa alemana: Tacitus menciona una tribu germánica que adoraba a "Isis", y Jacob Grimm señaló a Cisa/Zisa, la patrona de Augsburg, en esta conexión. El nombre *Zisa* sería derivado de *Ziu* etimológicamente, en acuerdo con otras consortes al dios principal en los panteones indoeuropeos, por ejemplo: Zeus y Dione.

Tyr en el Edda

Según el Edda; en cierta etapa, los dioses decidieron encadenar al lobo Fenrisulfr (Fenris), pero la bestia rompía cada cadena que le colocaban. Eventualmente hicieron que los enanos les fabricaran una cinta mágica llamada *Gleipnir*, de materiales tales como las barbas de una mujer y las raíces de una montaña. Pero Fenris presintió el engaño de los dioses y rechazó permanecer amarrado con esta cinta a menos que uno de ellos pusiera su mano en la boca del lobo, en señal de buena fe. Tyr, conocido por su gran valor, accedió, y los otros dioses amarraron al lobo. Fenris sintió que lo habían engañado y mordió la mano del dios. Fenris seguirá siendo encadenado hasta el día de Ragnarok. Durante Ragnarok, Tyr es destinado matar y ser matado por Garm, el perro guardián de Helheim. Tyr era un dios extrañamente zurdo, si teníamos en cuenta de que en ese tiempo era mal agüero serlo.

Otros rastros de su origen

Tyr/Tiw eran relativamente poco importantes comparados con Odín/Woden en ambos pueblos Germánicos del norte y del oeste. Sin embargo, siguen existiendo rastros del dios, en *Tuesday* -martes en inglés- ("día de Tiw"), nombrado en honor a Tyr en los idiomas germánicos del norte y del oeste (que corresponden en español a Martis dies -martes, día de marte-, dedicado al dios romano de la guerra, Marte) y también en los nombres de algunas plantas, por ejemplo: del Nórdico antiguo las palabras *Týsfiola* (Viola Martis latino), *Týrhialm* (Aconitum, una de las plantas más venenosas en Europa cuyo forma de casco sugiere una conexión guerrera) y *Týviðr*, "Madera de Tý's", en el dialecto Tistbast de Helsingor, sueco moderno Tibast (el Daphne mezereum, un

arbusto que florece antes de que aparezcan las hojas en primavera). El bosque sueco Tiveden puede ser también nombrado en honor a Tyr, o reflejando Tyr como palabra genérica para el "dios" (es decir, el bosque de los dioses).

La Runa de Tyr

La Runa de **Tyr** es nombrada por Tyr, y es identificada con este dios. La Runa también fue identificada con Marte en el poema rúnico faroés:

*Týr er einhendr áss
Ok ulfs leifar
ok hofa hilmir.
Mars tiggj.
Tyr is a one-handed god,
and leavings of the wolf
and prince of temples.*

Sin embargo, en el poema anglosajón, la misma runa esta identificada con polaris (soneto de Shakespeare 116):

*Tír biþ tacna sum, healdeð trywa wel
wiþ æþelingas; a biþ on færylde
ofer nihta genipu, næfre swiceþ.
Tír is a star, it keeps faith well
with athlings, always on its course
over the mists of night it never fails.*

Vali

Era hijo de Odín y la gigante Rind, y apenas se le menciona antes de la lucha que precedió al crepúsculo de los dioses, el Ragnarök. No fue una divinidad popular sino una creación de los escaldos. Se vengó de Hodr poniéndole sobre una hoguera, por haber este dado muerte a Balder.

Ve

Ve era hijo de Bestla y Bor. Sus hermanos eran Vili y Odin. Era conocido por darle a la humanidad el poder de hablar y el de los sentidos externos. De acuerdo con Loki, en Lokasenna, tenía un amorío con la esposa de Odin, Frigg.

En la Völuspá, en la creación del primer hombre (Ask) y mujer (Embla), Hœnir y **Lóðurr** ayudaron a Odin. En Gylfaginning, estos son sustituidos por Vili y Ve. Como Snorri conocía la Völuspá, es muy probable que Lóðurr fuera otro nombre para Ve.

Viðarr

Viðarr (Vidar) es el hijo de Odín y la gigante Gríðr. Es el dios del silencio y la venganza. En el mundo renacido que emergerá luego del Ragnarök, Vidar está predestinado a regresar con su hermano Vali.

Durante el Ragnarök, Odin será devorado por el lobo Fenrir y Vidar vengará su muerte matando a la bestia. De acuerdo a la *Vafþrúðnismál*, Vidar mata a Fenrir pisando su mandíbula inferior con el pie, en el cual llevaba un zapato que consistía de tiras de cuero de los cuales los hombres, seguidores de los Æsir, pelaban de sus zapatos en la zonas de los dedos y talones para fortalecerlo. Teniendo su pie situado, tomará la mandíbula superior del lobo y lo desgarrará. Sin embargo, de acuerdo a la *Völuspá*, usó su espada para matarlo dirigiéndola directo hacia su corazón.

Se refiere a Vidar como "el silencioso hijo de Odin" en la *Skáldskaparmál* (segunda parte de la Edda prosaica).

Vili

Vili era hijo de Bor. Sus hermanos eran Vé y Odin. Conocido por darle emociones e inteligencia a la humanidad. Según Loki, en la *Lokasenna*, estaba enamorado de la esposa de Odin, Frigg.

En la *Völuspá*, en la creación del primer hombre (Ask) y mujer (Embla), **Hœnir** y **Lóðurr** ayudaron a Odin. En *Gylfaginning*, estos son sustituidos por Vili y Vé. Como Snorri conocía la *Völuspá*, es muy probable que Hœnir fuera otro nombre para Vili.

Otros nombres

- Alemán: *Willio*

Eir

Eir ("*ayuda*" o "*piedad*") conocía las propiedades medicinales de las hierbas y era capaz de la resurrección. Solo las mujeres podían aprender el arte de la curación en Escandinavia. Era buena amiga de Frigg.

Ella es mencionada brevemente en las Eddas de Snorri Sturluson y en algunos *kenningar*.

Frigg

Frigg, también llamada Frigga, Fricca y Friia.

Diosa del amor, la fertilidad y la fidelidad conyugal. Su nombre significa "la amada". Forma parte de la trinidad formada por Freya, Iord y ella. En el cuadro

de las tres representa a la casada, flanqueando a la soltera (Freya) al lado de la anciana (Iord).

Se la asocia con la figura de la esposa, y por tanto de la fertilidad, pero también se la asocia a la agricultura, la ganadería, las tareas domésticas y las batallas principalmente. A Frigg se la puede considerar como la tierra habitada, cultivada, morada del hombre.

Su origen es bastante confuso, se cree que es hija de la Madre Tierra (Iord). Esposa de Odín y la madre de Balder, Bragi, Hermod y Thor. Frigg conoce el porvenir, pero no puede revelarlo. Vive con Odín en el Virigolf, el paraíso donde van las almas de los justos, en el palacio de Hlidskialf, en la sala de Fensalir (de la laguna). Como Freya, es aficionada a las joyas.

Gefjun

Gefjun ("dadora"; también **Gefjon**, **Gefyon**, **Gefn**) era una vidente y diosa, un miembro de ambos, los Vanir y de los Æsir. Todas las mujeres que morían vírgenes eran enviadas a sus salones, y de por esto era caracterizada como una diosa de la virtud, sin embargo también era considerada una diosa de la fertilidad.

Además, "Gefn" es uno de los nombres alternativos de Freyja, la diosa nórdica de la procreación. Es enteramente concebible que Gefjun sea meramente un aspecto de ella, de la misma manera que Morrigan (en la mitología celta) tiene multiplicidad de aspectos.

Estaba asociada con el arado, las vírgenes y la buena suerte. Las muchachas que morían vírgenes se volvían sus siervas en la otra vida.

Su esposo era el rey Skjöld, hijo de Óðinn. Muchos legendarios reyes daneses alegaban ser descendientes de ella.

El rey Sueco Gylfi le había prometido tanta tierra como pudiera arar en una noche, y ella transformó a sus cuatro hijos en bueyes y tomó tierra suficiente para crear la isla Danesa de Selandia, dejando el lago sueco Mälaren. Esta leyenda es conmemorada por la Fuente Gefjun de bronce en Copenhague, esculpida por Anders Bundgaard en 1908.

Fulla

Fulla (o Fylla) es una divinidad femenina. Era una de las tres criadas de Frigg, juntos con Gna y Hlin, otros Æsir. Su nombre proviene del término *fullr* que significa *completo*.

Gna

Gná es una de las tres sirvientas de Frigg, junto con Fulla y Hlin.

Ella es la que cuida de los asuntos de Frigg alrededor del mundo. Probablemente está es la razón por la cual tiene un caballo llamado Hofvarpnir, que es capaz de moverse a través del aire.

Es una de las catorce diosas descritas por Snorri Sturluson.

Hlin

Hlin es una de las tres sirvientas de Frigg, junto con Fulla y Gna.

Su nombre significa "*protectora*", y Frigg le da la tarea de proteger a los hombres y consolar a los mortales apenados.

En la *Völuspá*, Hlin aparece como un nombre de Frigg.

Iðunn

De acuerdo a la Edda prosaica era la guardiana de las manzanas que permitían a los Æsir mantenerse eternamente jóvenes. Era la esposa de Bragi, dios de la poesía. A veces se la llamaba *Idun*, *Iduna*, *Idunna*, *Idunn*, *Ithun* o *Ithunn*.

Como es relatado en *Haustlög*, Iðunn fue una vez abducida con sus manzanas por el Jotun Þjazi, que usó a Loki como víctima para atraer a Iðunn fuera de Asgard. Durante su ausencia, los Æsir comenzaron a envejecer sin la cualidad rejuvenecedora de sus manzanas, provocando que presionaran a Loki para que la rescatara. Tomando prestado la piel de halcón de Freyja, recuperó a Iðunn de Þrymheim, transformándola en una nuez para el vuelo de regreso. Þjazi, enfadado, los persiguió en la forma de un águila, pero fue derrotado cuando sus alas se prendieron fuego por una fogata creada por los Æsir.

Jörð

Jörð (Jord) es una Asynjur y es la personificación de la Tierra. También es llamada **Fjörgyn** y **Hlôdyn** (Bellinger 1997:235).

Jörð es la hija de Odín, y al mismo tiempo, su esposa y madre de Asathor (*Gylfaginning* 9). Fjörgyn, también conocida como Hlôdyn "corazón" (*Völuspá* 47), es la madre de Thor junto a Odín (*Völuspá* 48), y su extensión, Meili (*Hárbarðsljóð* 9). Es la hija de Annar y Nótt, además de la hermana de Auð y Dagr. Aparte de eso, es esencialmente desconocida. Algunos piensan que haya sido otro apodo para la esposa de Odín, Frigg. En la *Skáldskaparmál*, sin embargo, se la llama rival de Frigg, Rindr y Gunnlod.

Jörð es la palabra de uso común para *tierra* en nórdico antiguo así como en sus descendientes, los lenguajes escandinavos modernos (islandés: *jörð*, feorés: *jørð*, danés/sueco/noruego: *jord*).

Lofn

Es brevemente mencionada en la Edda prosaica de Snorri Sturluson.

Átta Lofn, hon er svá mild ok góð til áheita at hon fær leyfi af Alföðr eða Frigg til manna samgangs, kvenna ok karla, þótt áðr sé bannat eða þvertakit. Fyrir því er af hennar nafni lof kallat, ok svá þat er lofat er mjök af mönnum.

"La octava es Lofn; ella es tan dulce y buena, que tenía permiso de Odín y Frigg para juntar hombres y mujeres cuyo matrimonio estaba prohibido. De su nombre viene la palabra "permiso", por ello es muy elogiada por los hombres." - Traducción al español de la traducción de Young.

El nombre de Lofn no es mencionada de nuevo en la Edda Prosaica y no figura en ninguna parte en la Edda Poética. En la poesía escáldica el nombre es frecuentemente usado en los kenningar como un nombre genérico para diosa (e.g. *Lofn seima* significa "Lofn de oro", i.e. "mujer"). No es claro si Lofn fue alguna vez una deidad importante. Es posible que Snorri lo desconociera y fuera otro nombre para Freya

Nanna

Nanna es hija de Nep y esposa de Balder. Junto con él formaban parte de los Æsir y vivían en Breiðablik localizado en Asgard. Era la madre de Forseti junto con Balder. Cuando él fue asesinado por Höðr, fue vencida por la pena y se arrojó a la pira funeraria de su esposo dentro de su bote, Hringhorni.

Nótt

Nótt es la personificación de la noche. Es hija del gigante Nörfi (también Narfi o Nörr). Fue esposa de Naglfari con quien tuvo un hijo llamado Aud, luego con Annar tuvo una hija llamada Jörd y finalmente se casó con Delling que era uno de los dioses, y con quien tuvo un hijo llamado Dagr.

Su origen y naturaleza son descritas por Snorri Sturluson en en el primer capítulo de la Edda prosaica, en Gylfaginning:

Nörfi eða Narfi hét jötunn er bygði í Jötunheimum. Hann átti dóttur er Nótt hét. Hon var svört ok dökk sem hon átti ætt til. Hon var gipt þeim manni er Naglfari hét. Þeira sonr hét Uðr. Því næst var hon gipt þeim er Annarr hét. Jörð hét þeira dóttir. Síðarst átti hana Dellingr, var hann Ása ættar. Var þeira sonr Dagr. Var hann ljóss ok fagr eptir faðerni sínu. Þá tók Allföðr Nótt ok Dag, son hennar, ok gaf þeim tvá hesta ok tvær

Había un gigante viviendo en Jotunheim llamado Nörfi o Narfi. Tenía una hija llamada Noche. Era oscura y morena, como la familia a la cual pertenecía. Su primer matrimonio fue con un hombre llamado Naglfari, el hijo de ellos se llamaba Aud. Luego se casó con Annar, la hija de ellos se llamaba Tierra. Por último se casó con Delling y el era de la familia de los dioses. El hijo de ellos era Día, era brillante y

<p>kerrur ok setti þau upp á himin, at þau skulu ríða á hverjum tveim döggrum umhverfis jörðina. Ríðr Nótt fyrri þeim hesti er kallaðr er Hrímfaxi, ok at morni hverjum döggrvir hann jörðina af méldropum sínum. Sá hestr er Dagr á heitir Skinfaxi, ok lýsir allt lopt ok jörðina af faxi hans. - <i>Texto normalizado del manuscrito R, [1]</i></p>	<p>bello como la familia de su padre. Luego Odín tomó a Noche y su hijo, Día y les dio dos caballos y dos carros y los puso en el cielo de modo que debían recorrer el mundo cada veinticuatro horas. Noche va primero en un caballo llamado Hrímfaxi, y cada mañana rocía la tierra con la espuma de su freno. El caballo de Día se llama Skinfaxi, y toda la tierra y el cielos son iluminados por sus crines. - <i>Traducción al español de la traducción de Young</i></p>
--	---

Mientras que *nótt* es unapalabra común en varios poemas de la *Edda poética*, es difícil decir cuando el poeta tenía la personificación en mente.

Saga

Saga o **Sága** es una Ásynjur y tal vez sea otro nombre para Frigg. Dicho nombre puede significar "*la que ve*" o (menos probable) "*anunciadora*". Es mencionada en la *Grímnismál*.

<p>Sökkvabekkr heitir inn fjórði, en þar svalar knegu unnir yfir glymja; þar þau Óðinn ok Sága drekka um alla daga</p> <p>Glöð ór gullnum kerum. <i>Grímnismál</i> 7, Edición de Guðni Jónsson</p>	<p>Sökkvabekk es llamado el cuarto en el cual las gélidas olas resuenan; Odin y Saga allí, alegres cada día,</p> <p>de tazas doradas beben a grandes tragos. <i>Grímnismál</i> 7, Traducción de Thorpe</p>
--	--

Sökkvabekkr significa "*vestíbulo de los bancos hundidos*".

Sif

La Diosa **Sif** es la esposa de Thor en la mitología escandinava, simboliza la fidelidad. También simboliza las cosechas por su cabello rubio. Una vez Loki le cortó las largas y rubias trenzas, Thor le atrapó y amenazó, Loki pidiendo clemencia, prometió que los enanos harían a **Sif** unas trenzas de oro puro que crecerían como cabello natural.

Sjöfn

Sjöfn es una de las Ásynjur. Se la menciona brevemente en la Edda en prosa de Snorri Sturluson.

Sjaunda er Sjöfn, hon gætir mjök til at snúa hugum manna til ásta, kvenna ok karla, ok af hennar nafni er elskuginn kallaðr sjafni. [1]
 "La séptima [de las Ásynjur] es Sjöfn. Ella se esfuerza por cambiar la mente de las personas al amor, ambas de mujeres y hombres, y de su nombre un amante es llamado *sjafni*."

El nombre Sjöfn no es mencionado de nuevo en la Edda en prosa, y en ningún momento en la Edda poética. Sí aparece unas pocas veces en kenningar como un nombre genérico de diosa (ej. *Sjöfn seims* significa "Sjöfn de oro", i.e. "mujer"). No está claro si Sjöfn fue alguna vez una diosa mayor. Es posible que, desconocida para Snorri, fuera simplemente otro nombre para Freyja.

Sigyn

Sigyn era la esposa de Loki, quien le dio a luz dos hijos, Narfi y Vali.

Cuando Loki fue atado a tres rocas por el asesinato de Balder, Sigyn no lo abandonó. En cambio, recogió el veneno que caía de la serpiente sobre él en una copa. Cuando la copa se llenaba, Sigyn la vaciaba y entonces un poco del veneno que continuaba cayendo alcanzaba a Loki en los ojos y este se retorció de dolor, provocando temblores y terremotos.

Su nombre, de acuerdo a algunas fuentes significa: "*dadora de victoria*". Otro nombre de Sigyn es "**Sigunn**".

Snotra

De acuerdo a la Edda prosaica, **Snotra** es una de las Ásynjur.

Su nombre es claramente un derivado del adjetivo *snotr* que significa "sabia" o "grácil". Más que eso la Edda prosaica no nos dice.

Prettánda Snotra, hon er vitr ok látprúð. Af hennar heiti er kallat snotr kona eða karlmaðr sá er vitr maðr er. [1]
 "La décimotercera [de las Ásynjur] es Snotra. Ella es sabia y grácil. De ella una mujer u hombre sabio es llamado *snotr*."

No se la menciona ni en la Edda poética ni en la poesía skaldica, ni, efectivamente, en ninguna otra fuente nórdica o germánica occidental.

Debido a esta falta de evidencia, ha sido sugerido, por ejemplo por Rudolf Simek en su "*Diccionario de mitología nórdica*", que Snotra haya sido una invención de Snorri Sturluson. Mientras que es ciertamente posible no está claro porque Snorri inventaría una diosa, especialmente ya que Snotra es la entrada número 13 en su lista. Uno pensaría que él hubiera estado feliz con 12 Ásynjur ya que declara que hay 12 Æsir.

Una explicación posible es que Snotra era originalmente un nombre alternativo para otra diosa, probablemente Frigg, y tomada por Snorri como una diosa diferente. No teniendo nada más, Snorri informa a sus lectores que Snotra es "sabia y grácil" basado simplemente en su nombre.

Es también concebible que Snorri haya tenido acceso a una auténtica, aunque escasa, tradición oral que no se nos haya pasado por ninguna otra fuente.

Sol

Se cree que la carroza de Sol de Trundholm, tirada por un caballo, es una escultura que ilustra una parte importante de la mitología de la Edad de Bronce nórdica.

Sol era, en la mitología nórdica, la Diosa del Sol, hija de Mundilfari y Glaur, y esposa de **Glen**. Su nombre correspondiente en inglés antiguo es **Sigelf**.

Vista general

Cada día, Sol cabalgaba a través de los cielos en su carroza, tirada por dos corceles llamados Arvak y Alsvíd. Era perseguida durante el día por Skoll, un lobo que quería devorarla. Los eclipses solares significaban que Skoll casi la había alcanzado. El destino dictamina que Skoll eventualmente alcanzará a Sol y la comerá, para luego ser reemplazada por su hija. La tierra era protegida del calor del sol por Svalin, quien se paraba entre la Tierra y el Sol. En la mitología nórdica, el sol no proporcionaba luz; ésta emanaba de las crines de Alsvíd y Arvak.

Sol también era llamada **Sunna** y **Sunne**, y a veces **Frau Sunne**, que son derivaciones de las palabras para sol y domingo en inglés antiguo. El sol en sí era llamado **Alfrodull**, que significa "gloria de los elfos".

La runa de Sol

La runa-s, es llamada **Sól** por la diosa en *Fuþark Joven*, y **Sigelf** en el poema en runas anglosajonas. La variante *Fuþark Antigua*, tiene el nombre reconstruido proto-germánico ***Sôwilô**.

Poemas rúnicos

El poema rúnico anglosajón:

*Semannum symbly beþ on hihte, \ ðonne hi hine feriaþ ofer fisces beþ, /
oþ hi brimhengest bringeþ to lande.*

"El Sol es siempre un disfrute en las esperanzas de los marinos / cuando viajan lejos, sobre la bañera de los peces, / hasta que los cursos de las profundidades los llevan a la tierra".

El poema rúnico islándico:

Er skýja skjöldr / ok skínandi röðull / ok ísa aldrtręgi. / rota siklingr.

"Sol es escudo de las nubes / y rayo luminoso / y destructor de los hielos".

El poema rúnico noruego:

Er landa ljóme / lúti ek helgum dóme.

"Sol es luz del mundo / Me arrodillo al divino decreto".

Syn

Syn era una diosa invocada por los acusados en un juicio, y una sirviente de Frigg. Diosa de la vigilancia y la verdad, es la guardiana del umbral que previene el acceso a quienes no pertenecen allí.

Var

Var es una Ásynjur, una diosa de los Æsir. Es probable que "Var" signifique "benevolente".

Ella es la que escucha los juramentos y los acuerdos entre hombres y mujeres, y tomá venganza de aquellos que los rompen.

Vör

Vör es una de las Ásynjur de acuerdo a la Edda prosaica.

<i>Tíunda Vör, hon er ok vitr ok spurul svá at engi hlut má hana leynd. Þat er orðtak at kona verði vör þess er hon verðr vís.</i>	"La décima es Vör: ella es sabia y de espíritu inquisidor, así que nadie puede ocultar nada de ella; es un dicho, que una mujer es consciente de aquello de lo que está informada."
--	---

Aparte de está concisa cita, la diosa es esencialmente desconocida.

Þrúð

Þrúð (Thrud) era la hija de Thor y Sif en la mitología nórdica. Þrúð es la hermana de Móði y media hermana de Magni y Uller. Era una valquiria que servía a los einherjar en el Valhalla.

Þrúð fue prometida a Alvíss, un enano, en cambio por el trabajo de Alvíss creando armas para los dioses. Thor ideó un plan para detenerlo de casarse con su hija. Le dijo que, debido a su poca altura, debía probar su sabiduría. Alvíss accedió y Thor hizo que la prueba durara hasta que el sol hubo salido —Todos los enanos se convierten en piedra cuando son expuestos a la luz solar, así que Alvíss fue petrificado y Þrúð permaneció soltera.

No está claro si sobrevivió o no el Ragnarök junto a sus dos hermanos Magni y Móði.

Se la menciona en la Edda de Snorri Sturluson.

Los Vanir

Los **Vanir** son uno de los dos grupos de dioses de la mitología escandinava, los otros son los Æsir. El nombre quizás tenga una raíz proto-indoeuropea **wen-* "luchar, ganar", relacionado con Venus (comparar con Vanadis), Wynn (protogermánico **Wanizaz*), griego antiguo Wanax.

Miembros

Los principales son Njord, el padre de los dioses Vanir y dios del mar, Frey el dios de la fertilidad y Freyja la diosa del amor y de la sexualidad. Estos vivían junto a los Æsir en el Asgard, luego del intercambio de rehenes tras la guerra que los enfrentó. El poema Skirnismol de la Edda Poética Islandesa cuenta la historia de Frey buscando su amor. Frey sentado sobre el trono de Odín, sobre los mundos, espía a la gigante Gerd, de la cual se enamoró. Entregó su caballo y su espada mágica a Skirmir, a cambio de que fuera a buscar a Gerd y manifestarle el amor que Frey sentía por ella. Skirmir lo hizo, y luego de amenazar a Gerd con maldecirla, ella aceptó casarse con Frey. Debido a este incidente, Frey no tendrá su espada cuando llegue el Ragnarok.

Para terminar la guerra entre los dioses, ambos bandos acordaron intercambiar rehenes. Sin embargo los Vanir fueron engañados; furiosos cortaron la cabeza de uno de sus rehenes, Mimir, y la enviaron a los Æsir. Odín recibió la cabeza y la colocó bajo el árbol de la vida. El origen de algunos Vanir, como Skadi, Lýtir, Gerd y Óðr es debatido. Óðr apenas es mencionado en las Eddas como esposo de Freyja, pero nada más se sabe de él (aunque a veces parece ser uno de los nombres de Odín). Los dioses Njord y Frey aparecen en la Saga de los Ynglings de Snorri Sturluson como reyes de Suecia. Sus descendientes en el trono de Suecia pueden ser llamados Vanir como:

- Fjölfnir que era hijo de Frey y de la gigante Gerd.

- Sveigder que se casó con Vana de Vanaheim con quien tuvo como hijo a Vanlade
- Vanlade cuyo nombre se relaciona con los Vanir, y que se casó con una hija del Jotun Snaer

Características

Son dioses de la fertilidad, el mar y la prosperidad. Mientras que los Æsir fueron dioses de la guerra, los Vanir eran ricos y dadores de riqueza, patrones de la fecundidad, placer y paz, y con los Æsir, traían unidad. Tenían un profundo conocimiento de las artes mágicas, por lo que eran capaces de predecir el futuro. Se decía que fue Freya quien enseñó magia a los Æsir. También practicaban endogamia e incesto, ambas cosas prohibidas entre los Æsir; por ejemplo Frey y Freya eran hijos de Njord y su hermana Nerthus. Esto luego llevó a conflictos cuando los cristianos intentaron convertir a los paganos nórdicos. El culto a los Vanir era predominante en comunidades pesqueras.

Los Vanir y los Elfos

Las Eddas posiblemente identificaron a los Vanir con los elfos Alfar, es frecuente que intercambien "Æsir y Vanir " por "Æsir y Alfar" cuando quieren referirse a todos los dioses. Tanto los Vanir como los Alfar tenían poderes sobre la fecundidad y este intercambio sugiere que los Vanir pudieron ser sinónimo de elfos. Cabe suponer que existía una diferencia de jerarquías entre los elfos, que eran deidades de la fertilidad menores, mientras que los Vanir eran los dioses principales. Frey podría haber sido un gobernante de los elfos en el Alfheim

Los Vanir y sus huéspedes

- Freyja
- Frey
- Gerd
- Gullveig, cuando los Æsir lo trataron mal, estalló la guerra.
- Hoenir, un rehén Æsir
- Mimir, un rehén Æsir
- Kvasir
- Lytir
- Njord
- Skaði

Hay una posible relación entre Heimdall y los Vanir, según H.R. Ellis Davidson.

Frey

Frey era el hijo de Njord y el hermano de Freya. También era el dios de la lluvia, del sol naciente y de la fertilidad. Es uno de los Vanes. Señor de la vegetación. Su casa en Asgard era Alfheim. Frey poseía la Espada de la Victoria (que sabía moverse y luchar sola por los aires), pero la abandonó por conquistar a Gerda, una gigante virgen. Posee el jabalí de oro Gullinbursti, regalo de los

enanos, que tira de un carro tan deprisa como un caballo al galope, y cuyo resplandor ilumina la noche; también el barco Skidbladnir, y un caballo que ignora todos los obstáculos. Es el dios favorito de los elfos.

Freyja

Freyja, Freya o **Vanadis** es la diosa nórdica del amor, de la belleza, de las profecías, de la atracción entre hombres y mujeres, de la magia, de la sexualidad, de la lujuria, de la vegetación, de la curación y del liderazgo. Es una de los Vanes. Se la pone junto a Frigga (cuya energía femenina es más madura), otra diosa de ese panteón de los germanos y escandinavos, aunque esta última forma parte de los Ases. Ambas constituyen aspectos de la Gran Madre.

Freya (En escandinavo antiguo: *Freyja*), es la hermana de Frey (*Freyr*) e hija de Niord (*Njǫrd*). *Freyja* significa dama o mujer fuerte, en escandinavo antiguo (cf. *fru* or *Frau* en lengua escandinava y en alemán).

A Freya se le consideraba una joven bella, voluptosa y lujuriosa y su nombre corresponde al viernes, por asimilación de ideas con la Venus romana (*Friday* en inglés, *Freitag* en alemán). Está relacionada con el amor, la vitalidad erótica y el romanticismo. Era la deidad femenina que más recibía plegarias de amor. Diosa de la magia, fue la primera que llevó los oráculos a los países nórdicos. También representaba una versión de fertilidad y una conexión con la muerte. Su manifestación es la libertad vital y la regeneración.

Es esposa de Od, quien solía abandonarla por temporadas largas y por ello, ella lloraba lágrimas de oro rojo. Al igual que su hermano Freyr, ella es dispensadora de luz. Monta en un carro arrastrado por dos gatos salvajes. Como distribuidora de las lluvias veraniegas, se cierne sobre la Tierra con un manto mágico de plumas de águila que le permite volar (la nube) convertida en pájaro. Tiene su palacio en Folkwang, en Asgard, donde recibe por Odín las almas de los muertos, pues tiene derecho a la mitad de los guerreros muertos en combate, y a los que sirve como una valquiria; en realidad es la Primera Valquiria. Es aficionada a los adornos de joyas y por ello llamó a su hija con el nombre de "Hnoss", que significa "joya".

No lejos del palacio de Freya hay una gruta habitada por cuatro enanos, orfebres muy hábiles (Dvalin, Alfrik, Berling y Grer). Un día observó entre los enanos un collar de oro (el *Brísingamen*) que le inspiró un vivo deseo, y ofreció una gran cantidad de oro para pagarlo; pero los enanos, señores de todos los metales, no deseaban oro. Para obtener el collar, la diosa debía pagar otro tipo de precio: pasar una noche con cada uno de ellos. Ella aceptó y obtuvo el collar; pero Loki se enteró de todo e informó a Odín: éste le ordenó que le quitara a la diosa el collar así adquirido. Él lo hizo, transformándose en diversos animales. Pero Freya adivinó quién se lo había robado y acabó por obtener de Odín el collar de regreso; pero no sin que antes Odín solicitara de Freya lo mismo que había ofrecido a los enanos a cambio. Finalmente Odin entregó el collar sin que la petición se cumpliera.

Como es muy bella, Freya es perseguida a menudo por pretendientes, sobre todo gigantes. Cuando aparece vestida solo con su collar, ningún hombre puede resistir sus encantos. También se la llama *Mardöll* (luz del mar), *Gersimi* (joya) y *Menglödh* ("alegre con su collar").

Vanadis fue homenajeada para la posteridad por el químico sueco Nils Gabriel Sefström quien le dio el nombre de Vanadio al elemento químico que él descubrió en 1830, justamente porque se trataba de un metal con fuertes tonos de color rojo. El vanadio, sin embargo, era en realidad el elemento eritronio que el químico español-mexicano Andrés Manuel del Río había descubierto en México en 1801.

Njörðr

Njörðr o **Njord** es uno de los Vanir y el dios de la tierra fértil y de la costa marina, así también como el de náutica y la navegación. Es el esposo de Skaði y padre de Frey y Freyja. Su madre fue, de acuerdo a la *Heimskringla*, su propia hermana y amante. Aparentemente, los Vanir, a diferencia de los Æsir, tenían la costumbre del matrimonio consanguíneo. El nombre de su hermana puede que sea también Njord, de acuerdo a la reconstrucción del nombre de la diosa teutónica que Tácito tradujo al latín como "Nerthus" (= *Njörðr*). Se dice que su morada es Noatún 'navío-pueblo'. Njord es también un dios relacionado estrechamente con la fertilidad, como lo son todos los Vanir en general.

Njord y sus hijos se unieron a los Æsir como rehenes de los Vanir luego de la guerra entre ambos bandos. Tales rehenes son considerados parte de la familia de la aristocracia y líderes legítimos, pero no son libres de partir para asegurar los intereses mutuos del tratado de paz.

Cómo Njord conoció a Skadi

De acuerdo a Rydberg, los Æsir asesinaron con pesar al padre de Skadi, Weland-Thjazi, quien había infligido la Glaciación en el mundo. Ella se puso sus esquies y esquió todo el camino hacia el Valhalla. Los dioses estaban de acuerdo en repararle de alguna manera. Ella podría elegir a cualquiera de los hombres como su esposo, pero solo se le permitía ver los pies mientras lo hacía. Observó durante largo tiempo a todos los pies, y eligió al par más limpio, pensando que debían ser los de Balder. Pero no pertenecían a él, sino a Njörðr, cuyos pies eran limpiados por el mar. A pesar de amarse mucho mutuamente, su matrimonio no fue el mejor. Skadi vivía en la tierra del invierno, pero a Njord no le gustaba ser despertado todo el tiempo por los lobos, e incluso apenas podía dormir por culpa del frío. Skadi no podía soportar vivir junto al mar, ya que las gaviotas siempre la despertaban junto con el ruido de las olas. Pero decidieron vivir nueve días en Þrymheim y tres noches en Noatún, simbolizando el predominio de las bajas temperaturas durante la mayor parte del año en las latitudes septentrionales.

Nombre

El nombre de Njörðr se escribe Njǫr en la estandarización de deletreo en nórdico antiguo pero el 'ǫ' es a menudo remplazado por 'ö' por familiaridad o expediencia técnica. Puede ser representado en muchas formas incluyendo *Njord*, *Njodr*, *Niord*, *Niodr*, *Njörd* and *Njördr*.

Ull

Ull es hijo de Sif e hijo adoptivo de Thor. Mientras que las fuentes existentes son escasas, éste haber sido un dios mayor en tiempos prehistóricos, o incluso un aspecto de la cabeza del panteón proto-germánico, mencionado en la chapa de Thorsberg del siglo III.

Poesía Antiguo-Nórdica.

La literatura antiguo-nórdica, que con mayor precisión llamaríamos noruego-islandesa, es la más rica y variada de cuantas se conocen bajo la común denominación de "antiguas literaturas germánicas". Tan categórico aserto, del que sólo podría disentir algún devoto estudioso de lo anglosajón, no se invalida por un cotejo con lo que conservamos en los distintos dialectos del ámbito alemán ni, por supuesto, en gótico. Esta supremacía de las viejas letras escandinavas, que ya se justifica bien en el terreno de la prosa (en el que ofrecen todo el variado género de las sagas, con su profusión de relatos históricos, legendarios y mitológicos, así como sustanciosos códigos jurídicos, anales, tratados gramaticales, preceptivos literarios, etc.), no es tampoco menos patente en el campo de la poesía. Tanto por la mayor amplitud de sus temas, como por la peculiar autonomía y originalidad que muestra en la aplicación de sus múltiples recursos formales, la voz antiguo-nórdica resuena aquí poderosa como ninguna en el común concierto de todas aquellas testimoniales literaturas.

Es habitual al estudiar la poesía antiguo-nórdica dividirla en dos diferentes géneros: por una parte el llamado "éddico", por otra el cultivado por los escaldas o "escáldico". Aunque en algún caso esta clasificación sólo con dificultad pueda aplicarse, la distinción es en sí pertinente y resulta metodológicamente útil. El primero de dichos géneros, el éddico, es el que se halla ejemplificado en la colección de cantos que conocemos como Edda Mayor o Edda en Verso, de donde también toma su nombre. Claramente emparentada con las manifestaciones poéticas que por doquier hallamos entre los demás pueblos germánicos, la poesía éddica escandinava no oculta su origen común con ellas en los ancestrales cantos que probablemente se configuraron y popularizaron por toda la Germania ya hacia la época de las migraciones. Tanto los cantos de la Edda Mayor como una selección de representativos poemas anglosajones (que conjuntamente constituyen el más atractivo núcleo de todo aquel acervo tradicional) son hoy asequibles en castellano en ediciones recientes.

La poesía éddica tiene como temas favoritos, en primer lugar, los heredados de la tradición heroica, pero también, aportando con ello testimonios únicos sobre este campo, otros que extrae de la esfera de lo mitológico. Legendarias figuras y divinidades de la vieja religión nórdica son las que más nutridamente pueblan sus versos, en abigarrada compañía de variopinta corte de walkirias, gigantes, enanos y monstruos de toda laya. Bravas proezas, conflictos de honor, trágicas suertes, avatares amorosos, pero también lo didáctico y lo burlesco, el mito y la magia, se entrecruzan íntimamente en aquellos cantos, cuya acción, expuesta de manera simple y directa, suele progresar rápida y hasta sincopada por abruptos quiebros. En lo que se refiere a su forma métrica, esta poesía utiliza básicamente, también ella, el mismo verso aliterado de que comúnmente se sirvieron todos los pueblos germánicos. Un par de rasgos característicos suyos, sin embargo, dan a la versificación éddica un marcado sello propio. Por una parte, tiende regularmente a una estricta economía en cuanto al número de sílabas, de modo que en cada semiverso suelen rondar en torno a sólo cuatro, dos de ellas acentuadas. Por otra parte, los versos siempre aparecen vinculados

entre sí, en unidades mínimas de dos, generalmente, formando estrofas. Se distinguen varios tipos de ellas: fornyrdislág, málahátttr y ljóðahátttr; esta última peculiarizada. Junto con su variante galdralág, por el empleo de un "verso pleno" de normalmente dos, a veces tres sílabas acentuadas y aliteración independiente. Al igual que toda la demás tradicional poesía popular de los distintos pueblos germánicos, los cantos éddicos escandinavos son, por definición, anónimos y sólo tras un detenido análisis textual podemos conjeturar cuándo y dónde se compuso cada uno. Los episodios mismo que originalmente los inspiraron muy rara vez, por supuesto, dejaron alguna huella en la transmisión histórica.

La poesía escáldica se diferencia con bastante nitidez tanto de la éddica como de toda otra poesía conocida antiguo-germánica. Señalaremos algunos rasgos distintivos. En primer lugar, la obra escáldica es siempre el refinado producto artístico, altamente consciente, de un autor, el escalda (skáld) del cual conocemos las más de las veces no sólo su nombre y época, sino abundantes datos biográficos; algunos de aquellos poetas, hombres a menudo de alto rango, e incluso de estirpe real, llegan a protagonizar circunstanciadas sagas, que incluyen, junto con peripecias de su vida, numerosas estrofas atribuidas a ellos. Se sigue de todo esto que, a diferencia de lo que ocurría con los cantos éddicos, la obra del escalda suele poder ubicarse con relativa comodidad tanto el lo geográfico como en lo cronológico.

Aunque las composiciones escáldicas, que reciben el nombre de drápa, flokk, bölkr o vísur, se ocupan de muy variados asuntos, es lo más corriente que tengan como último fin lo encomiástico y de ahí que puedan, genéricamente, considerarse "cantos de alabanza". Su punto de arranque, lo que les da ocasión, es siempre algo actual, algún hecho o anécdota, de mayor o menor relevancia, que se inserta en la experiencia personal del autor o que, cuando menos, acaeció en su propia época. Abundan aquí, pues, los elogios a un rey o a cualquier otro notable señor que ganó famosa batalla, que conquistó unas tierras, que murió heroicamente ante un más poderoso enemigo; se celebra quizás su noble ascendencia, su valentía o, muy en especial, su generosidad, de la que en buena parte puede depender el estatus económico y social del escalda. En los conocidos como "cantos a figura", el elogio es indirecto. El escalda canta en ellos, recreándolas, escenas alusivas a episodios de la tradición heroica o mitológica que decoran, por ejemplo, el escudo que le ha regalado un generoso señor o la mansión que se construyó un rico prohombre. Es habitual que el escalda de en su poesía amplía cabida a lo personal: manifiesta sentimientos de admiración, odio, pena, amor; se declara quizás testigo ocular de algún hecho; se jacta del valor que él mismo demostró en la guerra o, más frecuentemente, de su envidiable dominio del arte escáldico (skáldskapr), tenido siempre por excelso don de origen divino.

Este pretendido origen divino de la habilidad poética de los escaldas deriva, según toda evidencia, de las muy dificultosas exigencias formales a que ellos se saben someter con raro virtuosismo en el ejercicio de su arte. Es constitutivo del género escáldico el empleo de una dicción en extremo artificiosa y convencional, que empeñadamente y, casi diríamos de un modo ritualizado, procura diferenciarse al máximo del habla corriente. Nada aquí, pues, de la inmediatez y

relativa naturalidad que generalmente hallamos en los cantos éddicos populares.

La primera y más evidente característica de este lenguaje escáldico es sin duda su constante recurrencia a un canónico juego de sustituciones léxicas, con el que de continuo evitan las menciones directas. No se dirá normalmente en esta poesía "espada", sino quizás "vara". "rama", "hierro", "filo", "fulgor", "rayos", etc., que son algunos de entre los numerosos términos que convencionalmente se consideran sinónimos o equivalentes, los llamados heiti, de este concepto de espada. Un nombre propio, de un dios, una bruja, un héroe, un caballo, un río, podrá siempre utilizarse en sustitución de otro o aparecer con valor genérico en vez del nombre común. Lo corriente, sin embargo, es que el escalda no se conforme con este simple intercambio de una palabra por otra, sino que se prolongue aquel juego con sucesivas y encadenadas sustituciones, configurando así una expresión de varios miembros, el kenning, que conjuntamente designan lo deseado. Un kenning para referirse al escudo es, por ejemplo, "la tapia del fragor", cosa no difícil de entender, si sabemos que fragor es uno de tantos heiti con los que se suele aludir a la guerra; "el lobo de la tapia del fragor" puede valer por espada, pues peligrosa enemiga, como aquel temido animal, es ella para con el escudo; "el pino del lobo de la tapia del fragor" resultará luego ser el guerrero, que semejante a un árbol, está erguido en la batalla empuñando su espada. Así pueden irse elaborando estos kenningar hasta llegar a contar con cinco, seis o, en caso ya extremo, siete miembros.

La interpretación de estas peculiares perífrasis escáldicas requiere por lo general, no sólo una cierta dosis de imaginación, sino también un suficiente conocimiento real de las viejas tradiciones épicas y mitológicas escandinavas. ¿Cómo deducir, tomando un ejemplo simple, que "la carga de Grani" quiere decir el oro, si no sabemos que Grani era el caballo del famoso Sigurd, el cual, tras matar al dragón Fáfñir, se llevó su tesoro a lomos de su montura? ¿O quién podría concluir que "la cerveza del esposo de Frig" significa la poesía o el poema, si ignora que el esposo de Frig no es otro que Odín y que de este dios es, como lo enseña el mito, aquella excelsa bebida que confiere toda la inspiración poética y oculta sabiduría? Para mejor entender el talante de esta poesía, téngase en cuenta además que los kenningar y las expresiones todas de la dicción escáldica, rara vez aparecen con sus miembros dispuestos en un lineal orden sintáctico, sino constantemente descolocados e interrumpidos con vocativos u otras oraciones parentéticas, las cuales pueden llegar incluso a intercalarse entre dos sílabas de una misma palabra. No faltan tampoco curiosos casos de kenningar sometidos a arbitraria inversión semántica. "El favor del pez del valle (la serpiente)", por ejemplo, quiere decir el verano, esto es, el tiempo cuando ella, tras supuesta hibernación, revive, pero lo que en rigor acaso dice el escalda es "el favor del valle del pez".

También en lo referente a la versificación hay notables diferencias entre el modo éddico y el de los escaldas. Es quizás la fundamental que los versos escáldicos, por principio, regulan estrictamente el número y cantidad de sus sílabas. Incluso en aquellos casos, no infrecuentes, en que el escalda hace uso de los ya citados metros típicos de la poesía popular, los suele someter a este rígido cómputo. Así, el metro kviduhátrr, digamos, que gustosamente utilizan algunos

de los más renombrados escaldas, no es en verdad sino el fornyrdislag éddico y conserva, sí, toda su simplicidad, pero la estrofa se halla sometida ahora a la exigencia de contar siempre con tres sílabas en cada semiverso impar y cuatro en cada semiverso par. Las más de las veces, sin embargo, la poesía escáldica utiliza toda una serie de diferentes metros (el dróttkvaet sobre todo, pero también el töglaq, hadarlag, hrynhent, runhent, etc.) que le son propios y que se definen, además de por el número de sílabas y acentos que deban contar sus versos, por rigurosas reglas respecto a la distribución de las aliteraciones y de los diversos tipos de rimas internas o finales en el caso del runhent que corresponde llevar a cada uno. Cuanto tiene que ver con la compleja versificación escáldica es siempre objeto de minuciosa regulación y queda ello bien patente en el casuístico "Recuento de Estrofas" que Snorri Sturluson incluyó como sección final de su preceptiva del arte escáldico o "Edda Menor".

Una poesía de tan peculiares perfiles como la escáldica, que florece sólo en el ámbito escandinavo sin que se le halle paralelo en ninguna otra literatura antiguo-germánica, invita de inmediato a plantearse la cuestión de su génesis. A este propósito, se han postulado repetidas veces posibles vinculaciones con lo cultural religioso. Se hace notar, a modo de ejemplo, que los cuatro versos de la semiestrofa (helming) del dróttkvaett, que ciertamente es la unidad básica de la dicción escáldica, contienen un total de cuatro por seis sílabas (24), lo que coincide con el número de runas del viejo alfabeto o futhark. El constante uso de heiti y kenningar, se conjetura, con que, según dijimos, parece querer soslayarse toda mención directa podría, a su vez, derivar de supersticiosos temores a nombrar abiertamente a los dioses y demás figuras u objetos sagrados. Como quiera que ello sea, cabe presuponer que también actuó aquí alguna influencia exterior, y hoy se da por cierto que, al menos en lo referente a la versificación, fue decisiva la de los primitivos poetas irlandeses. Aunque de modo muy diferente, también ellos contaban sílabas, solían terminar los versos en troqueo, usaban rimas internas y gustaban sobremanera de lo experimental.

Es difícil determinar cuándo comenzó a cultivarse la poesía escáldica. Las tradiciones antiguo-nórdicas vinculan insistentemente el origen de aquel arte con un tal Bragi Boddison, un noruego del siglo IX, que gozó de tan entusiasta admiración que hasta llegó a ser posteriormente divinizado. A Bragi se le atribuye también la más antigua obra escáldica que conservamos, el "Drapa a Rágnar", compuesto en estrofas dróttkvaett. Es lo cierto que, no obstante algunas pequeñas libertades o licencias que aún aparecen en ellas, en lo fundamental se trata ya de acabados ejemplos de aquel complicado metro, que durante siglos habría de mantenerse después como el básico de toda poesía escáldica. A partir de este hecho comprobable, tanto cabe suponer que aquel modelo estrófico del dróttkvaett debió venirse configurando en realidad desde tiempos anteriores, pero que se perdió luego todo vestigio y recuerdo de sus iniciales e imperfectos ensayos, como que en verdad se trató de un invento personal de aquel Bragi Boddison, también llamado Bragi el Viejo. Críticos y editores se inclinan vacilantemente ya por una, ya por otra hipótesis.

Los primeros escaldas fueron todos oriundos de Noruega, pero allí, curiosamente, este arte dejó de cultivarse pronto. Aquellos noruegos que, portadores de todo su tradicional bagaje cultural emigraron a Islandia a partir

del año 874, ellos sí siguieron cultivando en su nueva patria con una vitalidad y continuidad excepcionales el ejercicio de aquella artificiosa y aristocrática poesía. Puede ciertamente constatararse que desde finales del siglo X, el arte escáldico pasó a ser casi exclusiva especialidad de islandeses. Su principal producto de exportación también, se ha dicho. Y es que reyes y jarlar y demás potentados de Noruega y Dinamarca, de las islas Orcadas o de las colonias escandinavas de Inglaterra siempre compitieron gustosos en acoger y favorecer a aquellos poetas capaces de celebrarles con el debido lustro sus ocasionales méritos y virtudes.

La poesía escáldica supo mantener su primigenia vitalidad hasta mediados del siglo XII. Más tarde, en el XIII, en un ambiente ya de total predominio de lo cristiano medieval, conoció aún un período de relativa recuperación a impulsos, en parte, de la consciente labor de eruditos y anticuarios islandeses, poco resignados a dar por finiquitadas sus viejas tradiciones autóctonas. No por casualidad proceden precisamente de esta época didácticos manuales como la "Edda Menor" de Snorri o el anónimo "Recuento de Escaldas (Skáldatal)", en que se consignan más de un centenar de ellos, clasificados según los diferentes señores a quienes cantaron. Plenamente cristianizada al fin y sostenida solamente por el más estéril manierismo, aquella poesía escáldica prolongó todavía una insípida y cansina existencia hasta su definitiva extinción en el siglo XIV.

La Edda prosaica

En la parte *Gylfaginning* de la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson hay una breve descripción de Ull.

Ullr heitir einn, sonr Sifjar, stjúpsonr Þórs. Hann er bogmaðr svá góðr ok skíðfærr svá at engi má við hann keppask. Hann er ok fagr álitum ok hefir hermanns atgervi. Á hann er ok gott at heita í einvígi.	Ull, hijo de Sif e hijo adoptivo de Þór. Es tan buen arquero y corredor de esquíes que nadie puede rivalizarlo. Es hermoso para mirar y tiene todas las características de un guerrero. Es también bueno llamarlo en duelos. — <i>Traducción de Young</i>
--	---

En la *Skáldskaparmál*, la segunda parte de la Edda prosaica, Snorri menciona nuevamente a Ull en una discusión de kennings. Snorri informa a sus lectores que Ull puede ser llamado "dios del esquí", "dios del arco", "dios de la caza" y "dios escudo". En cambio, un escudo puede ser llamado "nave de Ull". A pesar de estos tentadores chismes, Snorri no relata mitas acerca de él.

Poesía escáldica

La nota de Snorri sobre que una nave puede ser llamada "nave de Ull" sobrevive en la poesía escáldica en kennings tales como *askr Ullar*, *far Ullar* y *kjóll Ullar* todas sobre la nave de éste y refiriéndose a escudos. Mientras que los orígenes de estos kennings son desconocidos, puede que estén conectados con la

identidad de Ull como dios del esquí. Los primeros esquíes, o quizá trineos, hayan guardado semejanza con los escudos.

El nombre de Ull es también común en kennings guerreros, donde es usado como lo son otros nombres de dioses.

Ullr brands – Ull de espada – guerrero
Rand-Ullr – escudo-Ull – guerrero
Ullr almsíma – Ull de cuerda de arco – guerrero

Tres poemas escáldicos, *Þórsdrápa*, *Haustlög* y un fragmento por Eysteinn Valdason, se refieren a Thor como padre adoptivo de Ull, confirmado la información de Snorri.

La Edda poética

Ull es mencionado en la *Grímnismál* donde los hogares de dioses individuales son contados.

<p>Ýdalir heita þar er Ullr hefir</p> <p>sér of görva sali.</p>	<p>Ýdalir se llama, donde Ull tiene</p> <p>una morada hecha para sí mismo. — Traducción de Thorpe</p>
---	---

El nombre *Ýdalir*, significa "valle de tejos". El tejo era un importante material en la manufactura de arcos, y la palabra *ýr*, "tejo", es a veces usada metafóricamente para referirse a arcos. Parece que el nombre *Ýdalir* está conectado con la idea de Ull como dios del arco.

Otra estrofa en *Grímnismál* también menciona a Ullr.

<p>Ullar hylli hefir ok allra goða hverr er tekr fyrstr á funa, því at opnir heimar verða of ása sonum,</p> <p>þá er hefja af hvera.</p>	<p>De Ull y de todos los dioses favores tendrán, quien primero mire el fuego; porque se abrirá la morada, a los hijos de los Æsir,</p> <p>cuando las ollas se levanten. — Traducción de Thorpe</p>
--	--

La estrofa es oscura pero se puede referir a alguna clase de ceremonia religiosa. Parece indicar que Ull como in dios importante.

La última referencia a Ull en la *Edda poética* es encontrada en *Atlakviða*.

<p>Svá gangi þér, Atli, sem þú við Gunnar áttir eiða oft of svarða ok ár of nefnda, at sól inni suðrhöllu ok at Sigtýs bergi, hölkvi hvílbeðjar</p> <p>ok at hringi Ullar.</p>	<p>Que así sea contigo, Atli! que hacia Gunnar has mantenido los acérrimos juramentos, anteriormente tomados - por el sol que raya hacia el sur, y la colina de Sigtý, la retirada cama de descanso,</p> <p>y por el anillo de Ull. — Traducción de Thorpe</p>
--	--

Nuevamente parece que encontramos a Ull asociado con alguna clase de ceremonia, y esta vez jurando juramentos por un anillo. Ambas, *Atlakviða* y *Grímnismál*, son generalmente consideradas de estar entre los poemas éddicos más antiguos. Puede que no sea una coincidencia que sean los únicos que se refieren a Ull.

Las Nornas

Las **Nornas** (Nórdico antiguo: *norn*, plural: *nornir*) son tres *dísirs* conocidos por los nombres de **Urðr** (**Urd**, el pasado), **Verðandi** (**Verdandi**, el ser) y **Skuld** (Lo que vendrá). A *Skuld* también se la podía ver cumpliendo el rol de Valquiria.

Vista General

Las Nornas viven bajo las raíces del fresno Yggdrasil, el árbol del mundo en el centro del cosmos, donde tejen los tapices de los destinos y riegan el fresno con las aguas provenientes del pozo de Urd para que éste no pierda su verdor ni se pudra. La vida de cada persona es un hilo en su telar, y la longitud de cada cuerda es la longitud de la vida de dicha persona.

De esta manera, todo está preordenado en la religión nórdica: incluso los dioses tienen sus propios tapices, aunque las Nornas no se los dejan ver. Este claro sometimiento de los dioses a un poder fuera de su control y la implicación de que ellos, también, tendrán un final algún día son temas trascendentes en la literatura que rodea la mitología nórdica.

Las tres "brujas" que controlan el destino existen en un viejo y profundo nivel mítico, aunque probablemente no tan viejo como el arte de tejer en sí. La contraparte de las Nornas entre los griegos eran las Moiras, conocidas por los romanos como Parcas.

Urðr

Urd o **Urðr** en nórdico antiguo, era una de las tres Nornas de la mitología nórdica junto a Verdandi y Skuld. Su nombre significa "*lo que ha venido*", y está relacionado con la palabra *wyrd*, que en Nórdico antiguo quiere decir "destino".

Urd es la que hilvana los hilos del telar, para que sus hermanas los utilicen al dar forma a las vidas de todos los seres.

El pozo de Urd toma su nombre, y es de allí que las tres Nornas extraen el agua para regar el fresno Yggdrasil.

Verðandi

Verdandi o **Verðandi** en nórdico antiguo, era una de las tres Nornas de la mitología nórdica junto a Urd y Skuld. Su nombre significa "*aquello que está sucediendo*", "*lo que es/está*" o "*el ser*".

Verdandi era la Norna que decidía la longitud del hilo de la vida de todo. Incluso los dioses estaban sujetos a su voluntad. Ella decidía cuanto y como vivirían, y cuando y como morirían todas las cosas vivientes.

Skuld

Skuld era una de las tres Nornas de la mitología nórdica junto a Urd y Verdandi. Su nombre significa "*aquello que va a suceder*" o "*lo que vendrá*". Junto a sus hermanas tejía los tapices del destino bajo el fresno Yggdrasil.

Las Valquirias

Las **valquirias** (del alemán antiguo *Walkyrien*) son importantes personajes femeninos de la mitología escandinava. Eran hijas de Odín, las criaturas más hermosas en la existencia, ya sea de asgard (reino de los dioses) o de *midgard* (tierra de los mortales) fuertes guerreras con la capacidad de sanar cualquier lesión cuya tarea consistía en llevar al Valhalla a los héroes caídos en batalla. Allí les atendían sirviéndoles hidromiel y deleitándoles con su belleza. Las valquirias eran vírgenes guerreras y en otras leyendas que de ellas se cuentan se dice que tenían la facultad de transformarse en cisne. Su residencia habitual era el Wingolf, situado al lado del Valhalla. Las valquirias eran comandadas por la diosa Freia.

La más célebre de las valquirias, hecha famosa por Richard Wagner en su tetralogía *El anillo del nibelungo*, es Brunilda (*Brünnhilde*, que significa guerrera morena en alemán antiguo). Brunilda era la reina de las valquirias y su fuerza era superior a la de una docena de hombres. En la obra de Wagner, Brunilda es privada de su divinidad por Odín y sumida en un sueño encantado, del que la despertó Sigfrido, quien obtiene su mano para Gunther. El fragmento musical con que empieza el tercer acto de la ópera *La valquiria*, que es conocido como: *La cabalgata de las valquirias*, ha sido muy popularizado en películas como *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola.

Otras valquirias mencionadas en relatos y leyendas son: Mista, Rista, Hilda, Thruda, Hlök, Herfjotern, Ragyd, Gud, Skogul y Hrund. La más bella de entre las valquirias era Hnos.

Völuspá

<p><i>Sá hon valkyrjur vitt um komnar, görvar at riða til Goðþjóðar. Skuld helt skildi, en Skögul önnur, Gunnr, Hildir, Göndul</i></p> <p>ok Geirskögul.</p>	<p>Ella vio valquirias viniendo de lo lejos y ancho, listas para cabalgar hacia Goðþjóð. Skuld tenía un escudo, y Skögul era otra, Gunnr, Hildir, Göndul</p> <p>y Geirskögul.</p>
---	---

Nafnaþulur

En la adición nafnaþulur a la Edda de Snorri las siguientes estrofas son encontradas.

<p><i>Mank valkyrjur Viðris nefna. Hrist, Mist, Herja, Hlökk, Geiravör, Göll, Hjörþrimul,</i></p>	<p>Voy a recitar los nombres de las Valquirias de Viðrir (Odín). Hrist, Mist, Herja, Hlökk, Geiravör</p>
---	--

<p><i>Gunnr, Herfjötur, Skuld, GeirönuL, Skögul ok Randgníð. Ráðgríðr, Göndul, Svipul, Geirskögul, Híldr ok Skeggöld, Hrund, Geirdriful, Randgríðr ok Þrúðr, Reginleif ok Sveið, Þögn, Hjalmlprimul, Prima ok Skalmöld.</i></p>	<p>Göll, Hjörþrimul Gunnr, Herfjötur Skuld, GeirönuL Skögul y Randgníð. Ráðgríðr, Göndul, Svipul, Geirskögul, Híldr y Skeggöld, Hrund, Geirdriful, Randgríðr and Þrúðr, Reginleif and Sveið, Þögn, Hjalmlprimul, Prima y Skalmöld.</p>
--	--

Valquiria

Ella también desempeñaba un trabajo de valquiria, cabalgando en los campos de batalla mientras decidía sobre las vidas de los combatientes y decidiendo la suerte que llevaría a la victoria. Es nombrada por lo menos dos veces en poemas escritos en nórdico antiguo como tal.

Brunilda

Brynhildr o **Brunilda** fue una skjaldmö (doncella escudera) y una valquiria.

Aparece como uno de los personajes en la *Saga de los volsungos* y también en la *Edda poética*, por ejemplo en el *Helreið Brynhildar* (*El viaje infernal de Brynhild*).

Bajo el nombre de **Brünnhilde** figura en el *Cantar de los Nibelungos* y en la ópera de Richard Wagner *El anillo de los nibelungos*.

Probablemente, Brunilda está inspirada en la princesa visigótica y posterior reina Brunegilda de Austrasia.

Brunilda y Sigdrifa

Aunque algunos estudiosos mantienen una postura diferente, frecuentemente, Sigdrifa de la *Saga Volsunga* y el *Sigrdrífumál* o *Canción de Sigdrifa* (de la *Edda poética*) es identificada con Brunilda.

La Saga Volsunga

En esta saga Budli es el padre de Brunilda. Odín mandó a esta valquiria decidir la lucha entre dos reyes. En vez de favorecer a Hjalmgunnar, ella decide ayudar a Agnar, por eso el dios la castigó encerrándola en un castillo donde debía dormir hasta que fuera rescatada. El héroe Sigurd (*Siegfried* en el *Nibelungenlied*) llega hasta ella, la libera y recibe sus dones en agradecimiento. Se va, pero antes le promete volver para casarse con ella. Sin embargo, por un

filtro mágico, Sigurd se casa con Gudrun (Krimilda en otras leyendas) y, más tarde, engaña a Brunilda para que se case con su cuñado Gunnar. Tiempo después, la valquiria se da cuenta de la treta, se venga de Sigurd, pero su muerte le pesa y se quita la vida para que su cuerpo esté junto a la tumba de Sigurd.

El Cantar de los nibelungos

En el *Cantar de los nibelungos*, Brünhild es reina de *Isenland* (Islandia) y, en general, abarca los mismos sucesos.

Otros nombres

- Brünhild
- Brunhild
- Brunhilde
- Brunhilt
- Brunnehilde
- Brünnhilde
- Brynhild
- Brynhilt

Sigrdrífa

Sigrdrífa es una de las valquirias, asociada a Sigurd.

La Edda mayor y la Saga Volsunga

En la *Edda Mayor*, unos de los poemas que corresponde al ciclo nibelungo es llamado *Sigrdrífumál* o *Canción de Sigrdrífa*. Allí esta valquiria aparece como un mentor o consejero del famoso héroe Sigurd. El mismo suceso se repite en la *Saga de los volsungos*, donde Sigurd libera a Sigrdrífa recibiendo de ésta habilidades mágicas para sanar y vencer en batalla.

Sigrdrífa y Brunilda

Frecuentemente, Sigrdrífa es identificada con Brunilda. Sin embargo, algunos estudiosos no concuerdan con esto, debido a los roles distintos que desempeñan.

Þrúð

Þrúð (Thrud) era la hija de Thor y Sif. Þrúð es la hermana de Móði y media hermana de Magni y Uller. Era una valquiria que servía a los einherjar en el Valhalla.

Þrúð fue prometida a Alvíss, un enano, en cambio por el trabajo de Alvíss creando armas para los dioses. Thor ideó un plan para detenerlo de casarse con

su hija. Le dijo que, debido a su poca altura, debía probar su sabiduría. Alvíss accedió y Thor hizo que la prueba durara hasta que el sol hubo salido —Todos los enanos se convierten en piedra cuando son expuestos a la luz solar, así que Alvíss fue petrificado y Þrúð permaneció soltera.

No está claro si sobrevivió o no el Ragnarök junto a sus dos hermanos Magni y Móði.

Se la menciona en la Edda de Snorri Sturluson.

Skögul

Skögul o **Geirskögul** es una de las valquirias. Se la menciona en la *Völuspá* y aparece como un personaje menor en *Hákonarmál*. Su nombre se encuentra muy frecuentemente en kennings. Exceptuando esto, es desconocida, pero su mención en una inscripción rúnica del siglo XIII proveniente de Bergen indica que pudo haber sido un personaje importante en la mitología nórdica.

Völuspá

En la *Völuspá*, los nombres Skögul y Geirskögul (*Lanza-Skögul*) aparecen en una lista con los nombres de las valquirias, aparentemente para dos seres diferentes.

<p><i>Sá hon valkyrjur vitt um komnar görvar at ríða til Goðhjóðar. Skuld helt skildi, en Skögul önnur, Gunnr, Hildir, Göndul ok Geirskögul. Nú eru talðar nönnur Herjans, görvar at ríða</i></p> <p><i>grund, valkyrjur. [1]</i></p>	<p>Ella vió valquirias viniendo de lo lejos y ancho, listas para cabalgar junto a los dioses; Skuld tenía un escudo, y Skögul era otra, Gunnr, Hildir, Göndul, y Geirskögul. Ahora las doncellas de Herjann (Odin) han sido contadas, valquirias listas</p> <p>para cabalgar sobre la tierra.</p>
---	---

Hákonarmál

En la *Hákonarmál* se cuenta que Odin envió a Göndul y a Skögul para elegir que rey debería ser llevado a sus salones. En este poema los nombres Skögul y Geir-Skögul se refieren al mismo ser.

<p>1. <i>Göndul ok Skögul sendi Gauta-týr at kjósa of konunga, hverr Yngva ættar skyldi með Óðni fara ok í Valhöll vesa.</i></p> <p>...</p> <p>10. <i>Göndul þat mælti, studdisk geirskapti: vex nú gengi goða, es Hákonni hafja með her mikinn heim bönd of boðit.</i></p> <p>11. <i>Vísi þat heyrði, hvat valkyrjur mæltu mærar af mars baki, hyggiliga létu ok hjalmaðar sátu ok höfðusk hlífar fyrir.</i></p> <p>12. <i>Hví þú svá gunni skiptir, Geir-Skögul, órum þó verðir gagns frá goðum? Vér því völdum. es velli helt en þínir fiandr flugu.</i></p> <p>13. <i>Ríða vit skulum, kvað en ríkja Skögul, grænna heima goða, Óðni at segja, at nú mun allvaldr koma</i></p> <p><i>á hann sjalfan at séa. [2]</i></p>	<p>1. Göndul y Skögul fueron enviadas por Gauta-Týr (Odin) para elegir entre reyes quien de la casa de los Yngling, debería ir con Odin y morar en Valhalla.</p> <p>...</p> <p>10. Göndul dijo esto apoyada por el mango de una lanza: "Ahora el poder de los dioses crece ya que los lazos (los dioses) han invitado a Hákon a su casa con un gran ejército."</p> <p>11. El rey oyó lo que las nobles valquirias dijeron desde su caballo. Parecían sabias y se sentaron con cascos y pusieron escudos frente a ellas.</p> <p>12. "¿Por qué tu, Lanza-Skögul, decides la batalla así? ¿No eramos dignos de la victoria de los dioses?" "Hemos causado Que mantuvieras el campo y que tus enemigos huyeran."</p> <p>13. "Cabalgaremos," dijo la poderosa Skögul, "a las verdes tierras de los dioses, para decirle a Odin que ahora un rey vendrá para verlo."</p>
---	--

Kennings

El nombre Skögul es un nombre común de valquirias en kennings. Por ejemplo:

Borð Sköglar "tabla de Skögl" (escudo)
 Dynr Sköglar "estruendo de Skögl" (batalla)
 Eldr Sköglar "fuego de Skögl" (espada) [3]

El nombres Geirskögl no aparece en kennings, tal vez porque los nombres trisilábicos son difíciles de manejar en la métrica de los verso aliterativo.

Jotun, Los Gigantes

Los *gigantes* eran una raza mitológica con fuerza sobrehumana, descrita como la oposición a los dioses, a pesar que frecuentemente se mezclaban o incluso se casaban con ellos, ambos Æsir y Vanir. Su fortaleza es conocida como Utgard, y está situada en el Jötunheim, uno de los nueve mundos en la cosmología nórdica, separado de Midgard, el mundo de los hombres, por altas montañas y densos bosques. Cuando viven en otro mundo que no sea el suyo, parecen preferir cuevas y lugares oscuros.

En nórdico antiguo, eran llamados **jötnar** (sing. *jötunn*), o **risar** (sing. *risi*), en particular *bergrisar*, o **þursar** (sing. *þurs*), en particular *hrímþursar*. Una gigante también podía ser conocida como *gýgr*.

Jötunn probablemente deriva de la misma raíz que "eat" (comer), y por consiguiente tenía el mismo significado que "glotón" o "man-eater" (come-hombres). Siguiendo esta misma lógica, *þurs* puede ser un derivado de "thirst" (sed) o "blood-thirst" (sed de sangre). *Risi* es probablemente un semejante a "rise" (crecer), y también significar "towering person" (persona dominante). En inglés antiguo, los cognados de *jötunn* son *eóten* y *eten*, de donde proviene en inglés moderno *ettin* y la creación de J. R. R. Tolkien *Ent*. *Ettin* es un cognado falso de *Yeti*. [1] El inglés antiguo tiene el cognado *þyrs* del mismo significado.

"Thurs" es también el nombre de la runa ᚼ , que luego evolucionó en la letra Þ .

Gigantes nórdicos

Orígenes

El primer ser viviente formado en el caos primitivo conocido como Ginnungagap fue un gigante de monumental tamaño llamado Ymir. Cuando él durmió, un hijo gigante y una hija gigante crecieron de su axila, y sus dos pies copularon y dieron a luz a un monstruo de seis cabezas. Supuestamente, estos tres seres dieron nacimiento a la raza de *hrímþursar* (*gigantes de la escarcha o gigantes de hielo*), quienes poblaban Niflheim, el mundo de la niebla, frío y hielo. En cambio, los dioses claman su origen de Buri. Cuando el gigante Ymir fue posteriormente asesinado por Odín, Vili y Vé (los nietos de Buri), su sangre

(agua) inundó Niflheim y mató a todos los gigantes, excepto al que es conocido como Bergelmir y su esposa, que luego repoblaron su raza.

Carácter de los gigantes

Los gigantes representan las fuerzas del caos primitivo y de la indomable, destructiva naturaleza. Su derrota a manos de los dioses representa el triunfo de la cultura sobre la naturaleza, aunque por el costo de la eterna vigilancia. Heimdall mira perpetuamente el puente Bifröst desde Asgard al Jötunheim, y Thor frecuentemente hace una visita al mundo de los gigantes para asesinar a cuantos pueda de su clase.

Como una colectividad, los gigantes son atribuidos generalmente con una aparencia espantosa - garras, colmillos y características deformes, aparte de un tamaño horroroso. Algunos de ellos pueden incluso tener varias cabezas o una forma totalmente no-humanoide; como Jörmungander y Fenrir, dos de los hijos de Loki, vistos como gigantes. Con mal aspecto viene poca inteligencia; las Edda más de una vez asemejan su temperamento al de un niño.

Aún cuando son nombrados y descritos más detalladamente, a menudo se les da características opuestas. Increíblemente viejos, llevan la sabiduría de otros tiempos. Son los gigantes Mimer y Vafþrúðnir que Odín busca para obtener el conocimiento pro-cósmico. Muchas de las esposas de los dioses son gigantes. Njord está casado con Skaði, Gerðr es consorte de Frey, Odín gana el amor de Gunnlod, e incluso Thor, el gran asesino de su raza, ama a Jarnsaxa, madre de Magni. Como tales aparecen como dioses menores, que se puede decir del gigante del mar Ægir, mucho más conectado con los dioses que con los del Jotunheim. Ninguno de estos tema a la luz, y en comodidad, sus casas no difieren mucho de aquellas de los dioses.

Ragnarök y los gigantes de fuego

Una clase de los gigantes eran los *gigantes de fuego*, que residían en Muspelheim, el mundo del calor y el fuego, gobernados por Surt ("el negro") y su reina Sinmore. Fornjót, la encarnación del fuego, era otro de su clase. El rol principal de los gigantes de fuego en la mitología nórdica es causar la destrucción final del mundo incendiando el árbol del mundo Yggdrasil al final del Ragnarök, cuando los gigantes del Jotunheim y las fuerzas del Niflheim lanzarán un ataque a los dioses, y matarán a casi todos exceptuando unos pocos.

Gigantes en el folclore Escandinavo

En tiempos tardíos, los gigantes eran comúnmente conocidos como trolls en Escandinavia. No pueden soportar el sonido de las campanas de las iglesias, y por lo tanto deben vivir alejados de la civilización, en las montañas en unos bosques más remotos. Cuando a veces viajan a la civilización, su principal objetivo parece ser acallar este clamor arrojando grandes piedras a las iglesias.

Los gigantes son sin embargo vistos como una raza del pasado, cuyos restos todavía pueden ser vistos en el paisaje. Saxo Grammaticus atribuyó el eregimiento de dólmenes a los gigantes, y una gran roca que yace al parecer al azar en el campo (de hecho un vestigio de la Glaciación) era llamada un "lanzamiento de los gigantes". Este concepto sobrevivió en el folclore hasta una fecha tardía, manifestado por un historia del folclore sueco, de acuerdo a la cual un gigante en tiempos de antaño arrancó dos pedazos de tierra, formando los lagos Vänern y Vättern, y los tiró en el Mar Báltico, donde se volvieron las islas Gotland y Öland, respectivamente.

Lista de gigantes y gigantas en la mitología nórdica

- 1 Ægir
- 2 Baugi
- 3 Beli
- 4 Bergelmir
- 5 Bestla
- 6 Bolthorn
- 7 Fornjót
- 8 Geirröd
- 9 Gerd
- 10 Gilling
- 11 Gjálp y Greip
- 12 Gunnlod
- 13 Gyimir
- 14 Hrod
- 15 Hrungnir
- 16 Hymir
- 17 Ivaldi
- 18 Jarnsaxa
- 19 Kari
- 20 Loki
- 21 Modgud
- 22 Narfi
- 23 Olvaldi
- 24 Ran
- 25 Skaði
- 26 Surtur
- 27 Suttung
- 28 Thiazi
- 29 Thrudgelmir
- 30 Thrym
- 31 Útgarda-Loki
- 32 Vafbrúðnir
- 33 Ymir

Ægir

Ægir es un jotun y el rey de los mares en la mitología nórdica. Es una personificación del poder del océano. También se lo conoce por ofrecer elaboradas fiestas a los Æsir. En la *Skáldskaparmál* de Snorri Sturluson, Ægir es identificado con **Gymir** y **Hlér** quienes vivían en la isla Hlésey. El encabezado prosaico de la *Lokasenna* dice que su salón es un lugar de un santuario iluminado con brillante oro y donde la cerveza cae a borbotones.

Gymir, es también el nombre del gigante padre de la hermosa doncella Gerd (la esposa de Frey) así también como el esposo de Aurboda.

Se puede encontrar otro enlace entre los Æsir y los gigantes marinos en Hymir, quien dice en la *Hymiskviða* ser padre de Týr.

Se dice que Ægir tuvo nueve hijas junto a su esposa, Rán. Sus hijas fueron llamadas *doncellas de las olas*. Fueron llamadas Bára, Blóðughadda, Bylgja, Dúfa, Hefring, Himinglæva, Hrönn, Kólga, y Unnr. Los nombres reflejan diferentes características de las olas oceánicas.

Ægir es uno de los hijos de Fornjót, un gigante y rey de Finlandia, y hermano de Logi (fuego, flama) y Kári (viento). En la *Lokasenna*, ofrece una fiesta para los dioses donde les sirve hidromiel fermentada en un enorme caldero que había sido provisto por Thor. La historia de cómo Thor gana el caldero se relata en la *Hymiskviða*.

Ægir tiene dos sirvientes, Fimafeng (asesinado por Loki) y Eldir.

Nombres

El nombre de Ægir a veces es romanizado como "Aegir" o "Aeger". La forma sueca común es Ägir.

Se le llama también *el cervecero*, porque la espuma blanca del mar embravecido recuerda a la espuma producida en la fabricación de cerveza. No obstante, parece que Ægir es un dios de buen carácter, y que son Rán y sus hijas las que causan la mayoría de los desastres oceánicos.

Angerbode

Diosa llamada también la maléfica, esposa del dios Loki, del cual tuvo a Fenrir, Jormungander y Hela, entre otros.

Baugi

Baugi era un Jotun y hermano de Suttung, quien había escondido la hidromiel de la poesía luego de obtenerla de Fjalar y Galar, quienes habían matado al padre de Suttung (el tío de Baugi: Gilling).

Odín decidió conseguir dicha hidromiel y trabajó para Baugi, un granjero, por un verano entero y luego pidió un pequeño sorbo de ella. Baugi se escondió taladrando en una montaña, y Odín se convirtió en una serpiente y se arrastró. Dentro, Gunnlod, la hija de Suttung, estaba custodiando pero la persuadió para que le diera tres sorbos; Odín bebió toda la hidromiel, se convirtió en un águila y escapó.

Beli

Beli ("gemir") es en la mitología nórdica el hijo de los gigantes Gymir y Aurboda y hermano de la esposa del dios Frey, Gerd. En la poesía escáldica y en la édica, Frey es a veces llamado el "enemigo de Beli" (*Belja dólgr*, en Eyvindr skáldaspillir de *Háleygjatal*, 3) o " el asesino de Beli" (*bani Belja* en *Völuspá*, 53). La forma en que Frey mató a Beli es contada por Snorri Sturluson en *Gylfaginning*, (37) durante el relato del cortejo de Gerðr. Las circunstancias alrededor del evento no son dadas pero se plantea que como Frey había dado su espada a su sirviente Skirnir antes de enviarlo a cortejar a Gerðr, él estaba desarmado y por lo tanto usó una cornameta de ciervo para matar al gigante. Cuando Gylfi expresó sorpresa por el hecho de que Frey hubiese entregado su espada, Hárr desestima su preocupación al decir que Frey podría haber matado a Beli solo con sus manos, si hubiese querido, pero luego agrega que podría arrepentirse de su decisión cuando llegue el Ragnarök y Frey tenga que luchar contra los hijos de Muspell.

La única evidencia de que Beli fuese un gigante se encuentra en Þjóðólfr de Hvinir, en *Haustlög*, (18).

Se asume que Beli era el hermano de Gerðr, basándose en la estrofa 16 de *Skírnismál* donde Gerðr expresa su temor de que un hombre desconocido que ha ido a visitarla sea el asesino de su hermano.

Bergelmir

Bergelmir era un Jotun, hijo de Thrudgelmir y nieto de Ymir, el primer gigante de la escarcha. Él y su esposa fueron los únicos gigantes que sobrevivieron la inundación provocada por la sangre del abuelo de Bergelmir, Ymir, cuando fue muerto por los hijos de Bor (Odín, Vili y Ve). Ambos se arrastraron al tronco hueco de un árbol y sobrevivieron, luego fundaron una nueva raza de gigantes de la escarcha.

Bestla

Bestla era una antigua gigante de hielo, una hija de Bolthorn. Con Bor fue la madre de Odín, Ve y Vili.

Bolthorn

Bolthorn (o **Bölthor**) era un gigante de la escarcha, padre de Bestla. Era también descendiente de Ymir, y por lo tanto en línea materna, abuelo de Odín,

Vili y Ve. De acuerdo al Hávamál, es también el padre de un gigante de nombre desconocido que enseñó a Odín nueve hechizos mágicos (galdrar).

Byleist

Býleistr o **Byleist**¹ es un gigante hermano de Loki en la mitología nórdica.

Nada se sabe de él aparte de su parentesco con Loki. Snorri Sturluson afirma en *Gylfaginning* (34) que los hermanos de Loki son Býleistr y Helblindi, y en varios textos édicos se usa el *kenningar* para Loki de "hermano de Býleistr" (*bróðir Býleists*) (*Völuspá*, 51; *Hyndluljóð*, 40; *Skáldskaparmál*, 16).

El significado de su nombre es confuso.

Farbauti

Farbauti o **Fárbaúti** en nórdico antiguo (*El que golpea peligrosamente*) es un gigante de la mitología nórdica. Es el esposo de Laufey y padre de Loki, Byleist y Helblindi.

La autenticidad de esta genealogía está comprobada ya que es mencionada en dos poemas escáldicos del siglo X: *Haustlöng* de Þjóðólfr úr Hvini (5) y la *Húsdrápa* de Ulf Uggason (2). Ello es recogido por Snorri Sturluson que, en su *Edda* (*Gylfaginning*, 32; *Skáldskaparmál*, 16, 22) precisa que se trata de un gigante.

Grottasöngur

Gróttasöngur o **Canción de Grótti** es un antiguo poema nórdico, contado a veces entre los poemas de la Edda poética. Se preserva en uno de los manuscritos de la Edda prosaica de Snorri Sturluson junto con un mito que explica su contexto.

El mito también ha sobrevivido de forma independiente pero muy modificado como un cuento de hadas escandinavo llamado *Porqué el mar es salado*, recogido por Peter Christen Asbjørnsen y Jørgen Moe en su *Norske Folkeeventyr*. Por otra parte, *Gróttasöngur* tuvo gran impacto social y político en Suecia durante el siglo XX cuando fue modernizado bajo la forma de *Den nya Grottesången* por Viktor Rydberg.

Snorri relata que Skjöldr gobernó el país que hoy es Dinamarca. Skjöldr tenía un hijo llamado Fridleifr que lo sucedió en el trono. Fridleifr tenía un hijo llamado Fródi que se convirtió en rey luego de Fridleifr, y esto era en los tiempos en que César Augusto proclamó la paz en la tierra. La misma paz reinó en escandinavia; allí fue llamada la *paz de Fródi*. El norte era tan pacífico que ningún hombre lastimó a otro, aún si se encontraban con el asesino de su padre o de su hermano. Ningún hombre robaba y un anillo de oro podía descansar en los páramos de Jellinge durante largo tiempo.

El rey Fródi visitó Suecia, y a su rey Fjölfnir compró dos gigantas esclavas llamadas **Fenja** y **Menja** que eran grandes y fuertes. En Dinamarca, había dos enormes piedras de molino que eran tan grandes que no había hombre lo suficientemente fuerte para utilizarlas. Sin embargo, el hombre que las utilizaba podía pedirles que produjeran cualquier cosa que deseara. Este molino era llamado “Grótti” y había sido dado a Fródi por Hengikjøpt.

Fródi tenía a Fenja y Menja atados al molino y les pidió que molieran oro, paz y felicidad para él. No les dio descanso, ni les permitió dormir más que el tiempo de una canción o el silencio del cuco. En venganza Fenja y Menja comenzaron a cantar una canción llamada la “canción de Grótti” (el poema en sí mismo) y antes de que lo terminaran, habían producido una multitud liderada por un rey del mar llamado Mysing. Mysing atacó a Fródi durante la noche y lo mató y se fue con un enorme botín. Éste fue el final de la paz de Fródi.

Mysing se llevó a Grótti así como a Fenja y Menja y les pidió que molieran sal. En la medianoche, le preguntaron a Mysing si no tenía suficiente sal, pero el les pidió que molieran más. Molieron solamente un poco más e inmediatamente el barco se hundió. Un torbellino gigante (maelstrom de Mal - molino y ström - corriente) se formó en el mar al pasar el agua a través del centro de la piedra del molino. Luego el mar comenzó a tornarse salado.

Fjalar

Fjalar hace referencia a dos seres diferentes.

Uno es un enano, hermano de Galar, ver Fjalar y Galar.

El otro es un gallo rojo que cantará anunciando el inicio del Ragnarok, el fin del mundo.

Fornjót

Fornjót (nórdico antiguo **Fornjótr**) es un antiguo gigante en la mitología nórdica. Es un legendario rey de Finlandia y padre de Kári (una personificación del viento), de Logi (una personificación del fuego) y de Hlér Ægir (el gobernante del mar). El significado del nombre no es claro, posiblemente sea *forn* 'viejo' y *jótr* 'Jutlander' o mas precisamente 'gigante' (finés 'jättilä', nórdico 'jotunn' - gigante) o podría ser de *for* 'temprano' y *njótr* 'destructor'. Fornjót es también si se sigue una genealogía legendaria particular, el primer ancestro paterno directo conocido de Guillermo I de Inglaterra y también a través de otros supuestos descendientes, el ancestro más antiguo de algunas familias nobles europeas y algunas familias islandesas modernas.

Fornjót en los textos

Fornjót es mencionado solo dos veces en antiguos versos: en la estrofa 29 de *Ynglingatal* donde "hijo de Fornjót" parece hacer referencia al fuego y en una cita en *Skáldskaparmál* de Snorri Sturluson :

Como el viento podría ser perifraseado? Entonces: llámalo hijo de Fornjót, hermano del mar y del fuego, daño o ruina o perro de caza o lobo de los bosques o de las velas o de las jarcias

De este modo habló Svein en *Nordrsetu-drápa*:

Primero comenzaban a volar
Los deformes hijos de Fornjót.

Fornjót es listado como un gigante en uno de los *thulur*, a veces incluido en ediciones de *Skáldskaparmál*. Esto es de esperar, ya que Ægir, el hijo de Fornjót es identificado como un gigante en varias fuentes.

En la saga Orkneyinga y en *Hversu Noregr byggdist* ('Como Noruega fue habitada') — ambos encontrados en *Flateyjarbók*— Fornjót aparece como un antiguo gobernador de Finlandia y Kvenland y es el padre de tres hijos llamados Ægir o Hlér, Logi 'llama', y Kári. El *Hversu* relata además que Hlér gobernaba sobre los mares, Logi sobre el fuego, y Kári sobre el viento.

Geirröd

Geirröd era uno de los gigantes y padre de Gjálp y Greip. Un día Loki se encontraba volando bajo la forma de un águila y fue capturado por Geirröd. Este que odiaba a Thor, le exige a Loki que lleve a su enemigo (sin su cinto mágico y sin su martillo) a su castillo. Loki acepta conducir a Thor a la trampa. En el camino al castillo de Geirröd, Loki y Thor se detienen en la casa de Grid, una gigante. Ella espera a que Loki abandone la habitación, luego le cuenta a Thor lo que sucedía y le da sus guantes de hierro y su cinto mágico. Thor mata a Geirröd, y a todos los gigantes de la escarcha que encuentra (incluyendo a Gjálp y Greip, las hijas de Geirrod). Esta historia es contada en el *Pórsdrápa*. En el *Grímnismál*, **Geirröd** es además el nombre de un rey humano que fue muerto por Odín como castigo por su crueldad.

Gerð

Gerd, Gärd, Gerdhr, Gerda o **Gerdur** (Nórdico antiguo **Gerðr**) es una gigante de la mitología nórdica conocida por ser la esposa del dios Freyr. Es la más hermosa de todas las criaturas y pudo haber sido la personificación de la fertilidad de la tierra y del sexo. Sus brillantes brazos desnudos iluminaban el aire y el mar. Gerd es la hija de Gymir y Aurboda; también tiene un hermano llamado Beli. Gerd es incluida entre las *Ásynjur* en la *Edda* de Snorri Sturluson. De acuerdo a la saga *Ynglinga* fue la madre del hijo de Freyr, llamado Fjölfnir, que sucedió a Freyr como gobernante de Suecia.

En *Skáldskaparmál* Gerd es nombrada junto a Jörd, Rind, y Gunnlöd como rivales de Frigg, la esposa de Odín, estando estas tres entre las que Snorri Sturluson cuenta en diferentes relatos que tuvieron relaciones con Odín. Es probable que Gerd se encuentre en esta lista por error, siendo confundida con Gríð, la cual está ausente.

Su nombre probablemente provenga de *gerða* 'cercar' relacionado con *garðr* 'espacio rodeado' cognado de la palabra *yard* en inglés y (a través del danés) de la palabra inglesa *garth*.

El relato de su cortejo se cuenta en el poema *Skírnismál*. Ella nunca quizo casarse con Freyr, rechazó sus propuestas (realizadas por Skirnir, el mensajero de Freyr) aún cuando le llevó once manzanas doradas y el *Draupnir*. Skirnir finalmente la amenazó con usar la espada de Freyr para cubrir la tierra con hielo y tras esa amenaza aceptó casarse con Freyr.

Relato

Un día Freyr, sentado en el trono de Odín, desde donde pueden verse todas las cosas, observó en el país de los gigantes a una muchacha incomparablemente bella, Gerd. El corazón de Freyr se inflamó, pero también se puso melancólico, pues no sabía cómo conquistarla. Skirnir, su amigo, al verlo en ese estado, le ofreció ir a pedir la mano de la giganta. Solamente rogó a Freyr, para ayudarlo en su misión, que le prestase su espada que se movía sola por el aire, y el caballo que no retrocedía ante las rojas llamas provocadas por los encantadores.

Así armado, Skirnir se puso en marcha hacia el país de los gigantes, *Jötunheim*. La morada del padre de Gerd estaba bien defendida: había perros feroces atados a la puerta, un pastor vigilante observaba todos los accesos, y llamas rodeaban los muros. Pero Skirnir pasó derecho ante los perros, no hizo caso de los gritos del pastor que quería detenerlo, y el caballo franqueó de un salto la cortina de llamas. Skirnir se encontró así en el recinto y atraída por el ruido, acudió Gerda.

Él le expuso en seguida el fin de su misión, ofreciéndole a la vez once manzanas hechas de oro puro y el anillo *Draupnir*. Pero ella rehusó los regalos. Skirnir, furioso, blandió la espada y la amenazó con un poderoso hechizo. Gerd entonces tuvo miedo y cedió, ofreciendo a Skirnir una copa de hidromiel en señal de reconciliación. También prometió ir al encuentro de Freyr cuando pasaran nueve noches, en un bosque sagrado que indicó.

Gjálp y Greip

Gjálp y **Greip** eran dos gigantes.

La visita de Thor a Geirröd

De acuerdo a *Skáldskaparmál* eran hijas del gigante Geirröd.

Mientras Thor vadeaba el río Vimur, este "creció tanto que sobrepasó sus hombros". Pronto averiguó el porqué.

"Thor vio a Gjálp, la hija de Geirrödr, parada sobre unos barrancos, una pierna en cada uno, extendiéndose sobre el río, y era ella la causante de que subieran las aguas. Thor tomó una gran piedra del río y se la arrojó,

diciéndole: 'Un río debería provenir de sus fuentes.' No falló en su blanco." — Traducción al español basada en la traducción de Brodeur

Una vez que Thor alcanzó la casa de Geirröð, este le ofreció un asiento.

"Entonces se dio cuenta que la silla se movía bajo el, hacia el techo; empujó bruscamente la vara de Grid contra las vigas y empujó fuerte contra la silla. Luego hubo un gran estrépito seguido de gritos. Bajo la silla estaban Gjálp y Greip, las hijas de Geirröðr, y le había roto la espalda a ambas." — Traducción al español basada en la traducción de Brodeur

Gesta Danorum relata una historia similar.

"Tres mujeres cuyos cuerpos estaban cubiertos por tumores, y que al parecer habían perdido fuerza en su espalda, se sentaban en asientos adjuntos. Los compañeros de Thorkill estaban muy intrigados; y él, que sabía muy bien lo sucedido, contó que mucho tiempo atrás el dios Thor había sido provocado por la insolencia de los gigantes y había clavado hierros al rojo a través de los órganos vitales de Geirröðr, que había luchado con él, y el hierro se deslizó más allá, dañando una montaña, y golpeando uno de sus lados; mientras las mujeres habían sido afectadas por el poder de sus rayos, y habían sido castigadas (eso declaraba) por su intento de atacar a la deidad, dejándole sus cuerpos deshechos." — Traducción al español basada en la traducción de Elton

Otras menciones

En Hyndluljóð Gjálp y Greip son mencionadas como dos de las madres de Heimdall.

En Haustlöng, Thiazí es llamado "el hijo del pretendiente de Greip". En este caso Greip podría hacer referencia como un nombre genérico de gigante y el kenningar podría significar simplemente "gigante".

En una lausavísa compuesta por Vetrliði Sumarliðason y citado en Skáldskaparmál, se menciona que Gjálp es muerta por Thor.

<p><i>Leggi brauzt þú Leiknar, *lamðir Þrivalda, steypðir *Starkedí, stóttu of Gjálp dauða. — Edición de Faulkes</i></p>	<p>Tú rompistes la pierna de Leikn, Hicistes que Starkadr se rebajara, Hicistes heridas a Thrívaldi, Te parastes sobre el cuerpo sin vida de Gjálp. — Traducción al español basada en la traducción de Brodeur</p>
---	---

Gilling

Gilling era uno de los gigantes y padre de Suttung. Él y su esposa fueron asesinados por Fjalar y Galar.

Gilling era un gigante algo tonto. Los enanos, Fjalar y Galar lo convencieron de que remara hasta la mitad de un lago. Luego hundieron el bote y tomados de los restos del naufragio llegaron a la costa, mientras Gilling que era demasiado torpe para hacer esto se ahogó.

Su esposa es asesinada cuando ambos enanos se suben al techo de su casa y gimotean fuerte que Gilling ha muerto. Cuando su esposa sale corriendo de la casa y gritando conmocionada, Fjalar y Galar arrojan la rueda de un molino en su cabeza, matándola. Suttung, el hijo de Gilling, juró vengarse y ató a ambos enanos a una roca que estaba a punto de ser cubierta por la marea. Los enanos rogaron que los librara y prometieron darle de beber de la hidromiel mágica, a lo cuál Suttung aceptó.

Gunnlod

Gunnlöð (Gunnlod) era la hija de Suttung, y quien hacía guardia en nombre de él en la caverna donde se guarda el hidromiel de la poesía. Fue seducida por Odín, quien de acuerdo a Snorri arregló con ella un cambio de tres noches de sexo por tres sorbos de la hidromiel, y luego la engañó robándosela toda y huyendo en forma de ave. pero la *Hávamál* de la Edda Poética cuenta la historia un poco diferente:

Gunnlod me sentó en un asiento dorado,
Me virtió preciosa hidromiel:
La recompensa que ella tuvo de mi por eso,
Por su orgulloso y apasionado corazón,
Su premonitorio espíritu rumiante.
Lo que gané de ella he usado bien:
Me he encerado en sabiduría desde que volví,
trayendo a Asgard Odhroerir,
el trago sagrado.
Duramente hubiera vuelto vivo a casa
De las garras del severo troll,
Si Gunnlod no me hubiera ayudado, la buena mujer,
Quien envolvió sus brazos a mi alrededor.

Pareciera, de esta versión del relato, que Gunnlod ayudó voluntariamente a Odín, y que él pensó bien de ella en su regreso.

Hela

La diosa o gigante **Hela** o **Hel** era la encargada de uno de los tipos de muertos en la mitología nórdica. Hija del dios malvado Loki y de la gigante hechicera

proveniente del Jotunheim, Angerbode, Hela reina sobre el Niflheim, donde vive bajo una de las raíces de Yggdrasil.

La mitad derecha de su cuerpo era realmente hermosa, pero la mitad izquierda de este era igual al de un cadáver en putrefacción y de él despedía un olor nauseabundo. Se cree que Hela se representa así por como es vista la muerte por los hombres. Para aquellos buenos, la muerte aparecía como una brillante diosa liberadora, y para los malvados como una sombría divinidad vengadora.

Residencia

Su morada se llama *Helheim* o *Hel* y el camino que lleva hasta ella es *Helway*, que es tan largo que Hermod lo tuvo que recorrer en nueve días y nueve noches, siempre hacia el norte y descendiendo constantemente. El *Helheim* está rodeado de una muralla en la que se abren una o varias puertas y en su imperio corren ríos sombríos. Una de esas corrientes de agua se llama *Slid*. Ésta nace en el este, fluye hacia el oeste a través de valles infectados de veneno y está llena de barro y espadas. Un perro, Garm, vigila la entrada de una de sus cavernas, *Gnipapellir*.

El *Acceso de Hel* (*Helway*) es horrible, pues encadena al hombre moribundo con sólidas ligaduras que no pueden ser rotas, mientras la angustia roe su corazón y las sirvientes de *Hela* vienen cada noche a invitarlo. Ante los ojos del hombre moribundo se despliega una oscura y horrible región de brumas; ve que el sol, el puro astro del día, se desvanece y desaparece, y oye que los goznes de la *Puerta de Hel* (*Helgate*) crujen, y ésta se abre para recibirlo. La compañía de Hela es grande, pero tiene una morada lo bastante grande para todos; su imperio se extiende a lo lejos, sus palacios son prodigiosamente altos y tienen grandes puertas. Naturalmente su morada está hecha de sombras, pero tiene la apariencia de la realidad.

Moradores

Se decía que los que morían en el campo de batalla iban a Odín, al Valhalla, mientras que los que morían de enfermedad o de vejez iban a Hela, al *Helheim*. Pero también parece que acuden otros, buenos o malos; pues sabemos que Baldur o acudió a Hel cuando fue asesinado por Hoder. Sigfrido, el que mató a Fafner, también al ser después asesinado por Gunther, fue a Hel; y Brunilda igualmente fue allí en su bello carro luego de ser quemada en su pira funeraria⁽¹⁾. Eso no es todo, ya que aquellos virtuosos en vida que morían naturalmente iban también al cielo, pero no al *Valhalla*, sino al *Vingolf*, mientras que aquellos que vivían en la blasfemia y la bajeza aunque murieran bajo armas iban a una de las regiones del Niflheim.

Ella no puede recibir a aquellos ahogados en el mar ya que pertenecen a la diosa Ran, por lo tanto solo obtiene los muertos en tierra firme. Las mujeres nobles tampoco iban a Hela, ya que eran acogidas por Freyja luego de su muerte, mientras que las doncellas moraban con Gefjun.

Otras Leyendas

Antes de que Baldur muriera, Odín bajó hasta el Helheim para preguntar a Hela como moriría este. El primero en acudir fue el perro de Hela, que con todo el pecho ensangrentado ladró a Odín durante mucho tiempo, hasta que éste se disfrazó y se encontró con la *señora del infierno* y ésta le dijo que Baldur moriría a manos de Hoder. Cuando la muerte de Balder se vio consumada, Hermod, el más rápido de todos los dioses montó a Sleipnir, el caballo de Odín y fue camino al Helheim. Cuando llegó vio a su hermano ocupando el asiento más distinguido del palacio. Hermod, explicando a Hela la pena de los dioses y de todas las cosas vivientes por la muerte de Baldur, le pidió que lo dejara volver a Asgard. Ésta pidió que todas las cosas del mundo, animadas e inanimadas, lloraran la muerte de Balder para ver si era tan mundialmente amado; solo así le devolvería la vida. Entonces, todo en el mundo lloró por su dios muerto; todos menos una gigante llamada Thok. Esta gigante, que era Loki disfrazado, se negó a llorar ya que decía que Baldur nunca le había dado ninguna alegría. De este modo Baldur quedará en el Helheim hasta el Ragnarök.

Véase también

1.- Para comprender por qué estos personajes supuestamente valerosos fueron al *Niflheim* y no al *Valhalla* vaya a **El anillo de los nibelungos**.

Hrod

Hrod es una gigante de la mitología nórdica, es la esposa de Hymir, un gigante amistoso con los Æsir. Su nombre significa "gloria" o "fama", y probablemente es un equivalente a Feme de la mitología clásica.

Hrungnir

Hrungnir era una gigante en la mitología nórdica, asesinado por el dios Thor con su martillo, Mjólnir. El relato está documentado en el *Skáldskaparmál*, en la Edda en prosa de Snorri Sturluson.

Anterior a su fallecimiento, Hrungnir entró en una apuesta con Odín en la cual Odín jugó su cabeza apostando a su caballo. Sleipnir siendo más veloz que el corcel del gigante, Gullfaxi, ganó la carrera. Luego de esta, fue invitado al Valhalla, pero se volvió borracho y abusivo. Los dioses llamaron a Thor para que lo batallara y derrotara.

Su corazón tenía una forma peculiar, ya que era triangular, y debido a eso la Valknut y la Triquetra han sido llamadas "*Corazón de Hrungnir*".

Hymir

Hymir era un gigante, esposo de Hrod. Era dueño de una caldera que los Æsir querían para elaborar cerveza; la cual luego Thor obtendría.

Es mencionado en el poema titulado *Hymiskviða*, en el *Codex Regius* entre *Hárbarðsljóð* y *Lokasenna*. Hymir aparece como el dueño de una caldera lo suficientemente grande como para contener toda la hidromiel de los Æsir. Su cráneo era inusualmente duro y Thor rompió una copa al tirársela por la cabeza a Hymir.

Hymiskviða cuenta que Tyr era hijo de Hymir.

Otros mitos involucran a Hymir asisitendo a Thor cuando pescaba. Jormungand, la serpiente del mundo, se enredó en la línea de pesca de Thor, pero Hymir pudo cortar la línea antes de que Thor la matara.

Hyndluþjóð

Hyndluþjóð o **Canto de Hyndla** (nórdico antiguo **Hyndluþjóð**) es un poema que con frecuencia es considerado parte de la Edda poética. Fue preservado en su totalidad en el *Flateyjarbók* y algunas de sus estrofas son citadas en la Edda prosaica donde se mencionan como pertenecientes a *Völuspá hin skamma*.

En el poema, la diosa Freyja conoce a la völva **Hyndla** y se dirigen hacia el Valhalla. Freyja viaja en su jabalí Hildisvíni y Hyndla en un lobo. Su misión consiste en encontrar los ancestros de Óttarr de modo de que pueda obtener su herencia. El poema consiste mayormente en el recitado por parte de Hyndla de numerosos nombres de los ancestros de Óttarr.

Jarnsaxa

Jarnsaxa es una gigante. De acuerdo a la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson, era la amante de Thor. Junto con él, fue madre de Magni. De acuerdo a la *Hyndluþjóð*, Jarnsaxa es el nombre de una de las madres de Heimdall. Su nombre significa "*cuchillo de acero*".

Kari

Kari es un gigante y uno de los hijos de Fornjótt. Es mencionado en uno de los *thulur* como un sinónimo de viento. Este personaje se encuentra solamente en *Hversu Noregr byggdist* ('Como Noruega fue habitada') y en la saga *Orkneyinga*, en relatos donde Kari aparece como un heredero de los reinos de su padre. En el *Hversu* sus descendientes resultan ser los gobernantes de Finlandia y Kvenland. Kari es padre de un hijo llamado Frosti ('escarcha') de acuerdo a la *saga Orkneyinga* pero llamado Jökul (*jökull* 'carámbano, hielo, glaciár') de acuerdo a *Hversu*. Este hijo es el padre de Snær el Viejo (*Snærr inn gamli* 'Nieve el Viejo').

Mani

Mani era el dios de la Luna e hijo de Mundilfari y Glaur. Mani llevaba a la luna a través del cielo todas las noches, perseguida por el lobo Hati.

La palabra en nórdico antiguo *máni* es la palabra "moon" (*luna* en inglés).

Grottasöngr

Gróttasöngr o **Canción de Grótti** es un antiguo poema nórdico, contado a veces entre los poemas de la Edda poética. Se preserva en uno de los manuscritos de la Edda prosaica de Snorri Sturluson junto con un mito que explica su contexto.

El mito también ha sobrevivido de forma independiente pero muy modificado como un cuento de hadas escandinavo llamado *Porqué el mar es salado*, recogido por Peter Christen Asbjørnsen y Jørgen Moe en su *Norske Folkeeventyr*. Por otra parte, *Gróttasöngr* tuvo gran impacto social y político en Suecia durante el siglo XX cuando fue modernizado bajo la forma de *Den nya Grottesången* por Viktor Rydberg.

Snorri relata que Skjöldr gobernó el país que hoy es Dinamarca. Skjöldr tenía un hijo llamado Fridleifr que lo sucedió en el trono. Fridleifr tenía un hijo llamado Fródi que se convirtió en rey luego de Fridleifr, y esto era en los tiempos en que César Augusto proclamó la paz en la tierra. La misma paz reinó en escandinavia; allí fue llamada la *paz de Fródi*. El norte era tan pacífico que ningún hombre lastimó a otro, aún si se encontraban con el asesino de su padre o de su hermano. Ningún hombre robaba y un anillo de oro podía descansar en los páramos de Jellinge durante largo tiempo.

El rey Fródi visitó Suecia, y a su rey Fjölnir compró dos gigantas esclavas llamadas **Fenja** y **Menja** que eran grandes y fuertes. En Dinamarca, había dos enormes piedras de molino que eran tan grandes que no había hombre lo suficientemente fuerte para utilizarlas. Sin embargo, el hombre que las utilizaba podía pedirles que produjeran cualquier cosa que deseara. Este molino era llamado "Grótti" y había sido dado a Fródi por Hengikjopt.

Fródi tenía a Fenja y Menja atados al molino y les pidió que molieran oro, paz y felicidad para él. No les dio descanso, ni les permitió dormir más que el tiempo de una canción o el silencio del cuco. En venganza Fenja y Menja comenzaron a cantar una canción llamada la "canción de Grótti" (el poema en sí mismo) y antes de que lo terminaran, habían producido una multitud liderada por un rey del mar llamado Mysing. Mysing atacó a Fródi durante la noche y lo mató y se fue con un enorme botín. Éste fue el final de la paz de Fródi.

Mysing se llevó a Grótti así como a Fenja y Menja y les pidió que molieran sal. En la medianoche, le preguntaron a Mysing si no tenía suficiente sal, pero el les pidió que molieran más. Molieron solamente un poco más e inmediatamente el barco se hundió. Un torbellino gigante (maelstrom de Mal - molino y ström - corriente) se formó en el mar al pasar el agua a través del centro de la piedra del molino. Luego el mar comenzó a tornarse salado.

Mundilfari

Mundilfari (o **Mundilfäri**) era el padre de Sol (diosa del Sol) y Mani (dios de la Luna) junto con Glaur. Su nombre es tomado por una luna de Saturno.

Muspelheim

El **Muspelheim**, también llamado **Muspel** (del nórdico antiguo *Múspellsheimr* y *Múspell*, respectivamente), es el reino del fuego en la mitología nórdica. Es el hogar de los Gigantes de Fuego, de los cuales Surt era el más poderoso. Muspelheim significa *mundo el fuego* o *hogar del fuego*, siendo *Muspel* fuego y *Heim*, hogar o mundo.

Se cree que el Muspelheim era el más elevado de todos los reinos, y se encontraba por encima de Asgard, el hogar de los Æsir. Más al norte se encontraba Niflheim, el reino del hielo.

En la mitología nórdica la creación se inicia del contacto entre el fuego y el hielo en el inmenso vacío inicial conocido como Ginnungagap, creándose el agua. Los objetos brillantes del cielo nocturno, como planetas, cometas y estrellas surgieron de las chispas del Muspelheim.

En el Ragnarok, los cielos se abrirán y Surt saldrá del Muspelheim seguido de todos sus gigantes, marchando hacia Asgard y destruyendo a su paso el puente Bifrost.

Narfi

Narfi era el padre de Nótt. También conocido como **Narvi** o **Nari**, era un hijo de Loki y Sigyn quien fue asesinado para castigar a Loki por sus crímenes. Los dioses volvieron a su hermano Vali en un lobo que le arrancó su garganta. Sus entrañas fueron usadas para atar a Loki a una losa de piedra durante toda la eternidad; o al menos hasta el Ragnarök.

Olvaldi

Olvaldi era uno de los Gigantes o Titanes que hicieron guerra contra los Æsir antes del Ragnarök.

Ran

Ran es una diosa marina que pesca a los ahogados con su red y se los lleva a su morada, en contraposición al Valhalla y al Niflheim. Ella tiene nueve hijas con su esposo Ægir. Posiblemente estas sean las madres de Heimdall.

En la poesía mitológica apenas aparece, pero está escrito que ahogarse es más o menos lo mismo que caer en las manos de Ran. Ella es la soberana del reino de aquellos que murieron ahogados y residen junto a ella en el fondo del mar.

Mientras que Aegir, su esposo, representa los aspectos más agradables del mar, ella es su lado más oscuro.

Se desconoce la etimología de la palabra Ran, pero probablemente tenga una influencia de la palabra homónima para robo, por lo cual Ran vendría a ser ladrona. También es posible una influencia de la palabra celta *roean*, formado por gran (ro) y fluir o verter (ean), por lo que Ran sería la marea alta.

Es mencionada en la *Skáldskaparmál* y en la introducción en prosa a *Reginismál*.

Rind

Rindr o **Rind** es alternativamente descrita como una gigante, una diosa o una princesa humana del este (algún lugar de la actual Rusia). Dio a Odín un hijo llamado Váli.

La Gesta Danorum tiene un relato diferente, al de las Eddas. Allí le llaman **Rinda** y era hija del Rey de los Rutenios. Luego de la muerte de Balder, Odín consultó a una vidente sobre la forma de tomar venganza. Con su consejo Odín fue con los Rutenios disfrazado como un guerrero llamado Roster. Allí en dos oportunidades fue rechazado por Rinda. Luego se disfrazó de una curandera llamada Wecha. Cuando luego Rinda se sintió enferma, Odín disfrazado dijo que tenía la medicina para su cura pero que causaría una reacción violenta. Por este aviso el rey ató a Rinda a su cama; tras lo cual Odín la violó. De esta violación nació Bous, que es otro nombre para Váli. Este sería quien luego se vengaría de la muerte de Balder.

Skadi

Skaði era la diosa del invierno y cazadora con arco. El nombre de Escandinavia proviene de ella. Era hija del gigante Thiazi, y cuando éste fue asesinado por los Æsir, Skaði marchó a Asgard en busca de venganza. Temeroso de enfrentar a la diosa del invierno, el dios de Argard le ofreció a Skaði poner los ojos de su padre como estrellas y desposar un dios. La única condición impuesta fue que debía elegir compañero con sólo ver los pies de los candidatos. Ella esperaba elegir a Balder, pero erró el tino y escogió a Njord, un dios del mar. No estaban hechos el uno para el otro y, finalmente, se separaron. Hay quien afirma que se casó con Ull, dios de los patines de nieve y el tiro con arco. Otros cuentan que dio a Odín varios hijos.

Skáldskaparmál

De acuerdo a *Skáldskaparmál*, cuando el gigante Thiazi fue muerto por los dioses luego que este raptara a Idunn, su hija viajó al Asgard con su armadura y sus armas para vengar la muerte de su padre. Los dioses le ofrecieron varias formas de compensación para calmarla, lo primero fue permitirle que eligiera uno de los dioses para tomarlo por esposo, pero la elección debía hacerla mirando solamente los pies de estos. Un par de ellos le resultaron bellos y pensó

que pertenecían a Balder, pero en realidad eran los pies de Njord, dios del viento y del mar, y es por esta razón es que un kenningar para Skadi es "novia dios".

Uno de los acuerdos con los dioses fue la aparentemente imposible tarea de hacerla reír. Para ello Loki se ató con una cuerda a la barba de una cabra y comenzaron a tirar cada uno hacia su lado, ambos chillando fuertemente. Luego Loki cayó en el regazo de Skadi y logró hacerla reír. La expiación con ella estaba completa. Como otra señal de buena voluntad, Odín colocó los ojos de Thiazi en el cielo de la noche como estrellas.

A pesar de que Skadi es una giganta, es tradicionalmente considerada como una de los Æsir, al igual que Loki, no solo porque se casó con Njord, sino también por los kenningar que la describen como una diosa en varias listas de Ásynjur.

Gylfaginning

Desafortunadamente las cosas no marcharon bien para Njord y Skadi como pareja. De acuerdo a *Gylfaginning*, Skadi quería vivir en Thrymheim, un reino en las montañas en Jötunheim que pertenecía a su padre, pero Njord deseaba quedarse en el mar, en su residencia de Noatun, por lo que hicieron un acuerdo. Decidieron pasar nueve noches en Thrymheim y otras nueve noches en Noatun, de forma alternada. Cuando Njord regresó a su residencia admitió que no le agradaban las montañas, prefiriendo el canto de los cisnes que los aullidos de los lobos. En cambio, Skadi se quejó de no ser capaz de dormir en Noatun por los chillidos de las gaviotas. Luego se separaron, y Skadi regresó a Thrymheim. Allí ella viajaba con esquís y disparaba con su arco. Por esta razón ella es conocida también como **Öndurgud** o **Öndurdís** ("Diosa de las raquetas de nieve").

Luego, cuando Loki fue atado en una cueva como castigo por haber matado a Balder, fue Skadi quien colocó la serpiente venenosa sobre la cabeza de Loki, goteando veneno en su cara. Esto se repite en el final de la prosa de *Lokasenna*.

Grímnismál

En *Grímnismál*, durante las visiones de Odín de varias moradas de dioses y gigantes, se menciona a Thjazi en la estrofa 11:

"Thrymheim el sexto es llamado
Donde Thiazi vivía, el terrible gigante,
Pero ahora Skadi, la brillante novia de los dioses,
Vive en el antiguo palacio de su padre"

Skírnismál

En *Skírnismál*, luego que Frey se enamora al ver a la giganta Gerd por primera vez, Skadi se pregunta porque el parece apenado e insta a Skirnir, mensajero y sirviente de Frey, a que hable con él y averigüe cual es su problema.

Lokasenna

En *Lokasenna*, Skadi está presente durante una fiesta en el salón de Aegir y toma parte provocada por las calumnias de Loki. Luego de que este reprendiera a Heimdall, Skadi lo defiende y se burla de Loki, diciéndole que él en el futuro será atado (los dioses tienen el don de la profecía) en una cueva con los intestinos de su hijo. Loki luego alega de que él fue en primer lugar quien asesinó a su padre. Skadi responde que si eso fue cierto solo obtendría palabras hirientes de parte de ella, pero Loki le recuerda que ella tenía palabras más dulces cuando ella lo invitó a su cama. Este asunto amoroso no se menciona en otras fuentes.

Hyndluljóð

De acuerdo a un grupo de manuscritos interpolados que forman un grupo de estrofas que dan lugar a una *Völuspá* resumida, en *Hyndluljóð*, Skadi es la hija del gigante Thiazi.

Saga Ynglinga

En la *saga de los Ynglings*, Snorri Sturluson habla de Skadi en términos evemeristas, afirmando que luego de dejar a Njord se casó con Odín y le dio muchos hijos, incluyendo a Saeming, ancestro de una dinastía de jarls. Es tentador mientras se leen las Eddas asumir que Skadi es la madre de Freyr y Freyja, la *saga Ynglinga* relata que eran hijos de Njord y su hermana, lo cual estaba permitido por las leyes de los Vanir antes de su alianza e integración con los Æsir.

Teorías

Algunos mitólogos creen que en los primeros tiempos de la mitología nórdica, Skadi era venerada como una diosa de la caza, y era rival de las diosas Frigg y Freyja en términos de importancia y popularidad. No obstante, parece que su importancia fue disminuyendo a medida que progresaban las creencias escandinavas, y poco quedó de ella en la tradición popular.

Es interesante hacer notar que el nombre de Skadi aparece en los más antiguos lugares de Escandinavia. Podría por lo tanto ser que su nombre fuera una forma antigua para Nerthus.

Su nombre podría significar "daño" o "diosa del infierno". Skadi es mencionada a veces como el origen del nombre "Escandinavia".

Formas familiares

- Skade (interior de Escandinavia)
- Skadhi (transliteración de "Skaði")
- Skadi (transliteración de "Skaði")
- Skathi (transliteración alternativa de "Skaði")

Suttung

Perseguido por Suttung, Odín derrama la hidromiel en varias vasijas. Ilustración de Jakob Sigurðsson, artista islandés del siglo XVIII.

En la mitología nórdica, **Suttung** era un Jotun, hijo de Gilling, quien (junto con la madre de Suttung) había sido asesinado por Fjalar y Galar.

Suttung buscó a sus padres y amenazó a los hermanos enanos (Fjalar y Galar), atándolos a una roca a punto de ser cubierta por la marea. Los enanos rogaron a Suttung que los liberara y le ofrecieron la hidromiel mágica. Suttung la tomó y la escondió en el centro de una montaña, con su hija Gunnlod, a quien convirtió en una bruja para que le hiciera guardia.

Odín decidió conseguir dicha hidromiel y trabajó para Baugi, el hermano de Suttung, un granjero, por un verano entero y luego pidió un pequeño sorbo de ella. Baugi se escondió taladrando en una montaña, y Odín se convirtió en una serpiente y se arrastró. Dentro, Gunnlod, la hija de Suttung, estaba custodiando pero la persuadió para que le diera tres sorbos; Odín bebió toda la hidromiel, se convirtió en un águila y escapó.

También hay una luna de Saturno, Suttungr, que se deletreaba originalmente Suttung.

Surt

Surt (islandés moderno **Surtur**) es el líder de los gigantes de fuego en el sur, el soberano de Muspelheim, el reino de fuego. Su nombre significa *Moreno* o *Negro*, y en el fin del mundo, el Ragnarök, sus hordas se apresurarán hacia el norte como un viento austral para aplastar a los dioses.

En la ópera de Richard Wagner, *Götterdämmerung* (*El ocaso de los dioses*), (1876), Surt estaba casado con Sinmore. En la Edda de Snorri Sturluson (1179-1241): "Surt es el que está en la frontera de Muspel, cuidando la tierra. Su espada está llameando y mientras el mundo termine saldrá, hará guerra contra y vencerá a los dioses. Y quemará el mundo entero con fuego" (*Gimlé Gylfaginning*, IV). Solo el Bosque de Hodmimir permanecerá, porque es la única cosa que su espada no puede destruir, y de allí surgirán los que poblarán el nuevo mundo una vez más. También matará al desarmado dios Frey.

Surtsey es una nueva isla volcánica que emergió a la superficie en la costa sur de Islandia en 1963. Su nombre en islandés significa "Isla de Surt".

En el final de los dioses y del mundo, como es dicho en la *Völuspá*:

*Surt del sur
Blandiendo fuego
La espada de los dioses brilla en la oscuridad,
Como estrellas en la noche
Montañas colapsan en escombros
Y los demonios caerán
El hombre camina la senda hacia la ruina
Mientras el cielo se abre en dos*

Thok

Thok o **Thokk** es el nombre que Loki uso en su apariencia de vieja gigante cuando Heimdal pidió a todos los seres animados e inanimados que llorasen por la muerte de Balder, así podría ser mandado a casa por Hela.

Loki le respondió que no lloraría a Balder ya que nunca le había traído ninguna alegría, y de esta manera evitó que este regrese a su casa en Asgard.

Loki lo que realmente quería era vengarse de los Æsir por lo que habían hecho con los hijos que tuvo con Angerbode.

Pjazi

Thiazi (nórdico antiguo: **Pjazi**) era un gigante, padre de Skadi. Su más notable fechoría fue el rapto de la diosa Idunn que es relatado en la Edda prosaica y en el poema escáldico *Haustlöng*.

Skáldskaparmál

De acuerdo a *Skáldskaparmál*, los dioses Odin, Loki y Hœnir un día emprendieron un viaje a través de montañas y tierras salvajes hasta que necesitaron detenerse por comida. En un valle vieron una manada de bueyes, tomaron uno y se dispusieron a cocinarlo en un horno en la tierra, pero pronto vieron que no se cocinaba. Mientras intentaban determinar la razón de esto, escucharon a alguien hablando en el roble, encima de ellos, diciendo que el era el responsable de que la carne no se cocinara. Miraron hacia arriba y vieron a Thiazi bajo la forma de un gran águila y les dijo que si le dejaban comer del buey, él haría que el horno cocinase su comida. Aceptaron y bajó del árbol, comenzó a devorar gran cantidad de comida. Comía tanto que molestó a Loki, quien tomó su largo bastón e intentó golpearlo, pero el arma se pegó al cuerpo de Thiazi y levantó vuelo llevando a Loki consigo. Mientras volaba sobre la tierra, Loki gritaba y rogaba que le permitiera bajar, ya que sus piernas golpeaban contra los árboles y las piedras, a lo cual Thiazi prometió bajarlo con la condición de que atrajera a Iddun fuera del Asgard con sus manzanas de la juventud; lo cual Loki prometió hacer.

Luego en el momento acordado, Loki atrajo a Idunn fuera del Asgard, a un bosque, diciéndole que había encontrado unas manzanas que ella debería tener, y que debía llevar sus manzanas para compararlas. Entonces Thiazi apareció bajo la forma de un águila, tomó a Idunn y voló lejos con ella hasta su reino, Thrymheim, ubicado en Jötunheim.

Los dioses privados de las manzanas de Idunn comenzaron a envejecer. Cuando se enteraron que la última vez que fue vista Idun había sido en las afueras del Asgard y con Loki, lo amenazaron con torturalo y matarlo si no iba a rescatarla. Loki tomó prestado el abrigo mágico de Freyja, el cual le permitiría tomar la forma de un halcón; luego voló hacia Jotunheim hasta que encontró la residencia de Thiazi. Encontró a Idunn sola, mientras Thiazi se encontraba en un bote en el mar, Loki la transformó en una nuez y la llevó de regreso volando tan rápido como pudo. Cuando Thiazi regresó a su casa y descubrió que se había ido, tomó su forma de águila y voló detrás de Loki. Cuando los dioses vieron a Loki que volaba hacia ellos y Thiazi que iba justo detrás, encendieron una hoguera que quemó las alas de Thiazi y causó que cayera al piso, donde fue atacado y muerto.

La hija de Thiazi, Skadi, se puso su equipo de guerra y fue al Asgard a buscar venganza, pero los dioses le ofrecieron su expiación y compensación, hasta que su ira estuviera apaciguada. Se le dio como esposo a Njord y como mayor compensación Odín tomó los ojos de Thiazi y los colocó como estrellas en el cielo.

De acuerdo a *Skáldskaparmál*, Thiazi y sus hermanos Gang e Idi, tenían un padre llamado Olvaldi. Este era muy rico en oro, y cuando murió sus tres hijos dividieron la herencia entre ellos tomando cada uno de ellos en turno un bocado. Por esta razón la expresión "discurso def Thiazi, Gang o Idi" y "brillante conversación de Idi" son kenningars para oro. Los kenningars para Thiazi son "deidad de la escarcha con raquetas de nieve", o "el padre de la diosa que va en esquís".

Grímnismál

En *Grímnismál*, durante las visiones de Odin de varias moradas de dioses y gigantes, se menciona a Thiazi en la estrofa 11:

"Thrymheim el sexto es llamado
Donde Thiazi vivía, el terrible gigante,
Pero ahora Skadi, la brillante novia de los dioses,
Vive en el antiguo palacio de su padre"

Hárbardsljód

De acuerdo a *Hárbardsljód*, estrofa 19, no fue Odín sino Thor quien convirtió los ojos de Thiazi en estrellas.

Thor dijo:

"Yo maté a Thiazi, el gigante de mente poderosa.
Yo arrojé los ojos del hijo de Olvaldi
En los brillantes cielos.
Ellos son el mayor símbolo de mis hazañas,
Aquella que todos los hombres pueden ver .
Que estabas haciendo mientras, Harbard?"

Lokasenna

En *Lokasenna*, en la estrofa 50, se menciona que no fue ni Odin ni Thor, sino Loki quien en durante una disputa verbal con Skadi se atribuyó la muerte de su padre.

Loki dijo:

"Sabes, si en una afilada roca, con las helados intestinos de mi hijo
Los dioses me ataran,
En primer lugar, yo estuve en el asesinato
Cuando atacamos a Thiazi"

Hyndluljóð

De acuerdo a un grupo de manuscritos interpolados que forman un grupo de estrofas que dan lugar a una *Völuspá* resumida, en *Hyndluljóð*, Thiazi es descrito como "el gigante que amaba cazar".

Þrúðgelmir

Þrúðgelmir (**Thrudgelmir**), es un gigante de la escarcha. Era el hijo del gigante primigenio Aurgelmir (al cual Snorri Sturluson en *Gylfaginning* identifica como Ymir) y padre de Bergelmir. Murió cuando su padre fue asesinado, ahogándose en su sangre. Los únicos supervivientes fueron Bergelmir y su esposa.

Þrúðgelmir aparece en el poema édico *Vafþrúðnismál* . Cuando Odin pregunta cuál de los Æsir o de los gigantes es el más viejo, Vafþrúðnir responde:

Incontables inviernos antes de que la tierra fuera hecha
Nació Bergelmir,
Thrudgelmir fue su padre,
y Aurgelmir su abuelo.
—*Vafþrúðnismál* (29), Traducción al español de la traducción de Larrington.

Para Rudolf Simek, Þrúðgelmir es idéntico al hijo de seis cabezas que fue engendrado por los pies de Aurgelmir (*Vafþrúðnismál*, 33)¹. Pero el hecho que (aparte de *þulur*) es mencionado solo en una fuente, llevó a John Lindow a sugerir que tal vez fue inventado por el poeta.²

Thrym

Thrym ("escandaloso") (Þrymr) es el Rey de los Jotun (gigantes de la escarcha). Su reino era Jotunheim, pero de acuerdo con Hversu Noregr byggdist, era la provincia sueca de Värmland.

Robó el martillo de Thor llamado Mjollnir, en un intento de extorsionar a los dioses para que le entregasen a Freyja por esposa. Heimdall tuvo la idea de enviar a Thor disfrazado con las ropas de Freyja y así recuperar el poderoso martillo. Thor a quien en un principio le desagrada la idea, al final termina aceptando, se disfraza de novia y lleva a Loki disfrazado como su dama de compañía.

Fueron recibidos por Thrym, que alegre de su triunfo, organizó un banquete con sus familiares. En el festín Thor comenzó a devorar todo lo que podía causando esto la desconfianza del gigante, a lo cual Loki astutamente le replica que el hambre de Freyja se debía a la emoción de estar frente al Rey de los Gigantes. En un momento Thrym quiso besar a Freyja y le pide que se descubra el velo, Thor con el intenso brillo de sus ojos tumba al gigante, ante lo cual Loki replica que el brillo de sus ojos era debido a la felicidad.

En determinado momento Thrym anuncia "Que el martillo de Thor selle este compromiso", dejando el martillo al alcance de Thor. Este se lo arrebató de un golpe, se despoja de su disfraz de novia y aparece bajo la forma del dios del trueno. En ese momento la sala se llena de truenos y relámpagos y en un ataque de ira Thor mata a Thrym y a los demás gigantes asistentes al banquete.

El *Thrymskvida* da los detalles de como Thor obtuvo su martillo nuevamente, pero no cuenta quien heredó los fabulosos tesoros de Trym, dado que todos sus familiares fueron muertos.

Bergfin (Bergfinn) es un hijo de Thrym, el Gigante de Vermland.

También hay una luna de Saturno llamada Thrymr, que debe su nombre al gigante Thrym.

En el juego de rol *Dungeons & Dragons*, Thrym es el dios de los gigantes de la escarcha.

En la novela *Hellboy Los huesos de los gigantes* de Christopher Golden e ilustrada por Mike Mignola, Thrym es el principal villano de la historia luego de que es convocado desde su tumba.

Útgarða-Loki

Útgarða-Loki (**Utgarda-Loki** y otras formas) era el gobernante del castillo Útgarðir en Jötunheimr. Era uno de los gigantes y su nombre significa literalmente "Loki del exterior", para distinguirlo de Loki, el compañero de Thor.

De acuerdo a la Edda prosaica Thor viajó a Útgarðir junto con Thjálfi y Loki. Participaron en varios concursos organizados por Útgarða-Loki. Las pruebas fueron todas manipuladas. Loki participó en un concurso de consumir alimentos contra la personificación del fuego. Thjálfi compitió en una carrera contra la mente de Útgarða-Loki. Thor luchó con Elli que era la personificación de la vejez, intento levantar a Jörmungandr que apareció bajo la forma de un gato e intentó vaciar un cuerno de beber, que estaba conectado al mar.

Gesta Danorum

En la Gesta Danorum en una expedición a la tierra de los gigantes, se encuentra uno llamado **Utgarthilocus**. Fue invocado para provocar una tormenta contra unos enemigos.

Ex qua item atrum obscenumque conclave visentibus aperitur. Intra quod Utgarthilocus manus pedesque immensis catenarum molibus oneratus aspicitur, cuius olentes pili tam magnitudine quam rigore corneas aequaverant hastas. Quorum unum Thorkillus, adnitentibus sociis, mento patientis excussum, quo promptior fides suis haberetur operibus, asservavit; statimque tanta foetoris vis ad circumstantes manavit, ut nisi repressis amiculo naribus respirare requirent.

Desde aquí los visitantes pueden ver una sucia y repulsiva cámara, dentro de la cual pueden avistar a Utgartha-Loki, con sus manos y pies cargados de pesados grilletes. Sus fétidos cabellos eran largos y duros como lanzas de madera de cuerno. Thorkil se quedó con uno de ellos como una prueba visible de su hazaña, y tiró con sus amigos hasta que lo arrancaron del mentón sin que opusiera resistencia; inmediatamente un horrible hedor inundó a los que allí estaban que tuvieron que tapar sus narices con sus capas y apenas podían respirar. — Traducción al español de la traducción de Fisher

Aparte del nombre del gigante hay muy poca información de Útgarða-Loki en los trabajos de Snorri. La figura del gigante, atado guarda una semejanza con Loki, quien también yace encadenado y torturado en una cueva.

Vafþrúðnir

Vafþrúðnir era un gigante en la mitología nórdica; fue anfitrión en una batalla de ingenio en la cual se enfrentó a Odín. Este último le derrotó, tal cual aparece en el poema Vafþrúðnismál, que forma parte de la Edda Poética.

Ymir

Ymir, también llamado **Aurgelmir** entre los gigantes, fue el fundador de la raza de los gigantes de la escarcha y una importante figura en la cosmología nórdica. Snorri Sturluson combinó varias fuentes junto con algunas de sus propias conclusiones para explicar el rol de Ymir en el mito nórdico de la creación. Las principales fuentes disponibles son el poema édico *Völuspá* y los

poemas de preguntas y respuestas *Grímnismál* y *Vafþrúðnismál*. De acuerdo a estos poemas Ginnungagap existió antes que el cielo o la tierra. La región norte de Ginnungagap se llenó de hielo y esta dura tierra se conocía como Niflheim. Opuesto al Niflheim estaba la región más meridional conocida como Muspelheim, con brillantes chispas y ardientes brasas. Ymir fue concebido en el Ginnungagap cuando el hielo del Niflheim se encontró con el calor del Muspelheim y se derritió. Con gotas de eitr se formó el gigante de la escarcha entre los dos mundos, y las chispas de Muspelheim le dieron vida

Mientras Ymir dormía, comenzó a sudar y así concibió la raza de los gigantes. Bajo su axila izquierda crecieron un hombre y una mujer, y sus piernas crearon a su hijo de seis cabezas, Þrúðgelmir.

Ymir se alimentó de los cuatro ríos de leche de la vaca primigenia Auðumbla la cual se alimentaba lamiendo bloques de hielo salados. De lamer el hielo surgió el cuerpo de un hombre llamado Buri. Este fue el padre de Bor, y este y su mujer Bestla tuvieron tres hijos, Odin, Vili y Vé

Los hijos de Bor mataron a Ymir, y cuando cayó, la sangre derramada por sus heridas ahogó la raza de los gigantes de la escarcha. Solo dos gigantes sobrevivieron a la inundación provocada por la sangre de Ymir, estos fueron el nieto de Ymir, Bergelmir (hijo de Þrúðgelmir) y su esposa. Ambos fundaron una nueva raza de gigantes de la escarcha.

Odín y sus hermanos usaron el cuerpo de Ymir para crear Midgard en el centro de Ginnungagap. Con su carne se hizo la tierra. Con su sangre se formaron los mares y los lagos. Con sus huesos se erigieron las montañas. Con sus dientes y fragmentos de huesos se hicieron las piedras. De su pelo crecieron árboles y los gusanos de su carne formaron la raza de los enanos. Los dioses pusieron su cráneo sobre el Ginnungagap y crearon el cielo sostenido por cuatro enanos. A estos enanos les fueron dados los nombres de Este, Oeste, Norte y Sur. Odin luego creó los vientos colocando a uno de los hijos de Bergelmir bajo la forma de un águila, al final de la tierra. Luego arrojó el cerebro de Ymir al viento y este se convirtió en las nubes.

Luego los hijos de Bor tomaron chispas del Muspelheim y las dispersaron a través del Ginnungagap, creando así las estrellas y la luz. Con trozos de madera devueltos por el mar, los hijos de Bor hicieron a los hombres. Crearon un hombre llamado Ask y una mujer llamada Embla. Con las cejas de Ymir, crearon una fortaleza para proteger la raza de los hombres de los gigantes.

Otros dos nombres asociados con Ymir son **Brimir** y **Bláin** de acuerdo a la *Völuspá*, estrofa 9, donde los dioses discuten la creación de la raza de los enanos de la "sangre de Brimir y los miembros de Bláin". Luego en la estrofa 37, Brimir es mencionado por tener una cervecería en Ókólnir. En *Gylfaginning* "Brimir" es el nombre de la cervecería, destinada a sobrevivir la destrucción del Ragnarök y proveer de "abundante buena bebida" a las almas de los virtuosos.

Ymir y Yama

En una etimología discutible, W. Meid (1992) ha enlazado los nombres de Ymir (que puede ser reconstruido del protogermánico como *umijaz o *jumijaz, en este último caso posiblemente derive del protoindoeuropeo *ym□yos) y el nombre de la deidad hindú de la muerte, Yama, reconstruido del protoindoeuropeo como *yemos, de la raíz *yem* "mellizo". Yama comparte con Ymir las características de ser ambos seres primigenios y mortales, pero en otros aspectos es un personaje completamente diferente; Yama es el primero de los hombres mortales y rey, quien luego de su muerte se convierte en el regente del reino de los muertos.

Los Enanos

Los **Enanos** son seres telúricos creados de los gusanos que devoraban el cadáver de Ymir.

Características

Son los amos de todo lo que está bajo tierra. Son grandes artífices, inteligentes e industriosos, y entre otras maravillas, crearon el martillo Mjolnir para Thor, la lanza Gungnir para Odín, el anillo mágico Draupnir, y el navío Skidbladnir.

Apariencia

No son bellos; muchos son deformes. Su rostro lívido se adorna con una larga barba. Los enanos mineros, los señores de los metales, que son los que más a menudo encuentran los humanos, tienen forma humana. A veces llevan el traje de los mineros, con delantal de cuero, la linterna, el mazo y el martillo. Si un minero se encuentra con un enano, es buena señal, pues eso indica que hay un filón cerca, ya que los enanos sólo trabajan donde la tierra oculta sus tesoros.

Alvíss

Alvíss ("todo sabiduría") fue un enano de la mitología nórdica.

Thrud, la hermana de Thor, le fue prometida a Alvíss pero Thor diseñó un plan para evitar que este se casara con su hermana. Le dijo que por su pequeño tamaño tenía que probar su sabiduría. Alvíss aceptó y Thor hizo durar las pruebas hasta que amaneció --todos los enanos se petrifican cuando son expuestos a la luz solar, por lo que Thurd permaneció sin casarse.

Andvari

Andvari era un enano que vivía bajo una cascada y tenía el poder de convertirse en un pez a voluntad. Tenía un anillo mágico llamado Andvarinaut, que lo ayudó a ser rico. En la versión de Richard Wagner del Anillo de los Nibelungos es conocido como Alberich.

Loki lo capturó (con una red que Ran le había proveído) y lo forzó a entregarle su oro y Andvarinaut. Andvari maldijo Andvarinaut con la amenaza que éste destruiría a quien lo poseyera, llevando (inevitablemente) a muchas desgracias.

Luego de la muerte de Brunilde y Sigurd, Gunther deja el oro en una cueva. Años más tarde, Andvari descubre la cueva y su oro perdido. Sin embargo, su anillo está perdido para siempre.

Brok

Brok o **Brokk** era un enano, hermano de Sindri y su historia puede encontrarse en la creación de algunos de los artículos más poderosos que tuvieron los Æsir.

Historia

Un día Loki cortó sin malicia las cabelleras de Sif, la esposa de Thor. Pero cuando éste último lo descubrió, cogió a Loki y lo hubiera triturado todos los huesos si no hubiera jurado mandar a hacer a los Hijos de Ivald una cabellera de oro para Sif, que crecería como los otros cabellos. Loki fue, pues a la morada de los enanos y ellos hicieron los cabellos, *Skidblandner*, el barco de Frey y *Gungnir*, la lanza de Odín. Entonces Loki apostó sobre su cabeza con el enano, cuyo nombre era *Brok*, que su hermano *Sindre* no sería capaz de hacer otros tres tesoros tan buenos como los que acaban de ser nombrados.

Los hermanos se dirigieron a la forja. Sindre puso una piel de cerdo en la fragua y pidió a Brok que maniobrara el fuelle y que no se parara hasta que él no hubiera retirado de la fragua lo que había colocado. Loki, disfrazado de mosca, se posó sobre la mano de Brok y le picó, pero no por eso dejó de maniobrar el fuelle, y lo que Sindre retiró fue un cerdo con sedas de oro. Luego, Sindre puso oro en la fragua. Esta vez, Loki se posó sobre el cuello de Brok y le picó más fuerte, pero no por eso dejó de maniobrar el fuelle, y lo que el forjador retiró fue la argolla de oro *Draupnir*. La tercera vez Sindre puso hierro en la fragua y pidió a su hermano que continuara soplando, sino todo se perdería. Entonces, la mosca se posó entre los ojos de Brok y le picó los párpados. La sangre empezó a caer en sus ojos, de tal forma que no podía ver; entonces Brok soltó un instante el fuelle para asustar a la mosca. Lo que el forjador retiró fue un martillo. Sindre dio a su hermano estos tesoros y le pidió que fuera a Asgard a buscar a quien había apostado.

Mientras Loki y Brok llegaban cada uno con sus tesoros, los Æsir se sentaron sobre sus tronos, y deliberaron, y *Odín*, *Frey* y *Thor* fueron nombrados jueces para dar la decisión final. Entonces Loki dio a Odín la lanza que no debía jamás perder su señal; a Thor le dio la cabellera de Sif; y a Frey, le dio el barco, que siempre tenía viento favorable en cuanto sus velas eran desplegadas, sin importar a donde iba su capitán: también se lo podía plegar como una servilleta y guardarlo en el bolsillo si se deseaba. Después de esto Brok avanzó y le dio a Odín la argolla, diciendo que cada novena noche le surgirían de ella ocho argollas de igual valor. A Frey le dio el cerdo, diciéndole que podría correr en el aire y sobre el mar día y noche, más rápido que cualquier otro caballo, y que, por muy larga que fuese la noche, por más oscuros que fuesen los otros mundos, siempre habría claridad donde estuviera el cerdo, tan brillantes eran sus sedas. A Thor le dio el martillo, diciendo que podría golpear un objeto por grande que fuera; que jamás golpearía en falso, y que cuando lo lanzase no debía temer perderlo, pues por muy lejos que fuera a caer, volvería siempre a su amo, y según sus deseos, se volvería tan pequeño que podría esconderlo en su seno; pero tenía un defecto, su empuñadura era un poco corta. Según la decisión de

los dioses, el martillo era el mejor de todos los tesoros, especialmente por la protección que ofrecía contra los gigantes del frío; en consecuencia decidieron que el enano había ganado la apuesta y éste último quiso pues la cabeza de Loki.

Loki se ofreció a recuperarla de alguna manera; pero el enano no quiso aceptar ninguna alternativa. -¡Buena, agárrame entonces- dijo Loki, y en un momento estuvo muy lejos, ya que tenía unos zapatos con los que podía correr a través de los aires y sobre el mar. Entonces el enano le pidió a Thor que lo cogiera, lo que fue hecho, pero cuando Brok quiso cortarle la cabeza, Loki dijo: -La cabeza os pertenece, pero no el cuello-. Entonces el enano cogió hilo y un cuchillo y quiso perforar los labios de Loki para conservarlos juntos para que no engañara más, pero el cuchillo no estaba lo suficientemente afilado. -Estaría bien si tuviera el aliento de mi hermano- dijo, e inmediatamente el aliento estuvo allí y fue tan afilado que Brok pudo coser los labios de Loki para que se cerraran. Mucho tiempo después, Loki pudo sacarse los hilos a pesar de todo el dolor y siguió engañando con palabras a los incautos.

Durin

Durin era el primero de los Siete Padres de los Enanos y el forjador de muchos objetos maravillosos como la espada Tyrfing. El personaje aparece también en el universo imaginario de J. R. R. Tolkien de la Tierra Media.

Durin en la mitología nórdica

Durin aparece en numerosos poemas nórdicos como el Völuspá. Durin (el durmiente) y Modsognir (de feroz rugido) se formaron de forma espontánea cuando Odín y sus hermanos Vili y Ve crearon el mundo a partir del cuerpo del gigante cósmico Ymir. Durin y Modsognir se formaron como gusanos que se alimentaban de la carne muerta de Ymir (por lo tanto estaban hechos de tierra y piedra). Los dioses les concedieron la inteligencia y una apariencia humana. Ambos fueron los primeros de entre su pueblo. Los enanos son descritos como pequeños y feos al ojo humano, temían la luz, que los podía convertir en piedra y huían de ella. Habitaban en el reino subterráneo de Nidavellir, uno de los nueve mundos fijados al árbol del mundo Yggdrasil.

Durin en la Tierra Media

En la mitología creada por Tolkien, el rey Durin I de Khazad-dûm era conocido como "Durin el inmortal" y al igual que en la mitología nórdica era el mayor de los Siete Padres de los Enanos, el primero creado por el Vala Aulë. Durin fue creado antes que muchas de las criaturas de la Tierra Media y por mandato del Vala Manwë durmió en las montañas de la Tierra Media hasta que los elfos nacieron.

Tras su despertar viajó hasta un lago que los enanos llamaron Kheled-zâram. Allí fundó una gran ciudad bajo las Montañas Nubladas que se llamó Khazad-dûm, más tarde Moria. Vivió mucho tiempo y por eso se lo llamó "el inmortal" pero finalmente murió antes del fin de la Primera Edad del Sol.

Durin fundó el linaje de los Enanos barbiluengos. Hubo otros cinco Durin, tan parecidos al primero que se pensaba que era en verdad el inmortal que se había reencarnado en alguien de su linaje. Aparentemente los primeros herederos de Durin tenían recuerdos de sus "vidas pasadas".

El último Durin en aparecer en los relatos de Tolkien es Durin VI, hijo de Thorin III, muerto en la 4^o edad.

Según los Apéndices de "El Señor de los Anillos" se supone que habrá un Durin VII, el último Durin. Su nacimiento fue profetizado en la Batalla de los cinco ejércitos y será el encargado de guiar a su pueblo a recolonizar su antiguo reino de Khazad-dûm en algún momento de la Cuarta Edad. Allí, los Enanos permanecieron.

Sindri

Sindri o **Sindre** era un enano, hermano de Brok y su historia puede encontrarse en la creación de algunos de los artículos más poderosos que tuvieron los Æsir.

Historia

Un día Loki cortó sin malicia las cabelleras de Sif, la esposa de Thor. Pero cuando éste último lo descubrió, cogió a Loki y lo hubiera triturado todos los huesos si no hubiera jurado mandar a hacer a los Hijos de Ivald una cabellera de oro para Sif, que crecería como los otros cabellos. Loki fue, pues a la morada de los enanos y ellos hicieron los cabellos, *Skidblandner*, el barco de Frey y *Gungnir*, la lanza de Odín. Entonces Loki apostó sobre su cabeza con el enano, cuyo nombre era *Brok*, que su hermano *Sindre* no sería capaz de hacer otros tres tesoros tan buenos como los que acaban de ser nombrados.

Los hermanos se dirigieron a la forja. Sindre puso una piel de cerdo en la fragua y pidió a Brok que maniobrara el fuelle y que no se parara hasta que él no hubiera retirado de la fragua lo que había colocado. Loki, disfrazado de mosca, se posó sobre la mano de Brok y le picó, pero no por eso dejó de maniobrar el fuelle, y lo que Sindre retiró fue un cerdo con sedas de oro. Luego, Sindre puso oro en la fragua. Esta vez, Loki se posó sobre el cuello de Brok y le picó más fuerte, pero no por eso dejó de maniobrar el fuelle, y lo que el forjador retiró fue la argolla de oro *Draupnir*. La tercera vez Sindre puso hierro en la fragua y pidió a su hermano que continuara soplando, sino todo se perdería. Entonces, la mosca se posó entre los ojos de Brok y le picó los párpados. La sangre empezó a caer en sus ojos, de tal forma que no podía ver; entonces Brok soltó un instante el fuelle para asustar a la mosca. Lo que el forjador retiró fue un martillo. Sindre dio a su hermano estos tesoros y le pidió que fuera a Asgard a buscar a quien había apostado.

Mientras Loki y Brok llegaban cada uno con sus tesoros, los Æsir se sentaron sobre sus tronos, y deliberaron, y *Odín*, *Frey* y *Thor* fueron nombrados jueces para dar la decisión final. Entonces Loki dio a Odín la lanza que no debía jamás

perder su señal; a Thor le dio la cabellera de Sif; y a Frey, le dio el barco, que siempre tenía viento favorable en cuanto sus velas eran desplegadas, sin importar a donde iba su capitán: también se lo podía plegar como una servilleta y guardarlo en el bolsillo si se deseaba. Después de esto Brok avanzó y le dio a Odín la argolla, diciendo que cada novena noche le surgirían de ella ocho argollas de igual valor. A Frey le dio el cerdo, diciéndole que podría correr en el aire y sobre el mar día y noche, más rápido que cualquier otro caballo, y que, por muy larga que fuese la noche, por más oscuros que fuesen los otros mundos, siempre habría claridad donde estuviera el cerdo, tan brillantes eran sus sedas. A Thor le dio el martillo, diciendo que podría golpear un objeto por grande que fuera; que jamás golpearía en falso, y que cuando lo lanzase no debía temer perderlo, pues por muy lejos que fuera a caer, volvería siempre a su amo, y según sus deseos, se volvería tan pequeño que podría esconderlo en su seno; pero tenía un defecto, su empuñadura era un poco corta. Según la decisión de los dioses, el martillo era el mejor de todos los tesoros, especialmente por la protección que ofrecía contra los gigantes del frío; en consecuencia decidieron que el enano había ganado la apuesta y éste último quiso pues la cabeza de Loki.

Loki se ofreció a recuperarla de alguna manera; pero el enano no quiso aceptar ninguna alternativa. -¡Buena, agárrame entonces- dijo Loki, y en un momento estuvo muy lejos, ya que tenía unos zapatos con los que podía correr a través de los aires y sobre el mar. Entonces el enano le pidió a Thor que lo cogiera, lo que fue hecho, pero cuando Brok quiso cortarle la cabeza, Loki dijo: -La cabeza os pertenece, pero no el cuello-. Entonces el enano cogió hilo y un cuchillo y quiso perforar los labios de Loki para conservarlos juntos para que no engañara más, pero el cuchillo no estaba lo suficientemente afilado. -Estaría bien si tuviera el aliento de mi hermano- dijo, e inmediatamente el aliento estuvo allí y fue tan afilado que Brok pudo coser los labios de Loki para que se cerraran. Mucho tiempo después, Loki pudo sacarse los hilos a pesar de todo el dolor y siguió engañando con palabras a los incautos.

Fafner

Fafner o **Fafnir** era el hijo del rey enano Hreidmar y hermano de Regin y Óðder. En la *Saga Volsunga*, Fafner era un enano dotado de un poderoso brazo y un alma intrépida. Llevaba el casco Égida y cuidaba la casa de su padre que era de resplandeciente oro y brillantes gemas. Era el más fuerte y más agresivo de los tres hermanos.

Luego de que Óðder fuera matado por Loki, Hreidmar recibió el oro maldito de Andvari como reparo por la muerte de su hijo. Regin y Fafner mataron a su padres para conseguir el oro, pero éste último decidió que lo quería todo para él, convirtiéndose en un dragón (símbolo de avaricia). Entonces, Regin mandó a su hijo adoptivo, Sigurd, a matar al dragón. Luego de vencer al dragón, Sigurd mata también a Regin ya que se había enterado que él tenía planeado matarlo una vez que recuperara el oro.

Fafner también es presentado en la ópera de Richard Wagner *Der Ring des Nibelungen*.

Fjalar y Galar

Fjalar y su hermano, **Galar**, eran enanos que mataron a Kvasir y volvieron su sangre en la hidromiel de la poesía, que inspiraba a los poetas.

Odín decidió conseguir dicha hidromiel y trabajó para Baugi, un granjero, por un verano entero y luego pidió un pequeño sorbo de ella. Baugi se escondió taladrando en una montaña, y Odín se convirtió en una serpiente y se arrastró. Dentro, Gunnlod, la hija de Suttung, estaba custodiando pero la persuadió para que le diera tres sorbos; Odín bebió toda la hidromiel, se convirtió en un águila y escapó.

Hreidmar

Hreidmar era un avaricioso rey del pueblo de los enanos, que capturaron a tres dioses con sus irrompibles cadenas. Era el padre de Fafner, Óddar y Regin. Él poseía una casa llena de resplandeciente oro y brillantes gemas, que fue construido por Regin y cuidada por Fafner. Luego de que Óddar fue accidentalmente asesinado por Loki, los Æsir repararon la pérdida de Hreidmar con el oro de Andvari y el anillo maldito Andvarinaut. Fafner y Regin mataron a Hreidmar por el anillo. Fafner decidió que quería a Andvarinaut solo para él, así que se convirtió en un dragón y alejó a Regin.

Ódder

Ódder (alternativos: **Óttar**, **Óter**, **Ótr**, **Óddar**, **Óddarr**, **Ótter**) es un enano. Es el hijo del rey Hreidmar y hermano de Fafner y Regin.

De acuerdo a la Edda prosaica, Ódder podía cambiar su forma a voluntad, de hecho, solía pasar sus días en forma de una nutria, comiendo codiciosamente pescado. Ódder fue asesinado accidentalmente por Loki. A raíz de esto, Hreidmar, su padre y rey de los enanos, demandó una gran compensación por la muerte de Ódder; esta consistía en cubrir la piel del muerto con oro amarillo, para luego cubrirlo también de oro rojo. Aceptando la pena, Loki tomó todo el oro que tenía y cubrió la piel de Ódder, pero, a pesar de su esfuerzo, un pequeño vello de su bigote sobresalía de entre el dorado material. Esta situación lo forzó a entregar el anillo Andvarinaut para completar su penitencia. Tiempo antes, el anillo había sido robado por Loki al enano Andvari por lo que cargaba una gran maldición que, finalmente, terminó por recaer sobre Hreidmar, quien fue asesinado por Fafner, unos de sus hijos, en un ataque de codicia. La cadena de maldiciones recayó sobre Fafner, quien se transformó en un dragón, y sus hermanos, quienes fueron asesinados por la espada de Sigurd y Gram.

Regin

Regin era el hijo de Hreidmar y padre postizo de Sigurd. Éste tenía toda la sabiduría y la destreza con su mano. Construyó una casa de resplandeciente oro y brillantes gemas para su padre. Regin y su hermano, Fafner, mataron a Hreidmar por el oro maldito que éste último había recibido de los dioses luego

de que Loki matara a su otro hijo, también hermano de Regin, Ódder. Fafner, sin embargo, se transformó en un dragón porque quería quedarse todo el oro para él solo (los dragones frecuentemente simbolizan la codicia en el folclore europeo). De esta manera alejó a Regin del oro y del anillo Andvarinaut y éste último tuvo que vivir entre los hombres. Él le enseñó a los hombres a sembrar, cosechar, trabajar los metales, navegar los mares, domar caballos, construir casas, y trabajar los telas. Regin tomó a Sigurd como hijo adoptivo y lo mandó a recuperar el tesoro.

Regin forjó una maravillosa espada para Sigurd, pero rápidamente se rompió. Sigurd encontró la espada de su padre (Sigmund), Gram, y la hizo reparar y reforjar por Mimir y la usó para matar a Fafner. Luego de beber la sangre del dragón, adquirió sabiduría ya que Fafner podía hablar con las aves, y estas le dijeron que Regin lo mataría una vez que consiguiera el tesoro, por lo cual Sigfried lo mató y se quedó con el oro.

La *Thidrekssaga* relata una historia un poco diferente, con Regin como el dragón y Mimir como su hermano y padre adoptivo de Sigurd.

Bestias

Arvak y Alsvið

Arvak y Alsvið eran los caballos que tiraron del carro del solenoide (es decir el sol). La melena de los caballos emitió la luz; el sol mismo emitió el calor.

Los dioses regulaban el paso de los días y las noches, así como las estaciones. Los primeros seres humanos fueron Ask (ash, fresno) y Embla (elm, olmo), que fueron tallados de madera y traídos a la vida por los dioses, Hœnir/Vili, y Lóðurr/Ve. Sol es la diosa del sol, una hija de Mundilfari, y esposa de Glen. Todos los días, cabalga a través de los cielos en su carro, tirada por dos caballos llamados Alsvið y Arvak. Este pasaje es conocido como Alfrodull, que significa “gloria de elfos”, un kenning común para sol. Sol es cazada durante el día por Sköll, un lobo que quiere devorarla. Los eclipses solares significan que Sköll casi la atrapó. Está destinado que Sköll, eventualmente, va a atrapar y devorar a Sol; sin embargo será reemplazada por su hermana. La hermana de Sol, la luna, Mani, es cazada por Hati, otro lobo. La tierra está protegida del calor total del sol por Svalin, quien se encuentra entre el sol y ella. En la creencia nórdica, el sol no daba luz, que en cambio emanaba de Alsvið y Arvak.

Auðumbla

Audumla (también **Audhumla**, **Audhumbla**, **Auðhumbla**) es la vaca primogenia. A diferencia de otros nombres escandinavos, el nombre Audumla aún no se descifra, y las fuentes tampoco proporcionan datos acerca de su origen, pero se asume que inició su existencia durante los inicios del tiempo por medio del hierro derretido de Niflheim en Ginnungagap, de la misma manera que Ymir. Vivió del hielo del Niflheim, lamiendo pedazos de sal y escarcha mientras el hielo se derretía al contacto con el aire caliente de Muspelheim. El gigante de hielo Ymir vivió de la leche de Audumla.

Al lamer el hielo, se reveló la forma de un hombre bajo el hielo, al que finalmente liberó. Este fue el dios Buri que después engendró a Bor, padre de Odín, Vili y Ve.

Fenrir

Es uno de los tres monstruos que nacieron de la unión entre Loki y Angrboda: la diosa de la muerte Hel, la serpiente gigante Jörmungandr, y el gran lobo **Fenrir** (también *Fenris* o *Frenrihr*)

Al principio sólo era un cachorro, pero conforme se le alimentó comenzó a crecer, y pronto fue tan grande que era imposible controlarlo. Dos veces fallaron los dioses en su intento por apresarlo (primero con la cadena *Leding* y luego con una más fuerte llamada *Droma*) ya que se liberaba con gran sencillez.

Los dioses del Asgard pidieron la fabricación de una ligadura irrompible a los enanos. Éstos les fabricaron una cinta liviana, dulce, sedosa y fina, y que sin embargo nadie podría romper, pues estaba fabricada con el maullido del gato, la barba de la mujer, las raíces de la montaña, los tendones del oso, el soplo de los peces y la saliva del pájaro. La llamaron Gleipnir.

Sólo Tyr -el dios con cuernos- se ofreció a realizar la proeza. Para ello, los dioses idearon un juego en el que Fenrir debía dejarse amarrar para probar si podía romper la cinta (que ellos no podían). Desconfiado, debido a sus anteriores experiencias, el lobo consintió para no pasar por cobarde, a condición de que uno de ellos pusiera la mano en su boca durante todo el tiempo que durara la prueba. Tyr, entonces, con valentía y sencillez extendió su mano derecha y se la metió en la boca. Los otros dioses ataron a Fenrir, quien empezó a debatirse cada vez más ferozmente, y los dioses se rieron al ver a su enemigo reducido. Sólo Tyr no se rió pues sabía a lo que estaba expuesto. En efecto, Fenrir al darse cuenta de que le habían tendido una trampa, cerró su boca y cortó la mano a Tyr.

La razón de este encadenamiento es que los Ases saben que será causante del fin del mundo. En el Ragnarok, cuando rompa su prisión milenaria y se libere de sus cadenas, el fuego y el agua subterráneas invadirán la Tierra. Matará a Odín y será muerto por Vidar.

Garm

Garm es el terrible perro que guarda las puertas de la morada de Hela en el Niflheim. Éste se presenta con el pecho ensangrentado frente a Odín cuando este intenta llegar hasta la *Vala* para conocer el futuro de su hijo Balder.

Garm podría ser visto como el equivalente nórdico del can Cerbero de la mitología griega por sus tres cabezas y por cuidar la entrada al inframundo.

Geri y Freki

Geri y **Freki** son los dos lobos del dios nórdico Odín. Vivían en Valhalla, la gran casa de Odín en Asgard, uno de los reinos del Yggdrasil.

Freki o Fenhrir, el Lobo del Fin

Freki es también conocido como **Fenhrir**. Es el lobo destinado a matar a Odín y provocar así el fin del mundo, nacido de la unión del dios Loki con la gigante Ingéborda. La leyenda del lobo Fenhrir cuenta que para evitar que causara daños, los Aesir le ataron con la ayuda de unas cadenas mágicas hechas con materiales mágicos, y para encadenarle fácilmente, el dios Tyr ofreció su mano para que las fauces del lobo no hicieran daño. El lobo arrancó su mano, quedando el dios manco, pero fue posible encadenarle.

Según la predicción final, durante el Ragnarök, la Batalla Final, **Fenhrir** se liberaría al mismo tiempo que su padre Loki, y daría muerte al dios Odín.

Gullinbursti

Gullinbursti Fue hecho por el enano Brok con la ayuda de su hermano sindre por una competencia que tenia con el dios malvado Luki de hacer tres tesoros uno para Odín otro para Thor y el ultimo para Frey.

A Frey le dio el cerdo Gullinbursti, diciéndole que podría correr en el aire y sobre el mar día y noche, más rápido que cualquier otro caballo, y que, por muy larga que fuese la noche, por más oscuros que fuesen los otros mundos, siempre habría claridad donde estuviera el cerdo, tan brillantes eran sus sedas.

Heiðrún

Cabra de la mitología nórdica. De sus ubres no mana leche sino la hidromiel que toman los hombres muertos en combate que residen en Valhalla. Vive en el tejado de dicho palacio donde se alimenta del follaje del árbol Yggdrasil.

Hofvarpnir

Hofvarpnir ("*tirador de cascos*") era el caballo de Gna.

Era capaz de moverse a través del aire y del agua.

Skinfaxi y Hrímfaxi

En la mitología nórdica, **Skinfaxi** y **Hrímfaxi** son los caballos de Dagr (Día) y Nótt (Noche). Los nombres Skinfaxi y Hrímfaxi son bahuvrihis, que significan "crines brillantes" y "crines de escarcha", respectivamente. Hrímfaxi recorría el cielo tirando del carro de Nótt, la espuma de su freno rocía la tierra cada mañana. Skinfaxi tiraba del carro de Dagr a través del cielo cada día y sus crines iluminaban la tierra y el cielo. El mito de Skinfaxi se cree que se originó en la religión nórdica de la edad de bronce, en la cual hay varias evidencias de mitos que involucran a un caballo tirando del sol a través del cielo. El carro del sol de Trundholm es tirado por un solo caballo y posiblemente se creía que era regresado de oeste a este por un segundo caballo.

Relacionados a estos también estan Arvak y Alsvið, dos caballos que tiraban del carro del Sol.

Hugin y Munin

Huginn y **Muninn**, o **Hugin** y **Munin**, son en la mitología nórdica un par de cuervos asociados con el dios Odín. Hugin y Munin viajaban alrededor del mundo recogiendo noticias e información para Odín. Hugin es el "pensamiento" y Munin es la "memoria". Ambos eran enviados al alba a recoger infomación y regresaban por la tarde. Se posaban en los hombros del dios y susurraban a sus oídos todas las noticias. Es debido a estos cuervos que el kenningar "dios cuervo" se utilizaba para referirse a Odín.

El nombre *Munin* tiene sus raíces en la palabra "memoria" en nórdico antiguo.

De Grímnismál:

Nórdico antiguo:

Huginn ok Muninn fljúga hverian dag
iörmungrund yfir;
óomk ek of Huginn, at hann aprt ne komit,
þó síamk meirr um Muninn.

Español:

Por el mundo entero, todos los días,
vuelan Hugin y Munin;
me preocupa menos que Hugin caiga en vuelo,
aún más temo por Munin.

Jörmundgander

Jormundgander o la **Serpiente Midgard** es una gigantesca serpiente que ronda *Midgard* hasta el día del *Ragnarok*. Tiene al dios *Loki* como padre y a la giganta *Angerbode* como madre, y cuando los *Æsir* se enteraron de este ser maligno engendrado por tan terribles padres, y vieron con su don de la adivinación las cosas terribles que haría, decidieron encargarse del monstruo. Odín lo lanzó al mar que rodea Midgard, donde quedará atrapada hasta el día de la destrucción total (*Ragnarok*). Jormundgander creció tanto que mordiéndose la cola podría abrazar toda la tierra.

El enemigo de Jörmungander era el dios Thor. Destacan tres mitos en los cuales se muestran sus enfrentamientos.

Thor, Hymer y Jormundgander

Un día los dioses decidieron hacer una fiesta en la casa de *Ægir*, pero no podían conseguir suficiente hidromiel para todos porque *Ægir* no tenía una caldera suficientemente grande para prepararla. Éste le pidió a Thor que buscara una, pero nadie sabía donde encontrarla, hasta que Tyr le dijo que Hymer el gigante, su padre, tenía una caldera de una milla de profundidad. Juntos salieron en busca del palacio de Hymer para pedir prestada la caldera. Al ver llegar a Thor, el gigante se revolvió de furia, pero sin embargo sacrificó tres bueyes para la cena, de los cuales Thor comió dos enteros, y declaró que al día siguiente comerían pescado. A la mañana siguiente Hymer y Thor salieron a pescar, y se aventuraron en mares demasiado profundos, hasta los dominios de la serpiente Midgard. Una vez allí, Thor lanzó su caña de pesca y Jormundgander la cogió enseguida, debatiéndose furiosamente con su adversario. Mientras el dios lanzaba miradas de odio a la gran serpiente, esta lanzaba mares de veneno.

Hymer al ver a la gran serpiente Midgard se acobardó y cortó el sedal antes de que el barco se hundiera, por lo cual Jormundgander pudo escapar. Al volver al palacio del gigante y dar una prueba más de su fuerza, Thor pudo llevarse la gran caldera.

Ragnarök

Su último encuentro ocurrirá con la llegada del Ragnarök, cuando Jormundgander se arrastre fuera del océano y envenene los cielos. De sus fauces pululará el veneno y reptará entre el fuego de los gigantes hasta el lugar donde se halle Thor para luchar contra su némesis y aquel que tantas veces la había intentado cazar. Éste la matará y entonces caminará nueve pasos antes de caer muerto víctima del veneno de la serpiente.

Hati

Hati era un lobo que perseguía a Mani (la luna) por el cielo todas las noches. Cada vez que lograba acercarse a su presa se producían eclipses lunares. Su hermano Skoll, perseguía al Sol. Supuestamente, son los hijos/hermanos de Fenrir. Se dice que los niños detonan los calderos y hacen bastante ruido, lo suficiente para mantenerlo alejado de la luna. Además usan las chispas de la detonación de los calderos para volar a los cielos. La gente de la tierra los llama estrellas caídas. Se dice, que en el tiempo de Ragnarok, el fin del mundo, Hati alcanzará la luna y la romperá con sus garras.

También conocido como: Mánagarm en Escandinavia, es llamado el “perro de la Luna”, que se sacia con la carne de los que han muerto. Está presente el aspecto del perro no sólo como acompañante y guardián del Reino de los Muertos sino también en su función de carroñero.

Níðhöggr

Nidhogg es un dragón que vive en el Niflheim donde crece una de las raíces del árbol Yggdrasil, la cual roe sin cesar hasta que venga el Ragnarok y todo se destruya. Luego de la regeneración, Nidhogg atormentará las almas humanas que hayan quedado en el Niflheim.

Mientras éste vive en las raíces de Yggdrasil, Ratatösk corre de arriba para abajo llevando los insultos entre el águila Vidofnir y el halcón Veðrfölnir, ambos en la cima de Yggdrasil, hacia Nidhogg, esperando causar guerra entre ellos.

Ortografía

En la estandarización del nórdico antiguo, el nombre se deletrea ortográficamente **Níð**□**ggr** o **Nið**□**ggr**, pero la letra '□' es frecuentemente remplazada por la 'ö' del Islandés Moderno por razones de familiaridad o conveniencia técnica

Simbología

Mientras que el sufijo *-högg*, significa claramente "golpeador", el prefijo no es tan claro. En particular, la longitud de la primera vocal no está determinada en las fuentes originales. Algunos estudiosos prefieren la lectura **Níðhögg** (Golpeador de la Noche).

Ratatösk

Ratatosk o **Ratatoskr**, que significa "*diente taladrador*", es, en la mitología escandinava, una ardilla que corre de arriba a abajo con mensajes en el árbol del mundo Yggdrasil y reparte los chismes o mensajes. En particular, lleva los insultos entre el águila *Víðfölnir* y el halcón *Veðrfölnir*, ambos en la cima de Yggdrasil, hacia el dragón Nídhogg, que se encontraba entre las raíces del árbol, esperando causar guerra entre ellos.

Skinfaxi y Hrímfaxi

Skinfaxi y **Hrímfaxi** son los caballos de Dagr (Día) y Nótt (Noche). Los nombres Skinfaxi y Hrímfaxi son bahuvrihis, que significan "crines brillantes" y "crines de escarcha", respectivamente. Hrímfaxi recorría el cielo tirando del carro de Nótt, la espuma de su freno rocía la tierra cada mañana. Skinfaxi tiraba del carro de Dagr a través del cielo cada día y sus crines iluminaban la tierra y el cielo. El mito de Skinfaxi se cree que se originó en la religión nórdica de la edad de bronce, en la cual hay varias evidencias de mitos que involucran a un caballo tirando del sol a través del cielo. El carro del sol de Trundholm es tirado por un solo caballo y posiblemente se creía que era regresado de oeste a este por un segundo caballo.

Relacionados a estos también están Arvak y Alsvið, dos caballos que tiraban del carro del Sol.

Skoll

Skoll o **Sköll** era un Lobo que perseguía a la diosa Sol a través de los cielos todos los días, con el objetivo de devorarla.

Sköll tiene un hermano, Hati, quien perseguía al dios Mani (la luna). Se supone que son hijos o hermanos de Fenrir y al llegar el Ragnarok, tanto Skoll como Hati logran sus objetivos.

Sleipnir

En la mitología escandinava, **Sleipnir** o **Sleipner**, que significa *resbaladizo*, es el caballo gris de ocho patas que pertenecía a Odín. Era capaz de ir velozmente de un extremo al otro del horizonte. **Sleipnir** simbolizaba los ocho vientos que soplan desde sus respectivos puntos cardinales.

Mitología

- El nacimiento de Sleipnir: En el reino superior de Asgard, los Dioses estaban intranquilos.

Su hogar no tenía murallas para protegerse de los enemigos, así que cuando apareció un jinete y se ofreció para construir una muralla, le escucharon sin vacilar. -Será una gran muralla-les dijo,-una barrera contra los enemigos. Dentro de dieciséis meses, vuestras preocupaciones habrán terminado. -¿Y cuál es su precio?-preguntó Odín el sabio. -Tan sólo la diosa Freya como esposa-contestó el desconocido-.Y también el Sol y la Luna. Los dioses se enfurecieron, y habrían echado al hombre fuera de Asgard por atreverse a pensar que la hermosa Freya podía cambiarse por un trabajo de albañilería. Pero Loki replicó:"Si podéis edificar la muralla en seis meses, trato hecho."Y a los demás dioses les susurró:"En seis meses tan sólo podrá construir la mitad, pero al menos ésta nos saldrá gratis." El constructor miró a Freya, la cual se bañaba en lágrimas de oro, y accedió, siempre y cuando que le permitieran utilizar su caballo. Durante el invierno, el extranjero trabajó, y junto a su caballo acarreó suficientes piedras para levantar una gran muralla al rededor de Asgard. Al acercarse el verano, el desastre era inminente para los dioses, pues estaba a punto de concluir la edificación. -Te creías muy listo, Loki-le dijo Odín-. Tú nos metiste en esto y a ti te toca sacarnos. No podemos permitir que Freya se case con ese albañil, que debe de ser un gigante disfrazado. Y, sin el Sol y la Luna, no vale la pena vivir. Así que ¡Haz algo! Loki reflexionó y dijo: -Sin el caballo, no podrá transportar las piedras para finalizar su trabajo. Loki tenía la facultad de cambiar de forma, y aquella noche, disfrazado de hermosa yegua, se llevó con engaños el caballo del constructor. Al darse cuenta de que no podría acabar a tiempo su trabajo, el constructor montó en cólera, cayéndosele el disfraz y revelándose como un gigante, como a enemigo de los dioses. Thor, hijo de Odín, y el más fuerte, fue al encuentro del gigante y pagó al constructor con un martillazo de Miöllnir en la cabeza. En cuanto a Loki, cuando pensó que aparecer por Asgard no implicaba peligro alguno, trajo consigo a Sleipnir, un extraño caballo de ocho patas. Loki regaló aquél caballo a Odín, diciéndole: - Ningún caballo igualará la velocidad de éste. Él te llevará por mar, tierra y aire, también a la Tierra de los Muertos y de vuelta aquí. Tal como Loki prometió, Sleipnir nunca falló a su nuevo amo, Odín.

Sæhrimnir

Sæhrimnir era el jabalí cósmico que era matado y devorado todas las noches por los Æsir y los einherjar. El cocinero de los dioses, Andhrimnir, era responsable por la matanza y la preparación en el caldero mágico Eldhrimnir. Luego que Sæhrimnir era comido, era revivido para proveer la comida del día siguiente.

En la *Gylfaginning*, somos proveídos con la siguiente estrofa:

<p><i>Andhrímnir lætr i Eldhrímní Sæhrímní soþinn, fleska bazt, at þat fair vitu</i></p> <p><i>við hvat einherjar alaz.</i></p>	<p>Andhrímnir tiene En Eldhrímnir A Sæhrímnir empapado, El mejor de los jamones; Aunque muy pocos saben Con esa carne los campeones son alimentados.</p> <p>—Traducción de Brodeur</p>
---	--

Variantes del nombre incluyen *Sahrímnir* (Anglosajona), *Særimner* (Danesa y Noruega) y *Särímnir* (Sueca).

Veðrfölnir

Veðrfölnir o **Veðrlaufnir** es el halcón que se encuentra sentado entre los ojos de un águila en la cima de Yggdrasil, el *Árbol del Mundo*.

Veðrfölnir significa "*el que fue blanqueado por el clima*".

Lugares Mitológicos

Alfheim

El **Alfheim** o **Álfheimr** significa *hogar de los Alfios* (Elfos). Y es uno de los lugares o mundos de dicha cosmología.

Por ejemplo, en la *Edda menor* (Gylfaginning, 16) se menciona como el sitio donde habitan los *elfos de la luz* o *Ljósálfar*.

Sin embargo, en la *Edda poética* (Grímnismál, 5) este lugar es la residencia del dios Freyr y no está clara su relación con el anterior.

En los textos ingleses equivale a **Elphame**, **Elfland** o **Elfenland**.

Asgard

Asgard es el mundo de los dioses, "la morada de los Ases".

El cielo, por oposición a Midgard, la tierra. Para edificarlo contrataron los servicios de un gigante que fue su arquitecto. Éste había prometido construirlo en un tiempo muy corto, y los dioses habían prometido que si esto era así, le cederían al joven arquitecto en pago por su trabajo al Sol, la Luna, y la diosa Freya. Ahora bien, el arquitecto poseía un caballo maravilloso capaz de transportar en un instante masas increíbles de roca; tanto y tan bien actuó que, pocos días antes del plazo fijado, el palacio se aproximaba a su perfección. Los dioses, que habían establecido el pacto porque creían que el gigante no era capaz de cumplirlo, sintieron miedo, y se les ocurrió crear una yegua maravillosa (de hecho, Loki disfrazado), a la que pusieron en el camino del caballo. Éste abandonó su trabajo para perseguirla, y el gigante fue incapaz de terminar el trabajo como había prometido. Furioso por su derrota, el gigante quiso lanzarse contra los dioses, pero Thor lo derribó.

Bifrost

El **bifrost**, "camino oscilante" es para los pueblos escandinavos el nombre que recibe el Arco Iris. El Bifrost, a modo de puente une Mitgard con Asgard. Es muy fuerte, y lo bastante grande para superar el cielo, pero ardiente como brasas para que no lo escalen los gigantes. Solo los dioses podían cruzar este puente, que era protegido por el dios Heimdall. Este puente también ha sido asociado con la Vía Láctea.

Bilskirnir

Bilskirnir era el palacio-residencia de Thor. Aquí es donde reside junto con su esposa Sif y sus hijos. El edificio contiene 540 salas y está construido de manera que pueda dar cabida a la gran altura de Thor. Está localizado en Asgard, así como el resto de las moradas de los dioses. A veces se le llama *El Salón de los Héroeos*.

Élivágar

Élivágar (*Olas de hielo*) son ríos que existían en Ginnungagap en el comienzo del mundo. La Edda Prosaica relata:

Las corrientes llamadas Olas de hielo, aquellas que eran de tal longitud que venían de las fuentes mismas, y que el veneno mohoso sobre ellas se endureció como la escoria que queda del fuego, esta luego se convirtió en hielo y cuando el hielo cesó y dejó de correr, se congeló encima. Pero la llovizna que se levantó del veneno se congeló a escarcha y la escarcha crecía, helada sobre helada, una sobre otra, aun en el Ginnungagap, el vacío abismal. *Gylfaginning* 5, Traducción al español basada en la traducción de Brodeur

Los once ríos tradicionalmente asociados con el Élivágar incluyen el Svöl, el Gunnthrá, el Fjörm, el Fimbulthul, el Slíd, el Hríd, el Sylgr, el Ylgr, el Víd, el Leiptr y el Gjöll (que es el que fluye más cerca de la entrada al infierno y sobre el cual está el puente Gjallarbrú), aunque muchos otros ríos son mencionados en ambas Eddas.

El Élivágar también aparece en los orígenes de Ymir, el primer gigante. De acuerdo a *Vafthrúdnismál*, Ymir se formó con el veneno que goteaba de los ríos.

En el *Gylfaginning*, Snorri se explaya en esta noción de forma considerable. Como se menciona anteriormente, cuando el moho venenoso del Élivágar se congelaba y se extendía, caía como una lluvia a través del suave aire de Ginnungagap. La escarcha, que se creaba por el frío del Niflheim de donde el Élivágar tenía sus fuentes en Hvergelmir, comenzaba a llenar el vacío. Luego se combinó con el fuego y calor del Muspelheim, derritiéndose, goteando y dándole forma a Ymir, progenitor de los gigantes de la escarcha.

En otra parte del *Gylfaginning* se establece que "hay tantas serpientes en el Hvergelmir con Nídhögg que ninguna lengua puede enumerar". Estas serpientes son probablemente la fuente del veneno al que se hace referencia en el mito.

Breiðablik

Breiðablik (a menudo escrito como **Breidablik**) es el hogar de Balder, que vive allí junto a su esposa Nanna. Era el séptimo de los doce lugares principales de Asgard.

La característica más sobresaliente de Breidablik era su techo de oro, que pendía de columnas de plata maciza. El palacio en sí era una larga extensión vacía y sin embargo pura. Se dice que nada malo, falso u oscuro podía atravesar su puerta.

Fensalir

"Laguna", sala del palacio de Hlidskialf donde tiene su residencia la diosa Frigg.

Gimlé

Gimlé era uno de los lugares donde los sobrevivientes de Ragnarok debían vivir. Es mencionado en la Prosa Edda y en Völuspá. Es descrito como el lugar más hermoso sobre la Tierra, más hermoso que el Sol. A pesar del Ragnarok en que fallecerían la mayoría de los Dioses y seres, este no es el fin de todo algunos Ases sobreviven y dos humanos también lo hacen, repoblando el mundo, Gimlé es uno de los lugares que no son destruidos durante el ragnarok y que perduran después de éste. También es descrito como el último lugar que permanecerá en donde los Dioses y los hombres correctos de todos los tiempos viviran.

Ginnungagap

Ginnungagap ("aparente vacío" o "hueco enorme") era el vasto abismo que existía entre Niflheim y Muspelheim antes de la creación. Al norte de éste yacía el intenso frío del Niflheim, al sur, el insufrible calor del Muspelheim. Al principio de los tiempos, los dos se encontraban en el Ginnungagap; y donde el calor tocaba la escarcha, las gotas de esta se derretían y formaban la sustancia eitr, que se aceleró en vida en la forma del gigante Ymir, el padre de todos los gigantes de la escarcha.

Jötunheim

Jotunheim es el mundo de los gigantes (De dos tipos: Roca y Hielo, llamados colectivamente Jotuns) en la mitología nórdica. Desde aquí amenazan a los humanos de Midgard y a los dioses de Asgard (De los cuales están separados por el río Iving). La ciudad principal de Jotunheim es Utgard. Gastropnir, hogar de Menglad, y Thrymheim, hogar de Thiazi, estaban ubicadas en Jotunheim, que era gobernado por el rey Thrym. Glæsisvellir era el lugar dentro del Jotunheim donde vivía el gigante Gudmund, padre de Höfund.

Jotunheimen es el nombre de una gran cadena montañosa de Noruega. Su pico más alto es Galdhøpiggen (2469 metros), siendo la montaña más alta de Escandinavia.

Glitnir

Glitnir ("brillante") es el hogar de Forseti, dios de la justicia, y la sede de la justicia entre los Æsir en la mitología nórdica. Glitnir es un simbolismo de la

importancia de la discusión más que la violencia como manera de solucionar conflictos dentro de la tradición nórdica. Tiene un techo plateado y dorados pilares.

Hlidskjalf

Hliðskjálf (o **Hlidskjalf**) es el trono de Odín que le permite ver sobre todos los mundos.

En *Grímnismál*, Odín y Frigg están sentados en Hlidskjalf cuando ven a sus hijos de la escarcha Agnarr y Geirröd, el primero viviendo en una cueva con una gigante y el otro siendo rey. Frigg entonces acusa a su marido de que Geirröd era un individuo miserable y muy poco hospitalario. Así que después de discutir sobre la veracidad de esta afirmación Odín acordó visitar a Geirröd para enterarse mejor.

En *Skírnismál*, es Freyr quien se sienta en Hlidskjalf cuando mira hacia Jötunheim y ve a la hermosa doncella gigante Gerd, de la cual se enamora inmediatamente.

En *Gylfaginning*, Snorri menciona el trono en cuatro lugares diferentes en el poema. En primer lugar parece referirse a este como a una vivienda:

“Hay una morada, llamada Hlidskjalf, y cuando Odín se sentó allí, en el trono, miró hacia fuera, sobre el mundo entero y vio los actos de cada hombre, y supo sobre todas las cosas que vio.”

Sin embargo, en el poema más adelante se refiere explícitamente al trono en sí:

“Otra gran morada está allí, la cual es llamada Valaskjálf. Odín posee esa residencia. Los dioses la hicieron y la techaron con plata pura, y en esta mansión está el Hlidskjalf, como es llamado el trono. Siempre que el padre de todos se sienta allí, examina todas las tierras.”

La tercera mención hecha de Hlidskjalf es durante el relato de Snorri sobre el cortejo de Gerd, en el *Skírnismál*.

Por último, Snorri relata como Odín utilizó el trono para encontrar a Loki después de que hubiera tras el asesinato de Balder.

Midgard

Fue una de las construcciones efectuadas por los dioses (Odin y sus hermanos: Vili y Ve) tras la guerra contra los gigantes del hielo.

Tras la batalla, Odin y sus hermanos Vili y Ve tomaron el cadáver del gigante Ymir y lo llevaron al gran abismo para comenzar la creación de un mundo habitable. Así, con su piel crearon la tierra, con su sangre y sudor los océanos, con sus huesos las rocas y las montañas, con su vello la vegetación, con sus

dientes los acantilados, donde también colocaron las cejas del gigante para hacer de frontera con el mar. Para concluir la obra los Dioses pensaron cerrar este mundo con la bóveda craneana del derrotado encargando a cuatro enanos su sujeción. Estos se llamaban Nordri, Sudri, Austri y Westri y simbolizaban los cuatro puntos cardinales. Al colocar la bóveda del cielo con el cráneo del vencido, sus sesos se esparcieron por el aire dando lugar a las nubes.

Sin embargo, aún este nuevo territorio estaba oscuro, así que los dioses decidieron ir a Muspelheim para robar las centellas de la espada de Surtr. Con las dos más grandes crearon el Sol y la Luna y con el resto las estrellas. El Sol y la Luna fueron colocadas sobre dos carros que girarían sin parar sobre Midgard, turnándose en el firmamento para crear el día y la noche. Para mantener vivo el giro perpetuo de las carrozas hicieron que los lobos Skoll y Hati las persiguieran, tratando de alcanzarlas sin conseguirlo, salvo en ocasiones excepcionales, cuando se producen los eclipses. Los dos lobos simbolizaban la "repulsión" y el "odio" respectivamente. La carroza del sol era tirada por el blanco corcel Skin, que con su trotar producía la brillante luz del día, mientras que el otro carruaje era tirado por Hrim, caballo negro que a su paso producía el rocío y la escarcha.

Una vez que los dioses contemplaron su obra, tan solo añadieron las estaciones de invierno y verano y pensaron que estaba lista para recibir a los primeros humanos.

Se la conoce también como *Jardín Central* y es la tierra donde habitan los humanos.

Muspelheim

El **Muspelheim**, también llamado **Muspel** (del nórdico antiguo *Múspellsheimr* y *Múspell*, respectivamente), es el reino del fuego en la mitología nórdica. Es el hogar de los Gigantes de Fuego, de los cuales Surt era el más poderoso. Muspelheim significa *mundo del fuego* o *hogar del fuego*, siendo *Muspel* fuego y *Heim*, hogar o mundo.

Se cree que el Muspelheim era el más elevado de todos los reinos, y se encontraba por encima de Asgard, el hogar de los Æsir. Más al norte se encontraba Niflheim, el reino del hielo.

En la mitología nórdica la creación se inicia del contacto entre el fuego y el hielo en el inmenso vacío inicial conocido como Ginnungagap, creándose el agua. Los objetos brillantes del cielo nocturno, como planetas, cometas y estrellas surgieron de las chispas del Muspelheim.

En el Ragnarok, los cielos se abrirán y Surt saldrá del Muspelheim seguido de todos sus gigantes, marchando hacia Asgard y destruyendo a su paso el puente Bifrost.

Niflheim

Niflheim significa *Hogar de la niebla*, que en la mitología nórdica es el reino de la oscuridad y de las tinieblas, envuelto por una niebla perpetua.

En uno de los mitos cosmogónicos (véase Mitología escandinava creación), Niflheim es la materia fría, lo opuesto al Muspelheim o materia caliente. El mundo nació del choque de éstas en el espacio mágico, llamado Ginnungagap.

Además, Niflheim es la morada de Hela, adonde van los muertos por enfermedad o vejez. Por tanto, un lugar de tormento en contraposición al Valhalla.

Prymheim

Thrymheim era el hogar de Thiazi, un gigante, ubicada en Jotunheim. Era también el hogar de Skadi, la esposa de Niord que se volvió melancólica por Thrymheim después de su matrimonio.

Utgard

Utgard, es la fortaleza de los gigantes. Está ubicada en Jotunheim, el mundo de los gigantes, rodeada de hielo y nieve. Está asociada con el gigante Útgarda-Loki. Fue supuestamente fundada por el gigante Narvi.

También se utiliza como nombre alternativo Utgart.

Valhalla

Valhalla es el paraíso al cual los héroes van, al morir en combate. Se sitúa en el palacio de Odín en Asgard, donde los héroes fallecidos son bienvenidos por Bragi y conducidos por las valquirias.

Tiene quinientas cuarenta puertas, muros hechos de lanzas, un tejado hecho de escudos y bancos cubiertos de armaduras. Se dice que hay lugar suficiente para todos los elegidos. Aquí, todos los días, los guerreros muertos que asistirán a Odín en el Ragnarok, el conflicto final de los dioses con los gigantes, se preparan para la batalla en las llanuras de Asgard. Por la noche, retornan a Valhalla para disfrutar de banquetes de jabalíes acompañados de hidromiel.

Los que no consiguen meritos suficientes para ascender a Valhalla, terminan en el hogar de la muerte (Hela), en un lugar bajo la tierra (Niflheim), o en otros sitios designados. Los que se pierden en el mar, por ejemplo, son llevados al palacio de Ægir en el fondo del mismo.

En Valhalla, además de las valquirias y los espíritus de los guerreros (Einherjar), también hay un gallo llamado (Gullinkambi) que los despierta cada mañana y está destinado a advertir la llegada del Ragnarok.

Vanaheim

Vanaheim o **Vanaheimr** es el hogar de los Vanir, uno de los dos clanes de dioses en la mitología nórdica aparte de los Æsir. El nombre aparece en la *saga de los Ynglingos* de Snorri Sturluson. En esa obra, los dioses aparecen de un modo evemerista, como héroes del pasado, y el nombre de su reino es relacionado con el río Don. Es por ello que es discutible el hecho de contar a *Vanaheim* como uno de los nueve mundos de la cosmología nórdica.

Snorri introduce a *Vanaheim* de este modo:

Así se sabe que un gran mar entra en *Nörvasund* (Estrecho de Gibraltar) hasta la tierra de Jerusalén. Del mismo mar otro enorme mar como ensenada se extiende hacia el noreste, y es llamado el Mar Negro, y divide las tres partes de la tierra; de la cual la parte más oriental es llamada Asia, y la más occidental es llamada por algunos Europa, por otros Enea. Hacia el norte del Mar Negro se extiende *Svíþjóð* el Grande, o el Frío. [...] En el lado sur de las montañas que se extienden mas allá de las tierras habitadas corre un río a través de *Svíþjóð*, cuyo nombre correcto es Tanais (actual río Don, Rusia), pero antiguamente era llamado *Tanakvísl*, o *Vanakvísl*, y que desemboca en el Mar Negro. El país de la gente del *Vanakvísl* se llamaba *Vanaland*, o *Vanaheimr*; y el río separa las tres partes del mundo, donde la parte más oriental es llamada Asia, y la más occidental Europa.

Hvergelmir

Hvergelmir es una fuente de aguas heladas en Niflheim. Todos los ríos helados vienen de allí, y es la fuente de los once ríos, Élivágar. El nombre significa aproximadamente "La caldera hirviente". Más arriba de la fuente, la serpiente Níðhögr roe una de las raíces del fresno del mundo, el Yggdrasil.

Vigrid

Vigrid ("sacudidor de batalla") es la planicie gigante donde el Ragnarök será luchado.

Yggdrasil

Yggdrasil, (árbol de la vida) es un fresno perenne cuyas raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos: el Asgard, el Midgard, el Utgard y Hel. De su raíz emana la fuente que llena el pozo del conocimiento, custodiado por Mimir.

A los pies del árbol se encuentra el dios Heimdall que es el encargado de protegerlo de los ataques del dragón Níðhögr y de una multitud de gusanos que trataban de corroer sus raíces y derrocar a los dioses a los que este representaba. Pero también contaba con la ayuda de las nornas que lo cuidaban regándolo con

las aguas del pozo de Urd. Un puente unía el Yggdrasil con la morada de los dioses, el Bifröst, el arco iris, todos los dioses cruzaban por él para entrar en el Midgard.

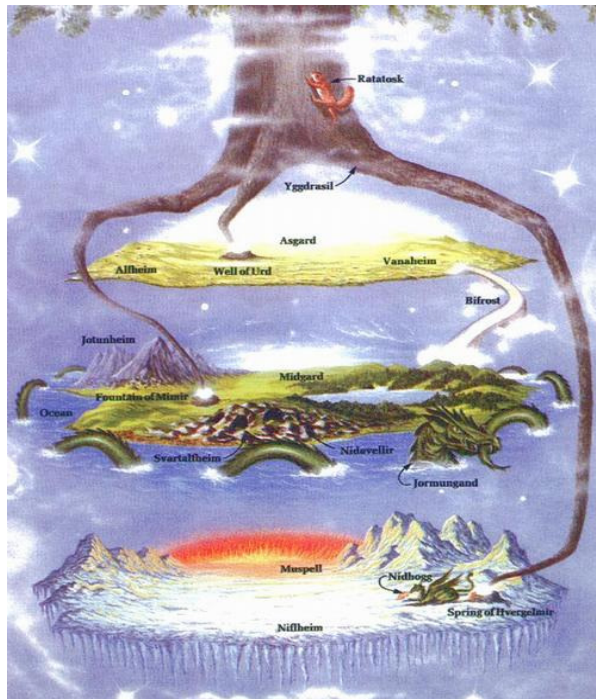
Yggdrasil rezuma miel y cobija a un águila que entre sus ojos tiene un halcón que se llama Veðrfölnir, a una ardilla llamada Ratatösk y a cuatro ciervos. Cerca de sus raíces habitan las nornas.

Etimología

Su etimología es incierta pero se cree que **Yggdrasil** puede significar en nórdico antiguo *el caballo de Odín*, siendo *uggr*, temible, uno de los apelativos del dios y *drasil* caballo.

Los Nueve Reinos o Mundos del Yggdrasil

Para los nórdicos, el mundo del hombre era nada más una rama del gran Yggdrasil, el fresno del mundo. Nueve mundos posee Yggdrasil, y por ellos paso Odín antes de obtener el secreto de las runas. El árbol se divide en tres partes. Niflheim, Midgard y Asgard (Raíz, Tronco y Copa, respectivamente), podemos notar en esto la representación del ciclo de nacimiento, vida y muerte que ya se siente en las Nornas.



Las raíces son tres. La primera se dirige hacia la Fuente de Hvergelmir. La segunda a la Fuente de Mimir. La última a la Casa de las Nornas, el Destino. Los mundos son los siguientes por orden ascendente:

Helheim, el Reino de los muertos.

Svartalfaheim, el Reino de las tinieblas.

Niflheim, el Reino oscuro.

Jotunheim, el Reino de los gigantes.

Mannaheim, el Reino de los Hombres. (También conocido como Midgard.)

Vanaheim, el Reino de los Vanes.

Ljosalfaheim, el Reino de los elfos de la Luz. (También conocido como Alfheim.)

Asgard, el Reino de los Dioses.

Muspelheim, el mundo primordial de fuego y hielo, allí se encuentra el Ginnungagap.

Artefactos

Andvarinaut

Andvarinaut era un anillo mágico.

Leyenda

En la leyenda, se indica que el anillo fue primero posesión de Andvari. Posteriormente, el anillo fue adquirido mediante engaños de Loki, y en venganza, Andvari maldijo el anillo de manera que trajera desgracias a sus dueños.

Loki inmediatamente dispuso de él dándoselo al rey Hreidmar de los enanos (como "indemnización" ya que Loki había asesinado por accidente a su hijo Óðder). Los hijos restantes de Hriedmar, Fafner y Regin, los mataron y tomaron el anillo. Sigurd luego mató a Fafner y a Regin y se lo dio a Brunilde, quien se suicidó cuando él la dejó.

Algunos eruditos han hecho especulativas afirmaciones sobre que Andvarinaut es el origen de la maldición del diamante Hope.

El anillo Nibelungo

El anillo es uno de los temas centrales en la ópera de Richard Wagner *Der Ring des Nibelungen* (en español, *El Anillo de los Nibelungos*)

Su influencia en el Señor de los Anillos

Algunos igualmente consideran que haya inspirado a J. R. R. Tolkien en su obra *El Señor de los Anillos*, aunque éste mismo lo desmiente fuertemente.

Brisingamen

Se dice que **Brisingamen** era el collar (principalmente de ámbar) de la diosa Freyja en la mitología escandinava. Cuando ella lo llevaba puesto nadie podía resistir su encanto, ya fuera hombre o divinidad. Esto causaba gran preocupación en las otras diosas durante la primavera, época en la que, según se dice, ella lo llevaba puesto. El collar también poseía el poder de dar apoyo a cualquier ejército que Freyja favoreciera en el campo de batalla.

Fue supuestamente forjado por cuatro enanos (Alfrik, Berling, Dvalin y Grer) y, para obtenerlo, ella se vio obligada a pasar una noche con cada uno de ellos. Después de esto, el rey Alberich se lo dio.

El Brisingamen también fue llevado por Thor cuando se disfrazó de Freyja para casarse con el gigante Thrym.

El collar también estuvo en posesión de Loki tras robárselo a Freyja, como nos relata *Húsdrápa*. Cuando Freyja se despertó sin él le pidió a Heimdall que le ayudara a buscarlo. Finalmente, encontraron al ladrón, que resultó ser Loki transformado en foca. Por ello, Heimdall se convirtió también en foca y luchó con Loki. Tras una larga batalla, Heimdall venció y devolvió el Brisingamen a Freyja.

El collar también es referido en el *Beowulf* anglosajón como *Brosinga mene* o "*Collar de los Brosings*". La breve mención en el *Beowulf* es como sigue:

*... desde que Hama se alejó
a la ciudad brillante el collar de Brosings,
filigrana figurada de gemas. Él ganó el odio
de Hermanarico el Godo, escogió la recompensa eterna.*

Este fragmento parece confundir dos historias diferentes. El *Beowulf* se refiere claramente a la saga de Dietrich von Bern, en la cual el guerrero Heimr (*Hama* en inglés antiguo) se enfrenta a Hermanarico, rey de los Godos, y tiene que huir de su reino después de robarle. Después de un tiempo, Hama entra en un monasterio y cede a los monjes todo el tesoro robado. Sin embargo, en esta saga no se hace mención alguna del gran collar. Es posible que el escritor del *Beowulf* se confundiera o bien que inventara la historia del collar con el fin de poder sacar a colación el nombre de Hermanarico. En cualquier caso, el collar que recibe Beowulf en la historia no es el Brisingamen mismo, sino otro comparado con este.

El Brisingamen también aparece en una segunda versión evemerizada del *Sörla þáttr*.

Alan Garner escribió una novela de fantasía para niños titulada *The Weirdstone of Brisingamen* (*La extraña piedra de Brisingamen*) que trata sobre un brazalete encantado.

Draupnir

Draupnir o **Draupner** era la argolla mágica que fue dada a Odín por el enano Brok, que la creó junto a su hermano Sindre. Ésta tenía el poder de hacer ocho copias de igual valor cada nueve noches. Más tarde Odín pone la argolla en la pira funeraria de Balder, que luego se la regresa por medio de Hermod.

Eldhrimnir

Eldhrimnir era el caldero mágico en el cual el cocinero de los dioses, Andhrimnir, preparaba a Sæhrimnir, el jabalí cósmico, todas las noches.

Gjallarhorn

Gjallarhorn o **Gjallarhorn** es el cuerno con el que Heimdal, guardián de Asgard, anunció el Ragnarök. El nombre del cuerno está relacionado con la palabra *gala* que significa "gritar" o "cantar con voz fuerte".

Gleipnir

Gleipnir es la ligadura irrompible con la que los Ases lograron encadenar finalmente al lobo Fenrir. Fue fabricada por los enanos a petición de éstos. Gleipnir era una cinta liviana, sedosa y fina que, sin embargo, nadie podría romper. Estaba fabricada con el maullido del gato, la barba de la mujer, las raíces de la montaña, los tendones del oso, el soplo de los peces y la saliva del pájaro.

Para poder apresar a Fenrir fue necesario engañarlo haciéndolo participar en una competición. Como el lobo no se fiaba de los dioses, exigió que alguno de ellos dejara la mano en su boca mientras durase el juego. Como ninguno se decía a hacerlo, el dios Tyr acabó cediendo, por lo que terminó perdiendo su mano.

Gram

Gram era el nombre de la espada que Sigurd (Siegfried) usó para matar al dragón Fafner. Fue forjada por Weyland, el Herrero, y originalmente perteneció a su padre, Sigmund, quien la recibió en el salón de los Volsung tras quitarla del tronco donde Odín la había enterrado—nadie más la pudo sacar. La espada fue destruida y reforjada al menos una vez. Tras ser reforjada partió un yunque por la mitad.

En el *Cantar de los Nibelungos* (Nibelungenlied), la espada de Siegfried es llamada **Balmung**, a veces denominada **Palmunc**.

Gungnir

Gungnir o **Gungner** era la lanza de Odín. La palabra significa la producción de un violento temblor o sacudida, y, en efecto, sacudía con viveza a cualquiera que era golpeado por ella. Ésta fue fabricada por los hijos de *Ivald* (los enanos), y fue dada a Odín por Loki en compensación por el robo del pelo de Sif

Odín se lanza al campo de batalla con un casco de oro, una armadura resplandeciente y su lanza *Gungnir*. Esta lanza no podía jamás fallar o perder señal, y el juramento se prestaba sobre la punta de Gungnir.

Helgrind

Helgrind es el nombre de una montaña en la trilogía fantástica de El Legado.

Helgrind es una montaña de roca negra que se alza en las afueras de Dras Leona, y que sirve como guarida a los Ra'zac. Esta formación rocosa es el origen de la oscura religión de los *Adoradores del Helgrind*, en la qual los Ra'zac juegan un papel importante.

Helgrind significa *Puertas de la muerte* en el idioma antiguo.

Pozo de Mimir

El pozo de Mimir es el lugar donde se encontraba la sabiduría. Se encontraba cerca de las raíces de Yggdrasil y estaba custodiado por Mimir, al cual le debe su nombre.

En uno de los mitos nórdicos Odín tuvo que ofrecer uno de sus ojos para poder beber del pozo.

Mjølfnir

Mjølfnir (también Mjöllnir, Mjöllnir, Mjollner, Mjølfnir, Mjølner, o Mjölner) es el martillo de Thor, el dios del trueno, los rayos, el viento y la lluvia.

Etimología

"Mjølfnir" significa "demoledor" y hace referencia a la capacidad de pulverizar del martillo. Está relacionado con el verbo islandés *mölvá* (aplastar) y *mala* (moler). Palabras similares, todas provenientes de la raíz protoindoeuropea *mel* se pueden encontrar en la mayoría de las lenguas europeas, e.g. las palabras eslavas *melvo* (demoler) y *molotu* (martillo), la holandesa *meel* (moler), la rusa *Молот* (*molot* - martillo), la griega *μύλος* (*mylos* - molino), las palabras latinas *malleus* (martillo) y *mola* (molino) y las inglesas *meal* (moler), *mill* (molino) y *mallet* (mazo). Se ha sugerido también que el nombre aparte de reflejar los fabulosos poderes de Mjølfnir también podría aludir a la naturaleza agricultora de Thor, ya que en sus comienzos era una divinidad adorada por agricultores. Una teoría alternativa sugiere que Mjølfnir podría estar relacionado con la palabra rusa *молния* (*molniya*) y la galesa *mellt* (ambas traducidas como "rayo"). Esta segunda teoría se relaciona con la idea de que Thor era el dios del trueno, por lo cual podría haber usado rayos como su arma.

Visión general

Mjølfnir es el arma más temible del arsenal de los dioses y es usada para eliminar a cualquiera que intente socavar la supremacía de los Æsir. Es mencionado como un garrote, un hacha y un martillo. Mjølfnir era capaz de derrumbar gigantes y montañas de un solo golpe.² Las leyendas alrededor del origen de este martillo de guerra son varias; algunos cuentan que los enanos (que viven bajo tierra donde comienzan las raíces del Yggdrasil, en Svartalfheim), Sindri y Brokk lo hicieron a instancias de Loki; otras historias cuentan que descendió a la tierra como un meteorito. Es por ello que muchos

paganos nórdicos creían que los relámpagos eran la manifestación de Mjólnir en la tierra.

Manteniéndose en las tradiciones nórdicas precristianas, Mjólnir simboliza la regeneración, y no solo la destrucción. La brutalidad vikinga desatada por varios siglos demostró que ambos conceptos estaban muy relacionados; la vida medieval vikinga dependía de fomentar el caos. Los dioses nórdicos eran tan poderosos como las herramientas y armas que poseían. Mjólnir es un arquetipo crucial para la supervivencia y perpetuación de los nórdicos y sus costumbres. En el contexto mítico, se puede concluir que sin Mjólnir, la habilidad de Thor de mantener el equilibrio cósmico hubiera estado constantemente amenazada por los gigantes, la serpiente del mundo y los dioses imprudentes.

Mjólnir es con frecuencia representado con un mango curvo. La runa Tiwaz, la cual se piensa que se utilizaba como un símbolo del dios Tyr también podría haber sido una forma de representar el martillo de Thor.

A veces Mjólnir es como un "búmeran", aunque generalmente es usado como un martillo de guerra normal. Debe haber una relación entre el martillo arrojado de Thor y las hachas arrojadas, franciscas, utilizadas por los Francos.

Ciertos mitos nórdicos hacen referencia a los poderes de Mjólnir para fortalecer la virilidad masculina y la fertilidad femenina.

Mito nórdico

La versión más popular del mito sobre la creación de Mjólnir, se encuentra en el poema *Skáldskaparmál* de la Edda de Snorri.³ En uno de los relatos, Loki debe recurrir a los enanos, llamados los hijos de Ivaldi (o hijos de Ovaldi). Estos crean objetos preciosos para los dioses, como la lanza de Odín, Gungnir y el barco de Frey, Skidbladnir. Luego Loki apuesta su cabeza contra Sindri (o Eitri) y su hermano Brokk, a que nunca serían capaces de crear objetos tan maravillosos como aquellos hechos por los hijos de Ivaldi. Los dos hermanos aceptan la apuesta y comienzan a trabajar. Sindri pone la piel de un cerdo en la fragua y le dice a su hermano (Brokk) que no se detenga de soplar con el fuelle hasta que regrese. Una mosca, que en realidad era Loki disfrazado, muerde a Brokk en el brazo pero el continúa soplando. Luego Sindri retira a Gullinbursti, el jabalí de Frey con cerdas brillantes y pone oro en la fragua y reitera la orden a Brokk. Loki regresa nuevamente bajo la forma de una mosca y lo muerde en el cuello, pero de nuevo nada sucede y Sindri retira a Draupnir, el anillo de Odín. Luego Sindri coloca hierro en la fragua y reitera a Brokk que no deje de soplar con el fuelle. Loki, de nuevo bajo la forma de una mosca lo muerde en el párpado y comienza a sangrar, pero Brokk no se detiene. Cuando Sindri regresa retira de la fragua a Mjólnir, el mango era un poco corto (se usaba con una sola mano) y no era perpendicular a la cabeza. A pesar de que Sindri y Brokk ganaron la apuesta, Loki se las ingenió para evitar pagarla, arguyendo que debían cortar el cuello y eso no era parte de la apuesta. Entonces Brokk cosió los labios de Loki para darle una lección.

A pesar de que Thor poseía varios objetos mágicos formidables, tales como su carro, su cinturón y guantes de hierro para levantar a Mjólnir; es Mjólnir el punto central de muchas de sus aventuras.

Esto es claramente ilustrado en un poema de la Edda de Snorri titulado *Thrymskvida*, quizás la más cómica de las pruebas de Thor. El mito cuenta que el gigante, Thrym, robó el martillo de Thor y luego pidió a la diosa Freyja como intercambio. Loki, el dios notable por sus engaños, conspiró con lo otros Æsir para recuperar a Mjólnir disfrazando a Thor como Freyja y presentándosele como la "diosa" a Thrym. Thrym da un banquete en honor a la futura unión y cae ingenuamente en la trampa. Incapaz de contener su pasión por su nueva doncella de largos cabellos rubios, Thrym se acerca a la "novia" y coloca a Mjólnir en su falda, a lo que Thor toma su martillo, se arranca su disfraz y mata a Thrym y a toda la cohorte de gigantes.

La Edda de Snorri proporciona una detallada descripción de las cualidades especiales de Mjólnir:

"...Él (Thor) era capaz de golpear tan fuerte como quería, cualquiera fuese su blanco, y el martillo jamás fallaba, y si lo arrojaba a algo, jamás fallaba y nunca se perdía o volaba tan lejos de su mano como para que no regresase, y cuando quería, podía ser tan pequeño que podía llevarlo dentro de su túnica."

Naglfar

Naglfar era una nave hecha enteramente de las uñas de los muertos. Durante el Ragnarök, Naglfar será liberado de la tierra por una inundación y navegará hacia Vagrig, el campo de batalla, con Hymir junto a su ejército de Jotuns. El barco llevará a las hordas del mal contra los dioses en la última guerra en el fin del tiempo, antes que un nuevo mundo remerja del mar.

El nombre de la nave significa *"transbordador de furia"*, pero Snorri en la Edda prosaica provee una etimología folklórica de *"transbordador de uñas"*, exhortando que ningún muerto era enterrado con las uñas sin cortar.

Hringhorni

Hringhorni era el nombre del barco del dios Balder, el más grande jamás construido. Él, su esposa Nanna, su caballo premiado, y el enano Litr, fueron quemados dentro del barco luego de que Balder fuera asesinado por Hödr a través de trucos de Loki.

Skíðblaðnir

Skíðblaðnir es el barco de Frey. Fue hecho por Brok y Eitri, dos enanos hijos de Ivaldi. Originalmente pertenecía a Loki, pero este se lo dio a Frey en modo de disculpa por el robo del cabello rubio de Sif. La nave era bastante grande para soportar a la gran multitud de Asgard, y siempre que las velas eran alzadas, un buen viento lo seguía. Podía viajar por mar y tierra. Según la saga de los

Ynglings, Skíðblaðnir estaba hecho de tantas piezas y con tal ingenio que podía ser doblado como una servilleta y llevado dentro de una bolsa.

Tyrfing

Tyrfing, conocida también como **Thyrfing**, es una espada de la mitología nórdica que aparece en el poema de la *Elder Edda* llamado *El Despertar de Angantýr*, y en la saga de Hervarar. En la ópera de Richard Wagner, el rey Alberich se la entrega a Odín.

Tyrfing es una espada maldita. Es portadora de la desgracia, debiendo matar a algún hombre cada vez que es desenvainada.

Swafurlami, un rey de la estirpe de Odín, obligó a los enanos a forjar la espada llama Tyrfing (en español: segadora, asesina). Los enanos en venganza echaron una maldición sobre ella, de forma que su portador debería morir, ninguna de las heridas que causara se podría curar y sería la portadora de tres grandes males. Swafurlami es matado por Arngrim, quien hereda la espada. Eyfura, su mujer, tiene doce hijos. Angantheow, el mayor de todos ellos, y sus hermanos, son matados cerca de Upsala por Hjalmar y su hermano Arrow-Odd; pero Hjalmar, herido por Tyrfing, solo tiene tiempo para cantar su canción de muerte antes de morir. La hija de Angantheow, Hervör es entregada como una alianza matrimonial, ignorando su parentesco. Cuando ella lo conoce, la furia de la guerra la posee, se arma como una amazona y se dirige hacia Munarvoe en Samsø, en busca de la espada maldita de los enanos.

Pozo de Urd

El **Pozo de Urd** alimentaba una de las raíces de Yggdrasil.

Relación con Völuspá

En la "Visión de la Adivina" o Völuspá se puede encontrar al Pozo de Urd en los versos 19 y 20:

*Yo sé que se riega un fresno sagrado,
El alto Yggdrasil, con blanco limo;
Eso es el rocío que baja del valle;
Junto al pozo de Urd siempre verde se yergue.
Vienen de allá muy sabias mujeres,
Tres, de las aguas que están bajo el árbol;
Una Urd se llamaba, la otra Verdandi,
-su tabla escribían- Skuld la tercera;
Los destinos regían, les daban sus vidas
A los seres humanos, su suerte a los hombres...*

En estos versos, la adivina está contando como las llamadas Nornas riegan el árbol, y también nos dice sobre el Pozo de Urd que es fuente de sabiduría. Ellas toman del agua del pozo y el lodo que hay en torno a la fuente y rocían el fresno

para que no se seque o se pudran sus ramas. El agua de Urd es tan sagrada que todo aquello que llega a la fuente se vuelve blanco.¹

El rocío que cae de él sobre la tierra de los hombres lo llaman rocío de miel, y de él se alimentan las abejas. Dos cisnes se alimentan de la fuente de Urd y de estas nace la especie de los cisnes.

Breve Historia de los Vikingos

LosVikingos

Vikingo es el nombre dado a los miembros de un grupo étnico, originario de Escandinavia. Fueron un pueblo de origen germánico que se estableció en la península Escandinava hacia el año 2000 adC.

Sus ataques y su aparición en la escena política europea comenzaron con el saqueo del monasterio de Lindisfarne (793) en el norte de Gran Bretaña, al que pronto siguieron ataques a otros monasterios. Los anales y crónicas de los dos siglos siguientes están repletos de relatos aterradores. En grupos más o menos numerosos, los vikingos atacaron con sus barcos las costas europeas, remontaron los ríos de Francia, Alemania y Rusia, conquistaron a los pueblos eslavos de la antigua Rusia, sometieron Irlanda e Inglaterra y asolaron el Mediterráneo.

Su actuar violento aterrorizó a las antiguas comunidades que, aunque acostumbradas a la guerra, no tenían forma de prever cuándo habría una incursión. Estos ataques influyeron de forma indirecta en la creación de un período de inestabilidad que favoreció la descentralización política del feudalismo.

Durante los siglos siguientes, los vikingos fueron un pueblo clave en la historia europea: en las Islas Británicas gobernaron durante muchos años hasta ser finalmente conquistadas por los normandos, descendientes de vikingos. En Rusia contribuyeron a la formación del estado ruso. En Francia, al ser la lucha contra los vikingos un tema de estado, terminan recibiendo como "regalo" la región de Normandía. En Italia fundaron el reino normando de Sicilia e incluso llegaron a intervenir en el Califato de Córdoba y el Imperio Bizantino.

La Era Vikinga se suele dar por terminada con el último reducto hostil que representaba el rey Harald III "el despiadado", el cual murió en la batalla de Stamford Bridge en el año 1066 cuando intentaba tomar posesión del territorio de Inglaterra .

Origen del término

El origen de la palabra es discutido. Algunos proponen que se encuentra en la palabra *Wik*, que significa "hombres del norte" u "hombres del mar", y que posteriormente cambió a *Vik* (aun cuando algunos eruditos han sugerido que la palabra proviene del sajón *wic*, un campamento militar). Otros sostienen que viene de la frase *Vik in*, que significa "bahía adentro", refiriéndose así a sus desembarcos. Otros sugieren que procede de la región geográfica de Vik Noruega; otros de *vig* (una batalla, aunque es improbable por motivos fonológicos), o de *vijka*, que significa mover o desviarse, haciendo de un vikingo "el que da un rodeo o se desvía". En las fuentes escritas escandinavas, se llamaba *viking* a los viajes que organizaban para saquear regiones vecinas de forma estacional. Al que participa en tal saqueo era realmente llamado *vikingr*.

Este nombre fue, sin embargo, poco usado fuera de Escandinavia. Son frecuentes las formas *varegos* (del mar Varego o mar Báltico) y *Nordmanni* (normandos, literalmente "hombres del norte"), de origen franco. Mientras los cronistas alemanes los describen como *Ascomanni* ("hombres del Fresno", una descripción inexplicable que se ha sugerido que puede haber derivado de que algunos de sus barcos se construían con árboles de fresno, aun cuando la mayoría era de roble). Las fuentes musulmanas españolas se refieren a ellos como *al-Madjus* ("hechiceros paganos"); las fuentes eslavas, como *Rus* (posiblemente del nombre finés para Suecia *Rotsi*), y las bizantinas, como *Rhos* (del adjetivo griego para rojo, por su complejión rubicunda) o *Varangoi* (probablemente del antiguo noruego *Var*, voto, que describe una banda de hombres que habían jurado fidelidad entre sí).

Estos nombres se usaban indistintamente para todas las naciones escandinavas, fueran noruegos, suecos o daneses. Por ejemplo, Adam de Bremen, en un escrito en torno a 1075, se refiere a "los daneses y los suecos y otras gentes más allá de Dinamarca (noruegos) llamados escandinavos". Por lo tanto, cuando las crónicas hacen referencia repetidamente a Dene o Dani, no debería asumirse que los vikingos en cuestión provenían necesariamente de Dinamarca. Sólo los irlandeses, que los llamaban *Lochlannach* (gente del norte) o *Gaill* (forasteros o extranjeros) intentaron realmente distinguir entre noruegos (*Finn-gaill*, extranjeros blancos) y daneses (*Dubh-gaill*, extranjeros negros).

Origen y pueblos vikingos

Pertenecían étnicamente a la familia de los pueblos germanos y su lengua y cultura eran germánicas, como las de todos los pueblos escandinavos. Esta comunidad lingüística y cultural de toda el área escandinava ha de tenerse en cuenta a la hora de profundizar en el conocimiento del espíritu que llevaban estos pueblos.

Estos pueblos, al igual que los griegos, habitaban una geografía muy segmentada que - junto al clima y los animales carnívoros - hacía muy difícil la comunicación por tierra, lo que les obligó a navegar. El mar se convertiría en su principal medio de comunicación.

Pueden distinguirse tres grupos de vikingos:

Daneses: al principio tenían una organización militar muy fuerte, realizaron incursiones piratas rápidas, cuyo único fin era el botín. Era también el pueblo más numeroso de los tres. Habitaban en las penínsulas de Jutlandia y Escania, aparte de las islas que separan al mar Báltico del mar del Norte entre ambas penínsulas. Esto les daba una gran ventaja estratégica que les permitía dominar las rutas de comercio, al igual que Constantinopla. En Dinamarca se han hallado restos de fortificaciones, de fines del período de apogeo vikingo, donde podía concentrarse gran número de tropas. Las fortificaciones tienen forma circular y están divididas en cuatro cuadrantes, con edificios en cuadro en cada uno de ellos. Los recintos fortificados están concebidos con una precisión que atestigua gran sentido del sistema y del orden por parte de los jefes vikingos, y también que, en el séquito del rey danés, había

gente con profundos conocimientos de geometría. Un ejemplo de este tipo de asentamientos es la antigua Haithabu.

Noruegos: empezaron surcando los mares y ríos con fines pacíficos, que posteriormente cambiarían por incursiones a mayor escala que las de los daneses, con fines de conquista. Se les conocía por ser muy buenos navegantes y fue también en Noruega donde se conservó mejor la tradición naval. Cabe señalar que los noruegos controlaron el mar del Norte, recorrieron el océano Atlántico y llegaron incluso a competir con la influencia árabe del mar Mediterráneo, surcando grandes ríos al igual que los suecos. Los noruegos colonizaron Islandia, Groenlandia y Vinlandia.

Suecos: realizaron grandes viajes a través de los mares entre los siglos VIII y XI. Recorrieron toda la Europa septentrional y meridional, fundando la nueva nación que hoy se conoce como Rusia. Se piensa que pueden haber llegado incluso a tierras budistas, pues entre algunos tesoros vikingos enterrados en Suecia se han encontrado una estatua de Buda y objetos del Lejano Oriente.

La Era Vikinga: El terror del norte

Los contactos entre los países nórdicos y el resto de Europa venían de antiguo. Los hallazgos arqueológicos muestran que el comercio y la influencia datan de varios milenios adC. No obstante, los países escandinavos constituían un remoto rincón de poca importancia política y económica para el resto de Europa.

Sus ataques y su aparición en la escena política europea comenzaron con el saqueo del monasterio de Lindisfarne en 793. Los monasterios, que acumulaban amplias posesiones, son objetivo de sus siguientes ataques. En 794, son saqueados el monasterio de la isla escocesa de Iona, los monasterios de Jarrow y Monkwearmouth en la costa inglesa y el monasterio de Inishboffin en Irlanda. Dichos ataques se repetirían en los años siguientes, azotando la zona.

En 799, los vikingos se empiezan a aventurar lejos de esa zona y arriban por primera vez a la costa francesa en Bretaña. El estuario del Loira y las islas de la región fueron víctimas de las razias vikingas. En el 820, ya una flota de 13 navíos ataca por el Sena. En 834 se tienen noticias de sus primeros ataques a los Países Bajos.

En las Islas Británicas y el Canal de la Mancha, el paso del tiempo sólo incrementó el número de ataques, su fuerza y su alcance. En 840, se tiene constancia de su primer campamento invernal en Irlanda, donde, para protegerse de los daneses, los jefes locales se alían con los noruegos, que desde 853 pasan a controlar Irlanda. En 850, invernan también en Inglaterra, donde fundan en 866 un asentamiento permanente en York y conquistan una amplia porción del país. Al sur, también empeoran las cosas: en 845 se produce el primer ataque a París y en 847 a Burdeos.

La primera expedición vikinga al Mediterráneo data de 844, cuando queman Sevilla. En el 858, una expedición de más de 62 barcos saquea las costas del

Levante ibérico y la Toscana italiana. A partir de esa época, comienzan a remontar ríos, siendo rechazados en 863 frente a Colonia, aunque obteniendo éxito en otras incursiones por Alemania y Francia. Al oeste, remontan el Volga por Rusia, apoderándose en 861 de Nóvgorod y en 863 de Kiev. En el 865, una primera expedición sin éxito trata de llegar a Constantinopla.

En 878, el rey de Wessex Alfredo I el Grande vengó los múltiples saqueos de Inglaterra y logra derrotar a un ejército danés, garantizando la independencia de su tierra, aunque tiene que reconocer el dominio de éstos sobre la otra mitad de Inglaterra. La guerra no tardaría en reanudarse, pero desde entonces los vikingos llevan la peor parte. En 885 su ataque más afamado a París sólo se evita con el pago de un rescate y el permiso para saquear las tierras durante su camino de vuelta. Pero en 888, Alain de Bretaña logra derrotarlos también. El comienzo del siglo X en Europa Occidental marca el fin de sus grandes éxitos. En 911, se rechaza el último ataque a la desembocadura del Sena, y en 931 son expulsados de sus bases en el Loira. La década siguiente ve sus últimos ataques a Bretaña.

En Oriente su esplendor duraría más, y a lo largo del siglo X, varias expediciones tienen éxito en sus ataques por el Mar Negro y el Caspio. Los comienzos del siglo XI verían un último reaparecer cuando en 947 se reinstaura el dominio vikingo de Inglaterra. Este renacer se considera definitivamente terminado junto con la Era Vikinga cuando el rey Harald III "el despiadado" muere en la batalla de Stamford Bridge en 1066, durante conflictos dinásticos en Inglaterra.

Aún así, los descendientes de los vikingos lograron consolidarse en el ámbito europeo y fundaron el primer reino ruso en Kiev. Los normandos, vikingos asentados en Francia, salieron de Normandía y subieron a los tronos del reino de Jerusalén, Inglaterra, Sicilia, Nápoles y del Imperio Latino.

Historia por países

Islas Británicas

Inglaterra

De acuerdo con las crónicas anglosajonas, tras el ataque a Lindisfarne en 793, los vikingos continuaron con sus incursiones esporádicas sobre la costa inglesa. Ese mismo año los vikingos saquearon un monasterio que custodiaba las reliquias de San Cuthbert. Marcó el principio de un violento período de saqueos, ataques y devastaciones que, con el tiempo, se fueron haciendo más violentos y organizados. Así, los noruegos atacaron durante el invierno entre 840 y 841, en vez de durante el verano como solían, recalando en una isla frente a Irlanda. En el 850, llegaron a invernar en suelo inglés.

En 865, un gran ejército danés, supuestamente liderado por Ivar, Halfdan y Guthrum, llegó a East Anglia. Cruzaron Inglaterra hacia Northumbria y capturaron York (Jorvik), donde se sentaron. Aunque la mayoría de los reinos anglosajones fueron conquistados sin grandes problemas, Alfredo el Grande

logró contenerlos en la frontera de Wessex. Los vikingos dominaron Inglaterra durante muchos años, sometiéndola al pago de un impuesto (Danegeld o el oro de los daneses) en lo que fue llamado Danelaw (o "bajo la ley danesa"). Sin embargo, los sucesores de Alfredo continuaron la guerra llegando finalmente a expulsar a los vikingos y tomar York.

Una nueva oleada de vikingos llegó en 947 cuando Erik Hacha Sangrienta reconquistó York. La presencia vikinga se prolongó hasta el reinado de Canuto el Grande (1016-1035), tras cuya muerte, una serie de guerras sucesorias debilitó a la familia reinante. El fin de estas luchas sería la derrota de Harald III en la batalla de Stamford Bridge. Irónicamente, la nueva dinastía sería fundada por Guillermo I el Conquistador, un normando o descendiente de vikingos asentados en Francia.

Irlanda

Los vikingos llevaron a cabo numerosas expediciones sobre Irlanda. Se asentaron en algunos puntos, fundando ciudades como Dublín. Aunque en algunos momentos parecieron estar a punto de controlar la isla, acabaron mezclándose con los irlandeses. La literatura, el arte y la arquitectura reflejan esta profunda influencia escandinava. A través de las rutas comerciales y vikingas, entraron además en contacto con Oriente.

Desde 795, los monasterios de la costa este de Irlanda sufrieron numerosos ataques, pronto extendidos al resto de la costa, especialmente en el norte y este. En los primeros 40 años, se trató generalmente de pequeños grupos no organizados. A partir de 830 empezaron a actuar flotas considerables y coordinadas, estableciéndose los primeros asentamientos en las costas, entre los que destaca Dublín. Esos asentamientos vikingos fueron aceptados por los nativos, produciéndose en muchos casos un mestizaje.

En 832, una flota vikinga de 120 barcos invadió los reinos de las costas norte y este, hecho atribuido a los deseos de controlar los rentables ataques a Irlanda. Durante la década de 830 se comenzó a profundizar hacia el interior, en contraposición a los ataques más superficiales y desorganizados que se habían estado llevando a cabo sobre las costas. Ya en 840, los vikingos disponían de varias bases tierra adentro. Para protegerse de los daneses, los jefes locales se alían en esa época con los noruegos, que desde 853 pasan a controlar Irlanda.

En 838, una pequeña flota remontó el río Liffey en el este, donde fundaron un campamento (longphorts para los nativos), que sería el antecesor de Dublín. Otros longphorts fueron Cork, Limerick, Waterford y Wexford.

Uno de los últimos grandes combates con presencia vikinga fue la batalla de Clontarf en 1014, muchas veces mitificada, en la que los vikingos lucharon tanto en el bando del rey Brian Boru como en el de sus enemigos.

Escocia

A pesar de la falta de fuentes de los primeros tiempos, hay constancia de una presencia vikinga hacia la década de 830. En 839, un grupo - supuestamente de noruegos - invadió el centro del reino Picto, por el valle de Earn y el río Tay. Como consecuencia de ello murió el rey Eoganan de los pictos y su hermano y vasallo, el rey de los escoceses, decapitando el reino. La fundación del Reino de Escocia por Kenneth MacAlpin se encuentra entre las consecuencias de este hecho.

Las islas del noroeste de Escocia (Shetland, Orcadas, Hébridas, Caithness y Sutherland) fueron colonizadas por los noruegos, a veces como parte del reino de Noruega y a veces como estados independientes. No fueron completamente integradas en Escocia hasta la anexión de las Shetland y las Orcadas en 1468. Galloway también recibió una copiosa inmigración nórdica.

Gales

Gales no fue colonizado como el resto de las islas británicas. Sin embargo, sí se produjo un reducido poblamiento en lugares como Saint David, Haverfordwest y Gower, entre otros. Algunos topónimos como Skokholm, Skomer y Swansea son vestigios de esta población vikinga¹. Aun así, los vikingos no pudieron establecer ningún control político sobre la zona, a diferencia de lo que ocurrió en Inglaterra o Irlanda.

Francia

La mitad occidental del Imperio Carolingio sufrió a lo largo del siglo IX, y tras la ruptura del mismo, numerosos ataques vikingos, que asolaron las costas. Los primeros ataques se concentraron en la zona del Canal de La Mancha, junto con las islas británicas una de las zonas más castigadas por los vikingos. El mismo Carlomagno tuvo que armar una flota para tratar, infructuosamente, de proteger sus costas. La ribera del Loira, que solían remontar, también sufrió numerosos ataques. Los vikingos establecieron un asentamiento en una isla junto a la desembocadura del mismo, que se convirtió en una base para sus ataques.

Desde 820, el Sena se convirtió en otra vía para atacar Francia. Ruán fue varias veces saqueada, y en 845 París sufre el primer saqueo, viéndose obligado el rey Carlos el Calvo a pagarles para que se retiren.

Los vikingos se aprovecharon de las guerras civiles en Aquitania, en los primeros años del reinado de Carlos II el Calvo. En la década de 840, Pipino II de Aquitania les solicitó ayuda, instalándose un asentamiento vikingo en la desembocadura del Garona. Dos duques de Gascuña morirían defendiendo Burdeos de sus ataques: Seguin II y Guillermo I, así como un obispo de la ciudad. Un duque posterior, Sancho Mitarra, les permitirían instalarse también

en la desembocadura del Ardour. En el 862 se llegan a adentrar hasta Tolosa (Toulouse).

En 864, ante la completa derrota militar, el rey Carlos el Calvo publicó el Edicto de Pistres, con el que creaba una fuerza de caballería bajo control real que debía estar lista para ser convocada contra cualquier ataque vikingo. Además, se ordenó la fortificación de puertos y puentes, con el fin de evitar que los vikingos se adentraran demasiado tierra adentro. No obstante, una alianza entre vikingos y bretones derrotó en la batalla de Brissarthe (865) a Robert el Fuerte, margrave de la marca fronteriza de Neustria, y a Ranulf I de Aquitania. Ambos murieron en la batalla.

A partir de la década de 880, los duques de Bretaña logran derrotar a los vikingos y alejarlos de sus tierras, lo que no impidió un nuevo ataque sobre París, que tuvo que pagar un rescate para salvarse, y un saqueo de Borgoña en 886.

Los últimos ataques vikingos importantes en Francia son repelidos en 911. Es entonces cuando el líder vikingo Rollón obtuvo del rey de Francia Carlos el Simple el Ducado de Normandía por el Tratado de Saint-Clair-sur-Epte. Él y los suyos se convirtieron al catolicismo y comenzaron a ser llamados *normandos* u *hombres del norte*, fundando una dinastía ducal que llegaría, a partir de Guillermo el Conquistador, a dominar Inglaterra.

Sus últimas bases sobre el Loira se verían destruidas durante la década de 930.

Normandos



Territorios en posesión de los **Normandos** en el siglo XII

Los **normandos** (literalmente "hombres del Norte", en alemán) fueron invasores escandinavos, vikingos en su mayoría daneses, pero también noruegos y suecos (los Varegos) que comenzaron a ocupar el noroeste de Francia (lo que se conoce como Normandía) en la segunda mitad del siglo IX. Bajo el liderazgo

de Hrolf Ganger, que adoptó el nombre francés Rollo o Rollon, juraron lealtad al rey de Francia (Carlos el Simple) y recibieron de él lo que posteriormente sería el Ducado de Normandía.

De su civilización originaria se tiene poca información: profesaban una religión politeísta con numerosos seres sobrenaturales (de esto hay noticias en las Eddas), conocían la escritura rúnica, estaban organizados en tribus y tenían una agricultura y ganadería muy primitiva, sin embargo eran expertos navegantes, construyendo ligeros y resistentes barcos.

Los normandos adoptaron el cristianismo como un brillante pasaje de la religión vikinga (misógina) a otra homóloga; y la lengua francesa, y crearon una identidad cultural distinta de la de sus antepasados escandinavos y sus vecinos franceses.

Las causas de sus migraciones fueron múltiples: búsqueda de sitios mejores, fuga o expulsión de tribus vencidas en luchas internas, afanes comerciales, espíritu de aventura, afán de conquista, entre otras.

Los Normandos en Inglaterra

Guillermo el Conquistador reinó en Inglaterra entre 1066-1087. Los normandos eran poco numerosos y tuvieron que hacer frente a revueltas entre 1067-1070, a una invasión danesa y a un ataque de los escoceses. En 1069 los normandos asesinaron a los varones, destruyeron las cosechas y sacrificaron el ganado del norte. Para controlar a la población construyeron castillos, hasta alcanzar los quinientos. Se repartieron la tierra. Guillermo nombró obispos y abades normandos. En la Corte se hablaba francés, lo que influiría en el vocabulario y la sintaxis del inglés. Sobrevivió el sistema administrativo anglosajón y la riqueza urbana permaneció en manos nativas. Con los normandos, el feudalismo alcanzó su máximo apogeo. Guillermo murió en 1087 durante la batalla contra Felipe I de Francia por la conquista de la ciudad de Nantes.

A la muerte de Guillermo, sus hijos Roberto y Guillermo II el Rojo (1087-1100) heredaron Normandía e Inglaterra, respectivamente. Entre 1087-1096 se suceden revueltas de los nobles, quienes deseaban unir ambos reinos. En 1096, Roberto acudió al llamamiento de Urbano II a la cruzada, financiado por Guillermo II con prenda de Normandía. A la muerte de Guillermo, se coronó rey su hermano menor Enrique I (1100-1135), quien tuvo que firmar una "Carta" prometiendo respeto a los bienes de los nobles y la iglesia. Roberto regresó de las Cruzadas e invadió Inglaterra en 1101 reclamando el reino. Los hermanos llegaron a un acuerdo, pero la inestabilidad continuó hasta que Enrique I venció en la batalla de Tinchebray (1106) y se hizo con Normandía. Enrique se enfrentó con el Papa Pascual II y la reforma gregoriana, que deseaba liberar la Iglesia del control seglar. La defensa de Normandía exigió una subida de impuestos en Inglaterra y se organizó un sistema de control de la recaudación. La única sucesión legítima de Enrique era su hija Matilde, a quien casó con Godofredo de Plantagenet, hijo del hasta entonces enemigo Foulques de Anjou.

A la muerte de Enrique I fue coronado rey su sobrino Esteban de Blois (1135-1154). Esteban fue derrotado por galeses y escoceses y tuvo que hacer frente a luchas intestinas que arruinaron Inglaterra; entre ellas, un enfrentamiento con los obispos. Mientras, Godofredo de Plantagenet conquistaba Normandía. El hijo de Godofredo, Enrique, controló Normandía, Anjou, Maine y Touraine y después de su matrimonio en 1152 con Leonor de Aquitania, Gascuña y Aquitania. En 1153 Esteban acordó con Enrique que éste le sucedería. Así pues, Enrique II fue el primer monarca de la casa Angevin, Plantagenet o Anjou.

Enrique II (1154-1189)

Nació, pasó más tiempo, murió y fue enterrado en Francia. En 1158 sofocó la revuelta de los nobles ingleses. Obligó a Malcolm IV de Escocia a una restitución de territorios, quedando fijada la frontera con Escocia. En 1166 se apoderó de la Bretaña francesa. En 1169 comenzó la conquista de Irlanda. En 1174 Escocia quedó bajo la soberanía inglesa. En 1177 Enrique cedió el señorío de Irlanda a su hijo Juan, quien sería rey de Inglaterra en 1199 con lo que Irlanda quedaría unida a Inglaterra.

Enrique II reformó la Justicia introduciendo tribunales con competencia nacional. En 1163 determinó que los clérigos que cometiesen delito, respondiesen ante tribunales ordinarios. Por las declaraciones de Clarendon de 1164, la Iglesia quedaba supeditada al poder real. El arzobispo de Canterbury Santo Tomás Beckett se opuso defendiendo la independencia del clero y la jurisdicción del Papa. El 29 de diciembre de 1170 Tomás fue asesinado. En 1174 Enrique confesó sus pecados ante la tumba de Beckett y asumió su modelo de relación entre Iglesia y Estado.

En 1173, Leonor de Aquitania, esposa de Enrique, instó a sus hijos a rebelarse contra su padre, por no haberles delegado poder alguno. Fue hecha prisionera y una vez liberada provocó una revuelta que se saldó con la derrota y fallecimiento de Enrique.

Ricardo I Corazón de León (1189-1199)

Completamente francés, en 1190 partió para la tercera cruzada junto con el rey Felipe Augusto de Francia. No consiguió reconquistar Jerusalén, pero consolidó los estados cruzados mediante el tratado de Jaffa de 1192. A la vuelta, fue hecho prisionero por el duque de Austria, quien lo mantuvo en prisión de diciembre de 1192 a febrero de 1194. Su hermano Juan organizó entonces una Corte propia, en lucha con los nobles de Ricardo. Tras su liberación, se dedicó a recuperar los territorios franceses que había perdido. A su muerte, sin herederos, Inglaterra, Normandía y Aquitania pasaron a Juan, representado en Aquitania por su madre Leonor, y Anjou, Maine y Touraine a su sobrino Arturo de Bretaña. Inglaterra sintió los extraordinarios gastos que hubo que desembolsar para la cruzada y para el rescate.

Juan I (1199-1216)

En 1200 obligó a renunciar a Arturo de Bretaña, y unió los dominios angevinos. Ese mismo año se casó con Isabel de Angulema y en 1202 Felipe Augusto confiscó todas las propiedades de Juan en Francia, en represalia por la rotura de un compromiso anterior de Isabel. Los enfrentamientos con Arturo y Felipe Augusto acabaron con el asesinato del primero y con la conquista de Normandía, Anjou y Maine por parte del segundo.

A partir de 1203, Juan se concentró en Inglaterra. Subió los impuestos. Entre 1205-1213 se enfrentó al papado, hasta que reconoció la sujeción al Papa. En 1214 participó en una coalición frente a Felipe Augusto que fue derrotada en julio en Bouvines. Los nobles ingleses se rebelaron y en 1215 tomaron Londres y Juan se vio obligado a conceder la Carta Magna, que ponía límites a la autoridad de la corona y creaba el Parlamento.

Enrique III (1216-1272)

A la muerte de su padre Juan, Enrique tenía nueve años. El gobierno regente aceptó la Carta Magna, que en 1225 tuvo su redacción definitiva.

En 1259, el Tratado de París significó la pérdida definitiva de Normandía, Anjou, Maine, Touraine y Poitou mientras que Aquitania rendía vasallaje a Francia.

Los nobles ingleses se opusieron a las continuas demandas de dinero y hombres para las guerras en Francia y a las concesiones de Enrique a los parientes de su mujer Santa Leonor de Provenza. También se opusieron a la aceptación del reino de Sicilia que Enrique realizó, en nombre de su hijo Edmundo. Le negaron el dinero necesario para la conquista y limitaron el poder real mediante las Provisiones de Oxford de junio de 1258. En 1261 Enrique prescindió de las Provisiones, originando la Guerra de los Barones. En mayo 1264 Simón de Monfort, conde de Leicester, venció en Lewes, tomó prisioneros al rey y a su hijo Eduardo y se hizo con el gobierno. El Parlamento quedó realmente organizado en 1265, cuando se incorporaron dos representantes por ciudad. Quedó dividido en Cámara de los Lores y Cámara de los Comunes. Eduardo acató las Provisiones y cedió gran parte de sus posesiones a la familia de Monfort, recobrando la libertad. Recuperado, obtuvo la victoria en la batalla de Evesham, donde murió Simón. Enrique III restauró la autoridad real, pero mediante los Estatutos de Malborough de 1267 concedió respetar las costumbres del reino, volviendo así a la estructura de la Carta Magna.

Eduardo I (1272-1307)

Hablaba inglés. En 1270 fue a las cruzadas, después sofocó una revuelta en Gascuña y volvió a Inglaterra en 1274. Entre 1276 y 1284 luchó por la conquista de Gales. El Estatuto de Gales de 1284 declaraba la anexión de Gales. Eduardo quedó arruinado después de construir ocho castillos en Gales. Al nacer su hijo Eduardo en esta tierra, recibió el título de príncipe de Gales, título que pasó desde entonces a los herederos al trono.

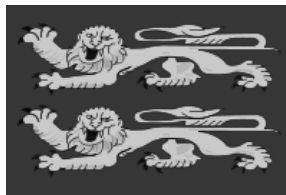
Eduardo fue el primer monarca europeo en expulsar a los judíos.

En 1286 murió Alejandro III de Escocia. Eduardo I pactó el matrimonio de Margarita, su heredera, con su hijo Eduardo. Al morir Margarita, Eduardo I eligió a Juan Balliol como rey de Escocia. En 1295 los escoceses se aliaron a Felipe IV de Francia y en 1296 invadieron Cumberland. Eduardo I masacró Berwick, tomó Edimburgo y apreso a Balliol. En 1297 William Wallace derrotó a los ingleses en Stirling e invadió Inglaterra, pero en 1298 Eduardo I venció en Falkirky tomó el control del sur y este de Escocia. Entre 1296-1307, Eduardo I desarrolló nueve campañas contra los escoceses. Wallace, fue hecho prisionero y condenado a muerte en 1305. Robert Bruce, descendiente de los invasores normandos que llegaron con Guillermo el Conquistador, se refugió en las montañas y se proclamó rey de Escocia en 1306. Bruce fue derrotado por Eduardo I en Methven. Eduardo I murió en campaña en 1307. Dejó tras de sí una deuda formidable y una nobleza hostil.

Eduardo II (1307-1327)

Bruce derrotó en 1308 a los partidarios de Juan Balliol y Juan Comyn. En 1309 consiguió convocar un Parlamento escocés y en 1313 había reconquistado casi toda Escocia. Tras la derrota del 24 de junio de 1314 los ingleses perdieron el castillo de Stirling y en 1318 Berwick.

En 1327, Isabel de Francia, esposa de Eduardo II, y su amante Roger Mortimer invadieron Inglaterra. Forzaron la huida de Eduardo II y apoyados por los nobles proclamaron rey a su hijo Eduardo III (1327-1377).



Bandera de los normandos

En 1328 Isabel y Mortimer firmaron la Paz de la Deshonra, que reconocía a Bruce rey de Escocia y renunciaba a todo derecho sobre la misma.

En 1329 Eduardo III rindió homenaje a Felipe VI de Valois, ya que Aquitania era vasalla de Francia. Fue la última vez que un soberano inglés lo hizo. En 1330 Eduardo III apreso a Mortimer y lo ahorcó en Londres.

Eduardo III apoyó la coronación en 1334 del rey de Escocia Eduardo Balliol. Exigió la cesión a Inglaterra de las cinco provincias meridionales de Escocia.

Los Normandos en Irlanda

Los estados Normandos

La identidad cultural de los estados que los normandos conquistaron: Sicilia, Calabria, Inglaterra y Normandía se fue perdiendo fruto del mestizaje con la población autóctona, sin embargo queda su arte, monumentos, y en Normandía la identidad cultural aún pervive. En las islas del canal muchos de sus habitantes se consideran Normandos todavía y pese a que muchas de ellas pertenecen al Reino Unido conservan su lengua Normanda Francesa y reclaman cierta autonomía debido a su particular cultura similar en importancia a la galesa, inglesa, escocesa o irlandesa

Rusia

Fundaron Rusia creando las ciudades rusas de Novgorod y Kiev, y posteriormente se eslavizaron pasando de vikingos a rusos (ya que, como se ha dicho, también eran conocidos como Rus).

Escandinavos con base en Kiev llegan incluso a intentar atacar a la mismísima Constantinopla, capital del Imperio Romano de Oriente. Al sur, un vasto territorio recibió el nombre de Danelagen.

Varegos

Los **varegos** o **varengos** (del ruso Варяги, *variagi*) eran una tribu perteneciente al grupo escandinavo procedente del territorio que actualmente corresponde a Suecia y Dinamarca.

Se dedicaban al comercio, a la piratería y a actividades mercenarias y solían actuar en los sistemas y puertos fluviales de lo que más tarde sería Rusia, llegando a alcanzar el Mar Caspio y Constantinopla. Según la opinión más extendida, su nombre proviene del nórdico antiguo *Væringjar*, una supuesta forma plural de *várar*: "promesa, palabra de honor".

Los eslavos orientales y los bizantinos, sin embargo, no distinguían a los escandinavos de otros pueblos germánicos cuando utilizaban este término. En la Crónica de Néstor, también se usa para incluir a los daneses y los anglos.

La Rus de los Varegos



Mapa aproximado de las diferentes culturas de la Rusia Europea durante el siglo IX.

Los varegos (variâgi, en eslavo antiguo) constituyen el primer pueblo mencionado en la Crónica de Néstor que exigió por el año 859 el pago de tributos (el llamado Danegeld u "oro de los daneses" en las crónicas británicas) a las tribus eslavas y fino-ugrias del centro y norte de la actual Rusia. En 862 estas tribus se rebelaron contra los varegos, pero enseguida empezaron las luchas intestinas, lo que les llevó a invitar a los nórdicos a gobernarlos y traer la paz a la región. Conducidos por Rurik/Riurik y sus hermanos Truvor y Sineus, los varegos se asentaron alrededor de la ciudad de Novgorod.

Aunque muchos historiadores señalan que estos varegos del siglo IX no son más que leyendas, se ha descubierto que el asentamiento encontrado en Aldeigjuborg (*Staraja Ladoga* hoy en día) está asociado a Rurik, que se estableció cerca del Lago Ladoga en el siglo VIII. La historiografía occidental sostiene que estos escandinavos fueron los que fundaron el Principado de Kiev o Rus de Kiev, dándole el nombre al país. Muchos investigadores eslavos se oponen a esta teoría de influencia nórdica, presentando a su vez teorías alternativas para esta etapa de la historia rusa (para más información ver Rus'). El nombre con el que los primeros habitantes, en su mayoría fineses y posteriormente también eslavos, conocían a estos varegos era precisamente los Rus, quizá proveniente de la misma raíz con la que los finlandeses conocen hoy en día a Suecia, *Ruotsi*.

A diferencia de Normandía o las Islas Británicas, donde fue crucial la influencia escandinava, la cultura varega no sobrevivió en el este. Al contrario, las clases dominantes varegas de dos de las ciudades estado más poderosas, Novgorod y

Kiev, fueron eslavizadas, aunque el nórdico antiguo se habló en Novgorod hasta el siglo XIII y una fuerza mercenaria escandinava continuó prestando sus servicios a los emperadores bizantinos.

La Guardia Varega

Los varegos llevaban comerciando en el Báltico desde el siglo VII pero fue en el año 839 cuando aparecieron en el mundo bizantino como mercenarios contratados por el emperador Teófilo, quien negoció con los llamados *Rhos* (Rus) para abastecerse de soldados para su ejército. Los varegos comenzaron entonces a llevar a cabo ataques a lo largo de todo el Mar Báltico, estableciendo su dominio sobre los eslavos de Novgorod en 852 y sobre los de Kiev en 858. Fue en 860, partiendo de esta última ciudad, de donde los varegos lanzaron su primer ataque sobre Constantinopla. Esta incursión fue un fracaso, pero perseveraron en su empeño remontando el río Dneper. Aunque normalmente mantenían relaciones comerciales pacíficas con los bizantinos, se sucedieron agresiones contra Constantinopla en 860, 907, 911, 941, 945, 971 y 1043. Estas *razzias* solamente tuvieron éxito en tanto en cuanto los bizantinos renegociaron sus acuerdos comerciales, ya que militarmente los varegos siempre fueron derrotados por unas fuerzas superiores y sobre todo por el uso del fuego griego.

Los príncipes de Kiev y Novgorod contrataron como mercenarios a los varegos desde el siglo IX hasta el XI. La última mención a mercenarios vikingos o varegos en Rusia data de 1043. Aún hoy en día es mera especulación la causa de si dejaron de llamarlos porque ya no los necesitaban o porque los propios mercenarios habían sido asimilados por la sociedad rusa y ya no se consideraban varegos o vikingos.

Asimismo, sirvieron junto con los dalmáticos como marineros en las expediciones navales contra la isla de Creta en 902 y 949 bajo el reinado de Constantino VII. Ya en 911 se menciona a los vikingos como parte del ejército bizantino; también está documentado que existían contingentes varegos entre las fuerzas que lucharon contra los árabes en 955. De hecho, este servicio elevó su rango de miembros de las *Grandes Compañías de Mercenarios* (Μεγάλη Εταιρεία en griego), a Guardia Imperial.

Fue este uso extendido de los varegos en el imperio y la desesperación de Basileo II lo que finalmente trajo a más escandinavos a Bizancio. En 988 este emperador pidió mesnadas a Vladimir, Príncipe de Kiev, que le ayudaran a defender su trono. Debido al tratado que firmara su padre, Vladimir se vio obligado a enviar 6000 hombres a Basileo y a cambio éste le dio a su hermana, Anna, para que engrosara la lista de cuatro esposas y 800 concubinas.

En 989, la guardia varega, conducida por el mismo Basileo II, atracó en Crisopolis para enfrentarse a su adversario, Foco. Una vez en el campo de batalla, Foco falleció de un paro cardíaco al ver el ingente número de su oponente, con lo que sus propias tropas, al ver su líder muerto, se giraron y huyeron. La brutalidad de los varegos se hizo patente cuando persiguieron al ejército derrotado y "los cortaron en pedazos alegremente".

Basileo se vio impelido a contratar a su guardia personal entre los varegos debido a la poca confianza que le inspiraban los propios nativos bizantinos, cuya lealtad a menudo bailaba de un líder a otro con fatales consecuencias, y también debido a la lealtad más que probada de los varegos. Esta nueva fuerza de élite fue conocida como la *Guardia Varega* (Tagma ton Varangion, *Τάγμα των Βαργγίων*, en griego). Con los años, se fueron uniendo nuevos reclutas de zonas tan alejadas como Suecia, Dinamarca y Noruega, dándole un toque predominantemente escandinavo a la organización hasta finales del siglo XI.

Compuesta principalmente por escandinavos durante los primeros 150 años, la guardia comenzó a verse acrecentada por anglos y sajones tras la invasión de Inglaterra por parte de los normandos. Por aquel entonces ya un gran número de anglosajones y daneses habían emigrado al Imperio Bizantino por el Mediterráneo. Una fuente registra más de 5000 nórdicos, que habrían llegado en 235 naves. Los que no entraban al servicio del Imperio solían asentarse en el Mar Negro pero, los que lo conseguían, eran tan vitales para los varegos que desde ese momento se les llamaba comúnmente *Englinbarrangoi* (anglovaregos). De hecho, tenían tal capacidad que fueron capaces de luchar contra los normandos comandados por Roberto Guiscardo en Sicilia, quien ya había intentado sin éxito invadir los Balcanes.

Los deberes y obligaciones de la Guardia Varega eran similares, si no idénticos, a los de las druzhinas de Kiev, el hird noruego y sueco o los huscarls anglosajones y daneses. Los varegos servían como guardia personal del Emperador, bajo juramento de lealtad a su persona; tenían deberes ceremoniales y realizaban tareas de policía, sobre todo en los casos de traición y conspiración. A diferencia de los guardias bizantinos nativos a los que tan reacio era Basileo II, la lealtad de los guardias varegos dependía del título de Emperador, no de la persona que ocupaba su trono. Esto quedó claro cuando en 969 la guardia no protegió a Niceforo II de sus asesinos y por consiguiente no vengaron su muerte: "Vivo, lo habríamos defendido hasta el último aliento; muerto, no había razón para vengarle. Ahora tienen un nuevo amo".

Aunque Walter Scott los presentó en su novela "El Conde Roberto de París" como los más fieros y leales de todas las fuerzas bizantinas, probablemente sea una visión exagerada. Sin embargo, tal exageración no comenzó con los románticos británicos, sino con los propios escritores bizantinos, quienes les aplicaban el epíteto de "buen salvaje". Muchos de estos escritores se referían a ellos como "bárbaros con hachas" o *pelekuphoroi barbaroi* en lugar de llamarlos varegos. Aunque muchos escritores ensalzaban su lealtad a los emperadores (y atribuían esta lealtad a su raza), el gobierno casi siempre estaba ocupado por usurpadores, lo que indica que la Guardia o bien era menos leal o menos efectiva de lo que las fuentes nos narran. Una excepción a destacar a la legendaria lealtad varega para con el trono ocurrió en 1071: tras ser derrotado por el sultán Alp Arslan, el Emperador Romanus Diogenes fue enviado de vuelta para que gobernara en Constantinopla, pero sus rivales en la Corte tenían otros planes. Habiendo decidido que sus errores como Emperador habían sido demasiados, se llevó a cabo un golpe de Estado antes de que hubiera regresado. Su hijastro, Cesar Juan Ducas, utilizó a la guardia varega para derrocar al Emperador ausente y la dividió en dos facciones: una fue al palacio para

proclamar a su hermano Miguel VII como Emperador, mientras que la otra la envió a que arrestara a su propia madre, la Emperatriz Eudocia. En lugar de defender a su Emperador ausente, los varegos se unieron a los usurpadores.

De la misma manera que sus lejanos primos, el arma principal de los varegos lo constituía el hacha larga, aunque a menudo manejaban con precisión la espada o el arco y en algunas fuentes se les describe como jinetes. La guardia estaba estacionada principalmente en Constantinopla y podrían haber habitado barracones en el complejo del Palacio Bucoleon. Asimismo, acompañaba a los ejércitos en el campo de batalla: muchos cronistas bizantinos (y también occidentales y árabes) describieron su poder destructor en la batalla, sobre todo si se les comparaba con los pueblos bárbaros locales. Estuvieron presentes con el Emperador Juan II Commeno en la Batalla de Beroia en 1122. Más aún, fueron el único cuerpo del ejército que defendió con éxito parte de la capital durante la Cuarta Cruzada. Aunque la Guardia fue al parecer desmantelada tras la captura de Constantinopla en 1204, algunas fuentes indican que renació durante el Imperio de Nicea o con los Emperadores de la dinastía Paleólogos.

Aparte de su lealtad de hierro, los atributos más reconocidos de esta guardia durante el siglo XI fueron sus largas hachas y su inclinación a la bebida. Hay sinfín de historias sobre las borracheras o las francachelas de la Guardia Varega. En 1103, durante una visita a Constantinopla, el propio rey Enrique de Dinamarca "exhortó a los miembros de la guardia a llevar una vida más sobria y a no darse a la bebida". No es de sorprender, dado que los varegos se daban a este vicio, que se haya encontrado una descripción de los mismos, fechada en el siglo XII, que los llamaba "los barriles del Emperador".

Probablemente el miembro más afamado de la Guardia Varega fuera el futuro rey Harald Sigurdsson III de Noruega, conocido como Harald "Harðráðe", el indomable. Tras huir de su tierra, Harald fue primero a Rusia y luego a Constantinopla, adonde llegó en 1035. Participó en 18 batallas, luchando contra árabes en Anatolia y en Sicilia bajo el mando del general Jorge Maniakes, así como en el sur de Italia y Bulgaria. Durante su estancia en la Guardia Varega, se ganó el título de *Akolouthos* ("Acólito", el título del comandante de la Guardia), pero este cargo le duró poco, puesto que fue apresado por apoderarse de un botín que pertenecía al Emperador. Finalmente escapó de la celda donde lo tenían confinado y regresó a su hogar en 1043. El príncipe inglés exiliado, Edgar Ætheling, pudo también haber servido allí en 1098. La Guardia Varega es mencionada en la Saga de Njal, cuando se nombra a Kolskegg, de quien se dice que llegó primero a Rusia y luego a Constantinopla: "y allí entró a servir al Emperador. Lo último que se supo de él fue que se había casado y que fue capitán de los varegos y que permaneció allí hasta el fin de sus días".

Península Ibérica

A partir de mediados del siglo IX² se produjeron ataques en la costa norte de la península, de lo que hoy día es el Principado de Asturias. Las fuentes de la época son confusas sobre el número y la frecuencia de los ataques. Durante el reinado de Alfonso III de Asturias, los vikingos llegaron a cortar las comunicaciones

navales con el resto de Europa. El historiador e hispanista Richard Fletcher menciona al menos dos incursiones reseñables en Galicia en 844 y 858, y dice:

Alfonso III estaba lo bastante preocupado por la amenaza de los vikingos como para establecer puestos fortificados en la costa, como hacían otros reyes.

En 968 el Obispo Sisnando de Santiago de Compostela fue asesinado y el monasterio de Curtis saqueado, teniendo que tomarse medidas para defender la ciudad interior de Lugo. El saqueo de Tuy en el siglo XI dejaría el cargo episcopal de la ciudad vacío por medio siglo. La captura y secuestro de rehenes para pedir un rescate también fue práctica común: Fletcher menciona el pago de Amarelo Mestáliz para garantizar la seguridad de su tierra y rescatar a sus hijas, capturadas en 1015. El obispo Cresconio de Compostela (1036–66) repelió un ataque vikingo más y construyó las *Torres del Oeste* (Catoira) como fortaleza naval para proteger Compostela. Póvoa de Varzim, en el norte de Portugal, fue colonizada por los vikingos. Lisboa también sufrió ataques de importancia.

En el sur bajo dominio islámico, el Califato de Córdoba sufrió una humillante derrota cuando los vikingos remontaron el Guadalquivir en 844 y saquearon Sevilla, apoderándose de la ciudad por el plazo de un mes. En 859 se intentó detenerlos de nuevo. Como consecuencia de estos ataques, se amplió el puerto de Sevilla y se aumentó la flota de vigilancia marítima bajo Abderramán III y Alhakén II.

El Mediterráneo

Arrebataron Sicilia a los árabes, llegaron hasta la región de Palestina y pusieron en severos apuros al Imperio Bizantino o Imperio Romano de Oriente, que los contrató como mercenarios (Guardia varega).

Los vikingos católicos o normandos dominaron política y militarmente a Calabria a partir del 900 hasta el 1100. Los rasgos fenotípicos *insólitos* de actuales calabreses, como ojos no pardos (verdes, amarillos, celestes), cabelleras rubias o cara no ovoide, son un signo de la carga genética de los pueblos del norte: se está en presencia del *fenotipo vikingo*.

Expansión

Es un misterio por qué estos pueblos nórdicos se lanzaron a la expansión, en busca de tierras que conquistar o colonizar a partir del siglo VIII.

Una teoría bastante común sugiere que Escandinavia podría haber sufrido una etapa de superpoblación. La generalización de una agricultura mucho más eficiente en los tiempos precedentes habría permitido a la población dispararse, con la consiguiente presión demográfica por nuevas tierras. Esto, en un pueblo costero con una avanzada navegación, supondría una era de expansión a través de los mares. Aunque casi todas las explicaciones toman como base esta teoría, pues se hace difícil imaginar una extensión semejante sin una presión por nuevas tierras, generalmente se la toma como parte de una explicación mayor. Las principales objeciones a esta teoría es la falta de pruebas de tal aumento

demográfico y la falta de argumentos para las incursiones y saqueos. Además, las tierras nórdicas, aunque duras, disponían y disponen de amplias zonas sin habitar que no parecen haber sido ocupadas.

Otra argumentación bastante usada es que los vikingos se aprovecharon de la debilidad de las regiones que atacaban y ocupaban. Así, la época de grandes ataques coincide con la fractura del Imperio Carolingio y la división británica.

Se considera también que el declive de las antiguas rutas comerciales puede haber sido un factor decisivo. Desde la caída del Imperio Romano en 476, los intercambios comerciales en Europa no hicieron más que disminuir, y la unidad política y de mercado se rompió. Así, los vikingos tuvieron una gran ocasión como comerciantes: cambiaban las pieles y esclavos de su tierra por plata y especias árabes, que usaban para comerciar y comprar armas a los francos, ocupando un puesto vacío de intermediarios.

Otro factor importante fue la destrucción del poder naval frisio por los francos, que dejó a los vikingos sin rivales en el Atlántico Occidental, dándoles la oportunidad de ocupar su antigua zona de influencia.

Sin embargo, estas últimas hipótesis explican más bien cómo pudieron extenderse, aunque no el porqué.

Exploraciones

En sus expediciones ocuparon las islas al norte de Escocia. Colonizaron Islandia, que anteriormente había estado poblada por monjes irlandeses, y descubrieron también la desde entonces provincia danesa de Groenlandia.

Algunas teorías sostienen que los vikingos fueron los primeros europeos en llegar al Nuevo Mundo, que ellos denominaron Vinlandia según las sagas. Habrían arribado a la isla de Terranova, en la costa atlántica de Canadá, como lo prueba el asentamiento hallado en *L'Anse aux Meadows*.

Groenlandia

Según cuentan las sagas islandesas, los vikingos de Islandia llegaron por primera vez a América en el año 982. En aquel momento, la colonia consistía en dos asentamientos, con una población total de entre 3.000 y 5.000 habitantes, y al menos 400 granjas que pueden datar de esa época han sido identificadas en el sitio por los arqueólogos.

En el año 981, Erik el Rojo, que había sido desterrado de Islandia, emprendió un viaje de exploración hacia una tierra mencionada por marineros y poetas. En su drakkar de 32 metros de largo recorrió hacia el oeste unos 320 kilómetros hasta encontrar la costa este de Groenlandia, a la que no pudo acercarse por la banquisa. Las corrientes lo arrastraron hacia el cabo Farewell, al sur de la isla. Cuatro años más tarde, Erik el Rojo con 400 personas fundó dos colonias en la costa oeste que llegaron a tener 5000 y 1400 colonos.

En su cúspide, la colonia vikinga en Groenlandia tuvo una diócesis en Gardar y exportaba marfil, cuerdas y productos agropecuarios. En 1261, la población aceptó el gobierno del rey de Noruega, aunque continuó aplicando sus leyes locales. En 1380, este reino se unió al de Dinamarca.

Vinland

Según cuentan las sagas islandesas (La "Saga de Erik el Rojo" y la "Saga de los groenlandeses" — capítulos del Hauksbók del Libro de Flatey), los vikingos iniciaron la exploración al oeste de Groenlandia a los pocos años de establecerse los asentamientos en la isla. Bjarni Herjólfsson, un mercader que navegaba entre Islandia y Groenlandia, perdió el rumbo, llegando a un territorio mucho más al oeste. Herjólfsson describió el territorio a Leif Eriksson, quien exploró el área con mayor detalle y fundó un pequeño asentamiento, llamado *Leifbúndir*.

Las sagas describen tres áreas separadas descubiertas durante esta exploración: *Helluland*, que significa "Tierra de la piedras planas"; *Markland*, territorio cubierto por bosques (algo que claramente interesaba a los colonos de Groenlandia, región escasa de árboles); y *Vinland*, que estaba algo más al sur de Markland. Fue en Vinland donde se estableció el asentamiento descrito en las sagas.

Sociedad y Cultura

Los **vikingos** fueron un pueblo marinerero muy mitificado en los relatos medievales. Sin embargo, tenían una personalidad real que ya ha sido estudiada y se refleja en su ordenada sociedad.

Estructura social

Campesinos y artesanos

El núcleo de la sociedad estaba formado por campesinos y artesanos, los que constituían una clase media muy generalizada. Eran hombres libres y tenían señalados derechos, tales como:

Uso de las armas.

Privilegio de integrar la asamblea local (en su condición de propietarios de tierras).

La vida diaria de los campesinos está abundantemente descrita en algunas sagas, narraciones poéticas en prosa sobre los pueblos nórdicos, y no parece diferenciarse mucho de la vida que hacía el resto de los campesinos escandinavos. El elemento natural de la vida campesina era la granja. Éstas estaban organizadas en una estricta economía cerrada, de manera que cada una producía por sus habitantes todo lo necesario para la vida.

La clase guerrera: nobles y el rey

Por encima de esta clase estaban los dirigentes guerreros del pueblo supeditada al rey. Los miembros de esta clase superior, elegidos por el pueblo, eran los que dirigían las campañas bélicas, de cuyo éxito dependía su posición.

Los comerciantes

Los bienes de consumo que no provenían de la producción local, sobre todo los artículos de lujo, habían de ser adquiridos a los comerciantes, quienes constituían otra clase social (aunque no en pocas ocasiones eran también propietarios de tierras).

Los siervos

Éstos tenían asignados los trabajos más duros, que no requerían ninguna especialización, sino sólo la fuerza física. Desde su nacimiento, los siervos pertenecían a sus dueños. No tenían ningún tipo de derecho legal y les estaba enteramente prohibido el uso de las armas.

El papel de la mujer

Las mujeres solían casarse en matrimonios acordados. La esposa era la jefa en el interior de la casa y a menudo se hacía cargo de la marcha de la granja cuando su marido y sus hijos estaban ausentes por motivos guerreros o comerciales.

Normas sociales

En el Havamal, colección de máximas, leemos unos consejos que han de regular la vida de los escandinavos.

Lleva siempre los vestidos limpios y decentes.

Evita la lujuria.

Si tienes mucho trabajo que hacer, levántate temprano para que el nuevo día no te sorprenda perdiendo el tiempo.

No des tu amistad a los enemigos de tus amigos.

No digas mentiras, pero si alguien te engaña, puedes tú también engañarle.

Si llegas como invitado a una casa y tienes algo interesante que decir, dilo con moderación. Si no tienes nada que decir, escucha con atención al que te ha invitado.

No seas ambicioso.

Bebe si te apetece, pero no te emborraches.

Si recibes invitados en tu casa, ofréceles agua y toalla para lavarse, y siéntalos luego a tu lado a orilla del fuego.

Sé honesto.

El Mar

Los diversos pueblos vikingos se encontraban interrelacionados a través del mar, que comunicaba los numerosos núcleos habitados sin unidad política. Las diferencias en sus costumbres y en las rutas marítimas elegidas se deben sobre todo a su posición geográfica y a sus peculiares características físicas.

Para surcar estos mares usaban dos tipos de barcos drakkars (dragones en nórdico) y knarr. Los knarres eran barcos veleros de casco corto y amplio, lentos pero de gran capacidad. El desarrollo de los drakkars, barcos largos y estrechos de fácil navegación y muy útiles para desembarco y transporte de tropas, sin igual en la Europa Medieval, fue uno de los motivos que impulsó su rápida expansión.

Los drakkars

Los *drakkars* eran embarcaciones largas, estrechas, livianas y con poco calado, con remos en casi toda la longitud del casco. Versiones posteriores incluían un único mástil con una vela rectangular que facilitaba el trabajo de los remeros, especialmente durante las largas travesías. En combate, la variabilidad del viento y la rudimentaria vela convertían a los remeros en el principal medio de propulsión de la nave.

Casi todos los *drakkars* eran construidos sin utilizar cuadernas, superponiendo planchas de madera; para tapar las juntas de unión entre las planchas se utilizaba musgo impregnado con brea. El reducido peso del *drakkar* y su poco calado hacían posible que navegara por aguas de sólo un metro de profundidad, lo que posibilitaba un rápido desembarco e incluso el transportar la embarcación por tierra.

Las guerras

Durante la Era Vikinga, Escandinavia fue escenario de numerosas guerras. Sin embargo, éstas tenían un carácter más de rencillas entre los magnates locales por dominar a sus rivales que de verdaderas luchas entre naciones. Hasta la segunda mitad de la Era Vikinga no se puede hablar de verdaderos reyes locales, ni de estados definidos.

Religión, mitología y cosmología

Los vikingos tenían tres deidades principales: Odín, Thor y Freyr (o Frey). Odín, jefe de todos los dioses, que gobierna en Asgard (residencia de los "Aesir"), dios de la guerra, de la sabiduría, de la poesía, de la música, de los muertos en combate, es el más poderoso de los dioses vikingos. Su representación más habitual es la de un guerrero equipado para el combate, con una lanza (de

nombre Gungnir) como arma. Su ojo izquierdo está hueco y le flanquean dos cuervos: Hugin (Pensamiento) y Munin (Memoria). Ayudantes de Odín y las portadoras de la victoria son las valkirias, quienes cabalgan con Odín en la batalla y recogen a los valerosos guerreros que cayeron con honor en combate y los llevan a Valhalla, el cielo de los guerreros.

Thor es el dios del trueno, el hijo de Odín. Si los caudillos y los guerreros honran a Odín, a Thor le adoran los campesinos y la gente llana, que depende del trueno y de las lluvias y de que los temporales se apiaden de sus cosechas. Thor es un dios impetuoso, de naturaleza violenta y raramente reflexivo. De cabellos y barba rojos, lo más destacado de él es su fuerza, representada por Mjöllnir, su martillo, que descarga en forma de rayo mientras provoca un gran estruendo. La actividad preferida de Thor es la caza de trolls o la caza de gigantes. Según los vikingos, en los lugares más inhóspitos viven trolls, gigantes y otros enemigos declarados de los hombres. Thor es su principal enemigo y, siempre protector de la humanidad, viaja a menudo a Jotunheim para darles caza.

Freyr es el dios de la fertilidad y de la naturaleza. Pese a ser el tercer dios en importancia de los vikingos, no es de la familia de los "Aesir", sino de otra familia de dioses, los "Vanir". Freyr y su hermana Freya son gemelos y todas las cosas que crecen lo hacen gracias a ellos.

Otros dioses de importancia en la mitología vikinga son:

Frigg: esposa de Odín. Es el prototipo de perfecta esposa y adorada por las amas del hogar.

Sif: esposa de Thor. De cabellera preciosa rubia, perdió sus cabellos por una travesura de Loki.

Tyr: Dios de la justicia, un sacrificio en honor suyo precedía al inicio de la Thing, la reunión socio-jurídica de los vikingos. Perdió su mano en las fauces del lobo Fenris.

Balder: el más bello y amado de los dioses, hijo de Odín y Frigg.

Njord: el padre de los "Vanir", es el dios del mar y de los pescadores. Sus hijos son Freyr y Freya.

Heimdall: Dios de la Luz y enemigo de Loki.

Freya: Diosa del amor, hermana de Freyr.

Hodur: el dios ciego. Por su mano cometerá Loki su penúltima fechoría, el asesinato de Balder.

Mimir: el dios de la sabiduría, es consejero de Odín. Es el guardián del Pozo del Conocimiento, y permitió a Odín beber de él a cambio del sacrificio de su ojo.

Loki: hermano de sangre de Odín, Loki es un espíritu cambiante. Ha sido un dios embustero y ha sido un leal compañero, de naturaleza perversa, por él llegarán todos los males a los dioses y desencadenará la Ragnarok.

Sus principales enemigos (y enemigos de los hombres son):

Fenris: hijo de Loki. Es un lobo temible, que de cachorro fue el juguete de los dioses en Ásgard hasta que fue demasiado mayor y peligroso para los dioses. Intentaron encadenarlo pero rompió las cadenas. Le ataron mediante una cinta especialmente creada para él a una roca de la que no se puede mover hasta que, llegado la Ragnarok, se libere. Durante la Ragnarok, matará a Odín.

Jormugandr: la serpiente mundial. Es otro hijo de Loki, enemigo declarado de Thor, quien sujeta el mundo en su torso y se enrolla sobre sí misma devorando su propia cola. En la Ragnarok, Thor matará a la serpiente, y ésta a su vez lo envolverá en vapores venenosos que finalmente acabarán con su vida.

Surt: es el enemigo de Freyr. Por casarse con la hija de Surt, Freyr tuvo que regalarle su espada mágica, que lucha sin que nadie la empuñe. Cuando llegue la Ragnarok, Freyr morirá a manos de Surt. Liquidado su combate, la llama de este gigante de fuego consumirá todo lo existente en el mundo.

Otros personajes importantes

Yggdrasil, el fresno mundial. En torno a él se estructura la cosmogonía del mundo de los vikingos y es fuente de todo conocimiento. En Hávámál se cuenta que Odín, para la obtención de conocimiento, tuvo que colgar del árbol durante nueve días y nueve noches.

Las Nornas son tres mujeres que tejen el futuro de los hombres y los dioses.

Los vikingos tenían una mirada extremadamente fatalista, y su principal creencia, la de la Ragnarok o fin del mundo, auguraba que el mundo se acabaría en una gran batalla entre los dioses y los gigantes, en la que todo ser viviente acabarían sucumbiendo al fuego del gigante Surt.

La mitología vikinga goza actualmente de una gran popularidad, en gran parte por la difusión que tuvo a raíz de la obra de J.R.R. Tolkien. Sociedades sociorreligiosas como Ásatrú se nutren de la mitología y el panteón vikingos y dicen ser auténticos herederos de aquella tradición, aun a pesar de que en los países escandinavos el cristianismo reemplazó a los cultos nórdicos hace ya diez siglos.

Runas



Antiguo Futhark

Las **runas** fueron un signo de escritura utilizado por los antiguos escandinavos. Las runas son signos y símbolos, y se cree que constituyen un alfabeto. Se les atribuye un uso práctico y otro sagrado. En este sentido, tienen relación con la magia, posturas de meditación e incluso rituales. Su origen se remonta a la Edad del Bronce y quizás a un tiempo anterior.

En su origen las runas se labraban en pequeñas piezas de piedra, por lo general cantos rodados, aunque también las hay en arcilla y actualmente se las reproduce en juegos de naipes con diseños muy variados.

Celebridades

Uno de los vikingos más famosos es el noruego Erik el Rojo, que colonizó Groenlandia. Su hijo Leif Erikson también está en la lista de vikingos célebres por haber descubierto América antes que Cristóbal Colón.

También es bastante conocido Canuto el Grande, rey de Dinamarca que logró someter todo el este de Inglaterra a su reinado.

Otro de los grandes fue Harald Haardrade (Harald el Despiadado), quien es considerado el último vikingo. Harald huyó muy joven a Constantinopla, donde participó en la *Guardia Varega* durante diez años, siendo uno de sus mejores líderes. Luego escapó con la hija de la emperatriz hacia Novgorod, para enviarla devuelta a Constantinopla. Compartió el reino de Noruega con su sobrino (Magnus I el Bueno) a cambio de la mitad de su riqueza acumulada en Constantinopla, pero después de un corto tiempo su sobrino falleció en extrañas circunstancias y quedó gobernando en solitario.

Cuando Harald supo que Guillermo el Bastardo (quien después de conquistar Inglaterra sería llamado *El Conquistador*) tenía la intención de apoderarse de Inglaterra, diseñó un árbol genealógico según el cual tenía derecho a ser rey de Inglaterra, reunió un ejército y, junto con Tostig (hermano del rey Haroldo II de Inglaterra), se embarcó a conquistar la isla. Desembarcó en el norte y fue descendiendo hasta llegar a York, encontrando poca resistencia, pues el ejército del rey Harold II se encontraba en el sur de la isla. Y en una rápida y larga marcha, Harold II llegó hasta donde estaba Haardrade, quien ya consideraba que estaba todo bajo control, pero se encontró con una férrea defensa y fue muerto en la batalla de Stamford Bridge (25 de septiembre de 1066).

Influencia posterior

Romanticismo

La palabra **vikingo** comenzó a tener una connotación romántica hacia el siglo XVIII. De acuerdo con el escritor sueco Jan Guillou, el término vikingo lo popularizó, con connotaciones positivas, Erik Gustaf Geijer en el poema **The Viking**, escrito al comienzo del siglo XIX. La palabra se tomó como referencia romántica a los idealizados guerreros navales, que tuvieron poca realidad en la cultura vikinga histórica. El interés del Romanticismo en el Norte Antiguo tenía implicaciones políticas: pretendía servir como fuente de exaltación nacional basándose en el glorioso y bravo pasado, para darles a los suecos el coraje para retomar Finlandia en la Guerra Finlandesa, que había sido perdida en 1809 contra Rusia. La Sociedad Geatish, de la que Geijer era miembro, popularizó este mito. Otro autor con gran influencia en la percepción de los vikingos fue Esaias Tegnér, otro miembro de la Sociedad Geatish, que escribió una moderna versión de la saga *Friðþjófs saga ins frœkna*, muy popular en los países Nórdicos, el Reino Unido y Alemania.

En el mundo anglosajón, el mundo vikingo, George Hicke, autor de *Linguarum vett. Septentrionalium thesaurus* en 1703–05, fue el precursor de este interés por los vikingos. Durante el siglo XVIII, este entusiasmo aumentó, traduciéndose en numerosos poemas y sagas nórdicas e islandesas e iniciándose una búsqueda de restos vikingos en el país.

Así mismo, el compositor romántico alemán Richard Wagner tomó como temática de numerosas de sus obras la mitología germana, íntimamente relacionada con la nórdica (véase nacionalismo romántico).

Nazismo

Como se ha comentado anteriormente, el parentesco entre germanos y escandinavos hizo al nacionalismo germano cultivar los mitos nórdicos. Durante la Alemania Nazi, el intento racista de idealización de los arios germanos llevó a recurrir también a los vikingos. Así, partidos fascistas europeos como el noruego Nasjonal Samling, usaron símbolos vikingos en su propaganda.

Aunque Alemania no fue particularmente influida por los vikingos, también el Partido Nacional Socialista de Hitler recurrió a ellos: aunque no se declararon descendientes de los vikingos, los consideraron uno de los pueblos germanos (como atestiguan la mitología, la escritura runica, etc.) que su teoría hacía superiores. Mucha de la iconografía nacionalsocialista incluye por este motivo símbolos comunes a ambas culturas, como por ejemplo, el emblema de las SS. Hoy en día, los neonazis siguen usando como distintivo runas y otros signos vikingos entre su simbología nazi.

El estereotipo vikingo

En el imaginario popular, los vikingos han creado un estereotipo usualmente aplicado para describir a los escandinavos. Se trata de personas pelirrojas, de gran altura y piel y ojos claros. A sus antepasados de la Era vikinga se los suele representar como bárbaros, sedientos de sangre y típicamente llevando cascos con cuernos (cascos nada prácticos en su estilo de lucha y de los que no hay constancia de uso vikingos, que parecen ser una invención durante su idealización romántica).

Sobre su altura, cabe reseñar que Ahmad ibn Fadlan, cronista y viajero musulmán, y diversas fuentes los mencionan como gente de gran estatura. Aunque estudios modernos sobre restos arqueológicos han dado un tamaño normal para personas actuales (1'68-1'76), cabe destacar que en las condiciones de carestía alimenticia y numerosas enfermedades de la época, debe de haber sido una estatura excepcional, y que probablemente hubiera sido superior con nuestro nivel de vida.

Su tópico como seres sanguinarios, bárbaros y paganos se debe a las crónicas y registros de la época, de autores como Adam de Bremen y Alcuino de York, que los suelen representar como un castigo divino por los pecados del mundo medieval. Así, redundan en el componente pagano excesivamente, aparte de la subjetividad ya existente (cabe recordar que en la mayoría de los casos son relatos de los pueblos víctimas de los ataques vikingos)³. Para la época que vivieron, donde acontecimientos como la matanza de 4.500 sajones por Carlomagno no eran consideradas como atrocidades, no fueron especialmente brutales.

LA ESPADA VIKINGA.

Introducción a esta herramienta precursora de la espada medieval tradicional.

No existen evidencias que arrojen una evolución significativa desde las viejas espadas romanas hasta el último tercio del primer milenio de nuestra era. En el siglo XIX se encuentran dos yacimientos arqueológicos del siglo V de relativa importancia en este sentido: Kragehul Mose en Dinamarca y Vendel en Suecia. En ambos lugares aparecieron ambas armas del tipo romano, gladio y spatha, sin apenas variaciones respecto de las latinas. Con la denominación de Era Vikinga (aprox. 700-1000 d.C) conocemos, para el estudio de la evolución de esta herramienta, según el catálogo de Petersen (1918) y Jakobsson (1992) y por supuesto, la tipología de Oakeshott 's (tal vez, el mayor historiador y anticuario sobre las espadas), un conjunto de espadas que se extienden por todo el norte, centro y oeste de Europa. Siguiendo la clasificación del Dr. Jan Petersen, encontraríamos un total de 26 variaciones de este grupo de armas, si bien es cierto que las diferencias son nimias, reduciéndose en su práctica totalidad a pequeñas variantes en la forma del pomo o la guarda.

Estas armas no son exclusivas de los pueblos vikingos, sin embargo fueron estos los que las dieron a conocer en el Sur del continente. Sirva como ejemplo que uno de los principales yacimientos de este tipo de espadas radica en Schelde (Bélgica), Holanda o Norte de Francia. Por cierto que, en un yacimiento noruego (Oppland Filke) apareció una de estas espadas en la tumba de un niño, arma notoriamente más pequeña que la de sus padres. Su nombre tradicional y común a la hora de clasificarlas, desde el siglo XIX, es el de "Espadas Vikingas". En este sentido mencionaremos que en el sur de Europa aun se mantienen los modelos romanos clásicos, adaptados y perfeccionados pero sin apenas evolución morfológica.

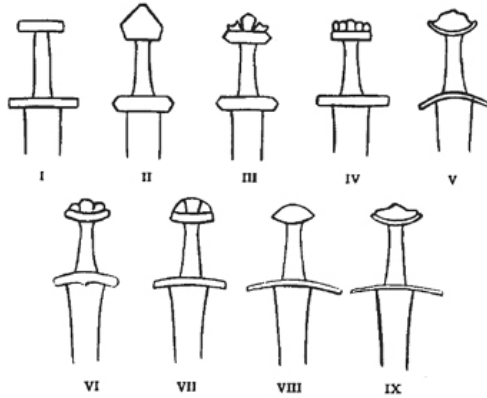
Estas nuevas armas clasificadas como vikingas si manifiestan una evolución morfológica que las caracteriza: Aumento del grosor de la hoja hacia el puño y progresiva disminución hacia la punta. Continúan siendo rectas y de doble filo. La hoja no es tan aguda como cabría pensar, acabando en una punta casi roma, lo que denota la prioridad del tajo frente al estoque. Además, se desarrolla notablemente la longitud de la hoja, alcanzado en muchos casos los 90 cm. Armas más pesadas y grandes (aunque no superan el kilo y medio) que sus predecesoras romanas que bajan considerablemente el punto de equilibrio hacia la punta, facilitando la esgrima en combates de formaciones abiertas o sin formación ya que el golpe es poderoso pero la recuperación del arma es más pesada (más cercano a la falcata que a sus homónimas imperiales). Es un arma principalmente de ataque, dificultando la parada y defensa. El puño de este arma es corto, lo que implica el uso con una mano exclusivamente. Este hecho es consecuencia de la necesidad de defensa mediante escudo (por la propia dificultad de la espada para esta labor defensiva), lo que obvia la necesidad de la utilización del arma a dos manos. Asimismo, la guarda del arma se recorta lo que apoya la tesis de usar el arma como elemento meramente ofensivo, dejando la defensa del guerrero en otros medios activos como el escudo o pasivos como la armadura. No hay luchas de espada contra espada, como en las películas, solo tajos a diestro y siniestro (en realidad no a diestro y siniestro pues la técnica de uso estaba asentada y existían distintos golpes preestablecidos, pero para que

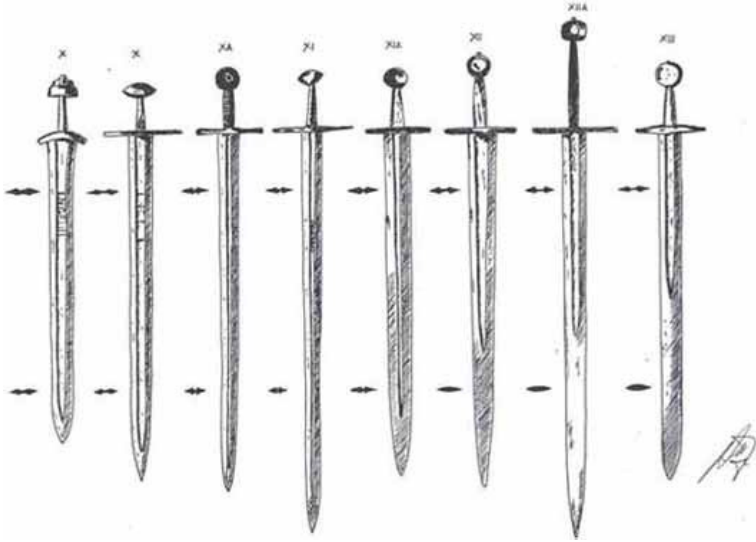
nos entendamos, pues no pretendemos un estudio de esgrima). Indicaremos también que ya como característica común, estas espadas mantienen la acanaladura por ambas caras de la hoja. Se conocen otros tipos particulares de espadas vikingas, por ejemplo, las británicas (Tipología V). Notoriamente más cortas, apenas alcanzan los 75 cm y cuya guarda, también corta, se curva ligeramente hacia la hoja así como el pomo en sentido contrario. Estas espadas fueron comunes en las islas entre los años 875-950.

Por otro lado encontramos otra subcategoría en las espadas Noruegas de estos años (aprox. 775-900). A veces también encontradas en tierras suecas y raramente en Dinamarca. Son espadas cuya hoja carece de doble filo, más cercanas a los sables comunes de caballería salvo que poseen una hoja recta y el puño propio de estas armas a caballo. Carecen de acanaladura y siendo más cortas que las vikingas características la punta es más aguda que sus homónimas del sur, lo que facilita ataques de estoque y tal vez fueran armas para la caballería. Se conservan algunos modelos de estas curiosas armas en el Scottish National Museum en Edimburgo o el National Museum en Dublín. Probablemente restos de incursiones de pueblos escandinavos en las islas. Propias del noroeste de Europa son las espadas vikingas cuyo pomo se basa en iconos zoomórficos y con guardas poderosas. Serían las vikingas del tipo III según la clasificación de Oakeshott. Muy comunes en la zona de influencia germana y escasas en tierras escandinavas o la península de Jutlandia. En fin, muchas de estas espadas portaban, a modo de decoración, símbolos, runas o palabras en su hoja. Siembre cerca del puño y rara vez más allá de la mitad de la hoja. También el maestro herrero, dueño del secreto de su construcción, alojaba su firma en estas herramientas de tan funesto objetivo y secreta fabricación. El más conocido proviene de las cercanías de Manheimen en el sureste de Alemania. Bajo la “firma” de Ulfberht existen numerosas espadas a lo largo de 200 años, si bien es cierto que no sabemos si este nombre hace referencia a una persona en particular y su escuela o a una familia de herreros. Desde luego tuvo que ser un importante herrero pues no son pocas las armas que recogen este nombre. “Leofric me fec”, “Hiltipreht”, “Hartofer”, “Ranvic” o “Tasvit”. son otros nombres comunes en algunas de las espadas halladas. También aparecen objetos que presumiblemente se fabrican incluyendo el nombre de su dueño. Tal es el caso de “Ingelrii” con inscripciones adicionales como “Homo Dei”. Espada vikinga tardía perteneciente a un cruzado en torno al año 1099 de nuestra Era y aparecida en las cercanías de Dresde.

Una evolución de la espada vikinga deriva en la conocida como espada normanda (950-1100 d. C). Denominada así al sentarse las bases de su desarrollo con el advenimiento de Carlomagno al trono y cuyo máximo desarrollo se produce en torno al cambio de milenio. La morfología radica básicamente en su predecesora vikinga pero se aprecia una reducción en la anchura de la hoja así como de la longitud. El punto de equilibrio se retrotrae hacia el centro del arma facilitando la defensa con la misma. Asimismo, se dota el arma de una guarda, más larga lo que aumenta la protección de la mano que la maneja. Este es el paso preliminar hacia las grandes espadas medievales tradicionales. Se apunta ya, en este momento, a una espada con características ofensivas y cierto talante defensivo, a diferencia de las vikingas. La punta de la hoja se vuelve más aguda, de manera que la estocada cobra cierta importancia

aun siendo el tajo el ataque básico de ese tipo de espadas. Sin duda, la espada Vikinga es la más importante en la evolución de esta herramienta hacia el medieval. Es la primera que apunta un cambio respecto de sus predecesoras. El resto no mostrarán más que pequeñas variaciones morfológicas con el fin de adaptarse a las circunstancias guerreras del momento, sobre todo el arte de la esgrima y por supuesto, la técnica de su fabricación, lo que posibilita el uso de mejores aleaciones y tratamientos. Otro salto cuantitativo en la fabricación de la espada vendrá con el renacimiento (donde, como ya hemos indicado, se impone un nuevo uso de herrería dando luz a nuevas espadas como los montantes, mandobles, roperas y sus distintas variantes).





BIBLIOGRAFIA:

- Oakeshott, R. Ewart, *The Archaeology of Weapons* (1960).
Petersen, Jan, *The Norwegian Viking Swords* (1919).
Lee A. Jones, *Serpent in the Sword* (1997).
Graham-Campbell, James, *Viking Artefacts* (1980).

Los Vikingos

Entre el año 800 y 1050 d.C. aparecen definitivamente los pueblos nórdicos en la escena europea. Irrumpen brusca y violentamente, aterrando antiguas comunidades que, sin duda, estaban acostumbradas a la guerra, pero no a los ataques por sorpresa de los vikingos (o normandos). Los contactos entre los países nórdicos y el resto de Europa venían de antiguo. Los hallazgos arqueológicos muestran que el comercio y la influencia datan de varios milenios a.C. No obstante, los países escandinavos constituían un remoto rincón de poca importancia política y económica para el resto de Europa.

Arne Emil Christensen

El escenario cambia hacia el año 800 d.C. En 793, el monasterio de Lindisfarne, en la costa oriental de Inglaterra, es saqueado por extranjeros llegado por mar y, al mismo tiempo, se reciben las primeras noticias de ataques a otros lugares de Europa. Los anales y crónicas de los dos siglos siguientes están llenos de relatos aterradores. En grupos más o menos numerosos, los normandos atacan con sus naves las costas europeas, remontan los ríos de Francia y España, conquistan la mayor parte de Irlanda y grandes zonas de Inglaterra, se asientan en las riberas de los ríos rusos y las costas del mar Báltico. Son relatos de correrías y depredaciones por el Mediterráneo, y tan lejos hacia el este como el mar Caspio. Escandinavos con base en Kiev son tan temerarios que incluso intentan atacar a la mismísima Constantinopla, capital del Imperio romano de Oriente.

Paulatinamente, las correrías e incursiones son sustituidas por la colonización. Los topónimos atestiguan una gran población vikinga en el norte de Inglaterra, con York como centro, y más al sur, un vasto territorio recibió el nombre de Danelagen. En Francia, el rey entregó el feudo de Normandía a un caudillo vikingo a cambio de que mantuviera a otros vikingos a distancia. Las islas al norte de Escocia tenían una población mixta céltico-nórdica, y en Islandia y Groenlandia se establecieron vigorosas comunidades.

La última expedición hacia Occidente resultó en un desafortunado intento de afincamiento en Norteamérica. Hacia el año 1000, pobladores de Islandia o Groenlandia descubrieron tierras situadas más al oeste, y las sagas refieren varios viajes de gentes que trataron de establecerse en la tierra descubierta. Los colonizadores,

empero, tuvieron conflictos con indios o esquimales y abandonaron el país.

La localización de la tierra en que asentaron los normandos suele variar del Labrador a Manhattan, según la interpretación del texto de las sagas. En el decenio de 1960, Anne-Stine y Helge Ingstad descubrieron plantas de casas en el norte de Terranova. Las excavaciones revelaron que se trataba de restos de viviendas similares a las de Islandia y Groenlandia. También se hallaron objetos de origen escandinavo que datan del año 1000, aproximadamente. No es posible afirmar con certeza si éstos son vestigios de expediciones referidas en las sagas o de viajes que no citan las fuentes escritas. En cualquier caso, los hallazgos son prueba segura de que los normandos estuvieron en el continente americano hacia el año 1000, como cuentan las sagas nórdicas.

Presión demográfica y escasos recursos

¿Qué causó esa violenta expansión en el curso de pocas generaciones? Al parecer, estables unidades políticas y administrativas como el reino franco y las monarquías anglosajonas de Inglaterra tenían poca resistencia que oponer a los asaltantes del norte. La imagen que nos ofrecen los testimonios escritos está probablemente influida por esa circunstancia, pues se describe a los vikingos como terribles piratas y saqueadores. Y a fe que lo eran; pero también tendrían otras cualidades. Algunos de sus caudillos deben haber sido hábiles organizadores. Una eficaz táctica militar podía asegurar la victoria en el campo de batalla, pero, además, los normandos establecieron regímenes políticos y administrativos en los territorios conquistados. Algunos de ellos no sobrevivieron la era vikinga como los reinos de Dublín y York; pero Islandia sigue viviendo como Estado, la monarquía de Kiev sería la base del imperio ruso, y huellas del talento organizador de los jefes vikingos son claramente visibles hoy día en la Isla de Man y en Normandía. En Dinamarca se han hallado restos de fortificaciones, de fines del período de apogeo normando, donde podía concentrarse gran número de tropas. Las fortificaciones tienen forma circular y están divididas en cuatro cuadrantes, con edificios en cuadro en cada uno de ellos. Los recintos fortificados están concebidos con una precisión que atestigua gran sentido del sistema y del orden por parte de los jefes vikingos, y también que, en el séquito del rey danés, había gente con profundos conocimientos de geometría y agrimensura.

Además de los relatos de Europa occidental, contamos con testimonios escritos, contemporáneos de los vikingos, de viajeros árabes y de Bizancio. En la patria de los antiguos escandinavos se encuentran breves inscripciones rúnicas grabadas en piedra o madera. Asimismo, el abundante material literario de las sagas nos habla de aquella época, aunque estas obras se escribieran varias

generaciones posteriores (siglos XII y XIII) a los acontecimientos que pretenden explicar.

Los vikingos procedían de lo que hoy se conoce como Dinamarca, Suecia y Noruega. Vivían en comunidades agrarias autárquicas, en las que la agricultura y la ganadería se suplían con la caza, la pesca, la obtención del hierro y la extracción de determinados minerales para calderos y piedras de afilar. Aunque la sociedad campesina era casi totalmente autosuficiente,

se comerciaba también con algunos productos: por ejemplo, sal, indispensable para los hombres y el ganado. Este artículo de uso cotidiano no se transportaba más lejos de lo necesario, mientras que los objetos de lujo se traían de lugares más meridionales de Europa. El hierro, las piedras de afilar y los calderos de esteatita eran artículos de exportación

que contribuyeron notablemente al florecimiento mercantil de la época de los vikingos. Incluso en períodos de frecuentes correrías e incursiones de los normandos, existió actividad comercial entre Escandinavia y Europa occidental. Uno de los escasos relatos sobre la situación de Noruega en la era vikinga fue escrito por Ottar, caudillo del norte del país, que visitó al rey Alfredo de Wessex como pacífico mercader, mientras el monarca inglés se hallaba en plena guerra con otros adalides normandos.

Se ha dicho que la expansión de la era vikinga fue provocada por una presión demográfica que los recursos del país no podían sostener. Los hallazgos arqueológicos muestran que se roturaron nuevas fincas en zonas boscosas escasamente pobladas a la vez que tenía lugar la expansión por tierras foráneas. La presión demográfica, pues, constituye seguramente sólo parte de la explicación. Otra causa pudo ser la extracción del hierro; el que hubiera suficiente hierro para forjar armas para todos los guerreros que partían en las expediciones, debió proporcionar superioridad táctica.

Superioridad táctica de las naves vikingas

Es de suponer que otro factor importante de la superioridad táctica de los vikingos fuera el arte escandinavo de la construcción naval. Un conocido arqueólogo sueco afirma que las naves vikingas son las únicas embarcaciones de altura y, a la vez, de desembarque que jamás hayan estado a disposición de fuerzas invasoras. Aunque sea una exageración, esta afirmación encierra mucho del secreto de la superioridad militar de los vikingos. Abundantes referencias de ataques normandos apoyan esta tesis. El factor sorpresa era importante. La táctica consistía en rápidos asaltos por mar con naves ligeras que no necesitaban puerto y, por tanto, capaces de acercarse a los lugares menos pensados de la costa, y retiradas, igualmente rápidas, antes de que los defensores consiguieran reunir sus fuerzas.

Parecer ser que existía una especie de división de zonas de influencia entre los vikingos daneses, suecos y noruegos, si bien guerreros de las tres naciones participaron en las grandes expediciones emprendidas por caudillos famosos. Los suecos solían partir hacia el este, y ejercían el control de las vías fluviales de Rusia y, con ello, el de las rutas comerciales

de Oriente. Los numerosos hallazgos, en Suecia, de monedas de plata árabes atestiguan una intensa actividad comercial. Los vikingos daneses realizaban incursiones por el sur: Frisia, el reino franco, Inglaterra meridional. Por su parte, los noruegos se dirigían al oeste y noroeste: Inglaterra septentrional, Escocia, Irlanda y los archipiélagos del mar del Norte.

Las embarcaciones no eran sólo necesarias para las expediciones de conquista y los viajes de comercio, sino también para llevar a cabo una afortunada colonización: familias enteras, con todas sus pertenencias y animales domésticos a bordo, zarpaban para tomar posesión de nuevas tierras. La travesía del Atlántico Norte hasta las islas del mar del Norte, Islandia y Groenlandia, demuestra que los constructores navales de la era vikinga no sólo sabían construir barcos veloces para incursiones en el litoral del mar del Norte, sino también embarcaciones muy aptas para la navegación. La colonización se iniciaba cuando los navegantes descubrían nuevas tierras o regresaban de viajes de comercio o de saqueo y describían los lugares visitados.

Al parecer, en algunas zonas los antiguos pobladores fueron expulsados; en otras (por ejemplo, en Inglaterra septentrional), los invasores escandinavos se dedicaron a la ganadería, aprovechando otras regiones del país distintas que las de la población invadida, que cultivaba cereales.

Los escandinavos arribados a Islandia y Groenlandia pisaron tierra virgen. Tal vez en Islandia hubiera algunos monjes irlandeses, "emigrados porque no querían vivir con gentes paganas". Las zonas de Groenlandia colonizadas estaban, al parecer, deshabitadas a la llegada de los normandos.

La historia escrita de los vikingos es obra, principalmente, de autores de Europa occidental, nada afectos a los hombres del norte, y no cabe duda apenas de que nos presentan sus peores aspectos. Las excavaciones arqueológicas efectuadas en Escandinavia y el extranjero ofrecen una imagen mucho más matizada. Se han descubierto plantas de casas de granjas y mercados donde objetos perdidos y destrozados nos hablan de una simple vida cotidiana. Se han encontrado vestigios de la extracción de hierro en las regiones montañosas, donde los minerales de zonas pantanosas y los frondosos bosques formaban la base de una industria floreciente. También se han hallado y estudiado canteras de donde se extraía la esteatita para hacer ollas y excelentes piedras de afilar. En casos afortunados, se han descubierto vestigios de antiguos terrenos de

labranza en zonas que no han sido cultivadas posteriormente, de modo que podemos ver montones de piedras dejados tras laboriosa roturación de tierra cultivable. Excavaciones cuidadosas dejan ver los surcos del arado del antiguo labrador escandinavo.

Ciudades y unidades político-administrativas

Al correr de los años, la sociedad vikinga va cambiando. Familias preponderantes van acumulando más poder y territorios, sentando las bases de mayores unidades político-administrativas y apareciendo las primeras ciudades. De Staraja Ladoga y Kiev, en Rusia, a York y Dublín, en las Islas Británicas, se puede estudiar la vida cotidiana de la población urbana. Los mercados y las ciudades vivían del comercio y la artesanía, y aunque los vikingos afincados en núcleos urbanos sin duda criaban ganado y se dedicaban a faenas agrícolas y pesqueras para cubrir las necesidades caseras, las ciudades seguramente eran abastecidas por las comarcas rurales aledañas. En el sur de Noruega tenemos el mercado de Kaupang, cerca de Larvik, citado en el relato de Ottar al rey Alfredo. Kaupang nunca pasó de ser un mercado, mientras que Birka, en la ribera del lago Mälaren (Suecia), y Hedeby, en la frontera germano-danesa, pueden llamarse ciudades. Ambas fueron abandonadas hacia finales de la época vikinga, pero Ribe, en Jutlandia occidental, sigue existiendo hoy día, al igual que York y Dublín. En las ciudades hallamos zonas bien reguladas con claros límites entre las fincas, calles y fortificaciones alrededor del núcleo urbano. Es evidente que algunas de las ciudades fueron planeadas. Probablemente, muchas fueron fundadas por decreto real, y el rey o sus hombres de confianza tomaron parte en la planificación urbana y la distribución de parcelas. Es indudable que los servicios de limpieza pública y recogida de basuras no estaban tan bien organizados como el plan de urbanización: los residuos y desperdicios yacen en gruesas capas. En aquella época, el hedor y la inmundicia debieron crear unas condiciones bastante desagradables. Hoy podemos observar vestigios de la vida cotidiana de entonces -desde desechos artesanales hasta piojos y pulgas- y hacernos una idea de cómo vivían la gente. Se han encontrado objetos de lejana procedencia, tales como monedas árabes de plata y restos de géneros de seda bizantinos, junto con productos de los artesanos locales: herreros, zapateros, peñeros.

La mitología escandinava

Hacia fines de la era vikinga se impone el cristianismo en los países nórdicos, sustituyendo a las numerosas deidades paganas que ejercían su poder sobre la existencia humana. El anciano y sabio Odín era el dios supremo. Tor, el dios de la guerra. Frøy velaba por la fertilidad de los campos, los prados y los animales domésticos. Loke era entendido en magia, pero tan ladino que las demás deidades confiaban poco en él. Los dioses tenían enemigos peligrosos, llamados jotner, que simbolizaban los aspectos sombríos y tenebrosos de la existencia.

Las mejores referencias de los dioses paganos datan de la época cristiana, y tal vez estén teñidas de la nueva creencia. Topónimos de granjas como Torshov, Frøyshov y Onsaker han conservado sus nombres paganos. Los que llevan el sufijo "hov" indican que debe haber habido un templo pagano en la finca.

Las deidades de la mitología escandinava muestran rasgos humanos y, como los dioses del Olimpo helénico, llevan una vida intensa, luchando, comiendo y bebiendo. Los guerreros caídos en el campo de batalla iban directamente a la mesa de los dioses. Las costumbres funerarias manifiestan evidentemente que los muertos necesitaban el mismo ajuar en la otra vida que en la terrena. En la época vikinga los muertos podían ser incinerados o enterrados, pero la costumbre de las ofrendas fúnebres siempre era la misma. La abundancia de éstas refleja diferencias de costumbres funerarias y de rango social. En Noruega, las prácticas mortuorias son particularmente ricas, constituyendo una importante fuente de conocimientos de la vida cotidiana de la época vikinga. Todos los objetos que se ofrendaban para la vida de ultratumba nos dan una visión inmediata y detallada del mundo de los vikingos, aunque, naturalmente, muchos se hayan deteriorado con el paso del tiempo y, casi siempre, no queden sino pocos restos del utillaje original en las sepulturas. Los hallazgos funerarios complementan el material arqueológico de los poblados. En lugares habitados tanto en la ciudad como en el campo se encuentran objetos perdidos y destrozados, restos de casas, de alimentos o desperdicios artesanales; en las tumbas, el mejor ajuar de los muertos. Se da a entender en los textos legales que lo que hoy día llamamos medios de producción, la tierra y el ganado, pertenecían a la familia. Las ofrendas fúnebres eran pertenencias personales.

Una sociedad violenta

La sociedad vikinga era una sociedad violenta: en casi todas las tumbas de varones se han encontrado armas. Un guerrero bien equipado debía tener espada, escudo de madera con un abultamiento de hierro en medio para proteger la mano, lanza, hacha y arco con unas 24 flechas. El yelmo y la armadura que llevan casi siempre los vikingos de grabados modernos, son sumamente raros en los hallazgos arqueológicos. Los yelmos con cuernos, tan corrientes en el "equipamiento vikingo" de las estampas, no se han encontrado jamás entre objetos genuinos de la época vikinga.

Incluso en tumbas con abundancia de armamento, podemos hacernos una idea de quehaceres más pacíficos: junto a las armas, yacen hoces, guadañas y azadones. Junto al herrero, martillo, yunque, tenazas y lima. Acompañan al campesino costero a menudo enterrado en su embarcación sus aparejos de pesca. En sepulturas femeninas hallamos joyas personales, utensilios de cocina y textiles. También las mujeres, frecuentemente, eran inhumadas en embarcaciones. Los objetos de madera, de cuero o textiles, rara vez se conservan, con las consiguientes

lagunas en nuestro saber. En algunas pocas sepulturas, la tierra ha preservado los objetos mejor de lo habitual. A lo largo del fiordo de Oslo, bajo la turba, hay arcilla plástica tan estanca que no deja pasar el agua ni el aire. Algunas tumbas han permanecido como "en conserva" más de mil años, ofreciéndonos una gama completa de ofrendas fúnebres. Los hallazgos funerarios de las embarcaciones de Oseberg, Tune y Gokstad, que pueden verse en el Museo de Barcos Vikingos (Vikingskipshuset) de Bygdøy (Oslo), son ejemplos magníficos de material legado a la posteridad por afortunadas condiciones de conservación. No sabemos a ciencia cierta quiénes eran los muertos, pero el lujo y suntuosidad indican que pertenecían a la alta clase social; tal vez fueran miembros de la estirpe real que, algunas generaciones más tarde, uniría Noruega en un solo reino.

Las tumbas de Oseberg, Gokstad y Tune acaban de ser datadas mediante un análisis de los anillos de la madera de roble. La nave de Oseberg fue construida alrededor de los años 815-820 d.C., y el entierro puede fecharse con exactitud: tuvo lugar en 834. Los barcos de Gokstad y Tune se construyeron en los años 890 y se enterraron un poco después del año 900. En las tres tumbas, las grandes naves fueron utilizadas como cámaras mortuorias. De la nave de Tune sólo se ha conservado el fondo; la tumba ha sido despojada de casi todos los objetos, pero queda lo suficiente para ver que la embarcación, originariamente, era de la misma buena calidad que las otras dos. El barco de Tune tenía unos 20 m. de eslora; el de Gokstad, unos 22 m.; y el de Oseberg, alrededor de 24 m.

En los funerales, la embarcación era sacada a tierra y depositada en un hoyo cavado en ella. Detrás del mástil se erigía una cámara funeraria, donde se depositaba el cadáver sobre un lecho, ataviado con su mejor vestimenta. El resto de las ofrendas mortuorias se traía a bordo, se sacrificaban caballos y perros y se levantaba un alto túmulo sobre la embarcación. Un árabe que viajaba por Rusia a finales del siglo IX, se encontró un cortejo vikingo similar que estaba realizando el enterramiento de un caudillo. Ibn Fadlan escribió el relato de lo presenciado, que se conserva: La nave del difunto es sacada a tierra, y se llevan a bordo abundantes objetos preciosos. El muerto es ataviado con su mejor indumentaria y depositado en un lecho. Una esclava que ha elegido seguir a su señor en la muerte, es sacrificada junto con un caballo y un perro de caza. Se prende fuego a la embarcación, con su contenido, y, sobre los restos se erige un alto túmulo. Se han hallado barcos funerarios incinerados en los países nórdicos y otros lugares de Europa occidental, pero las grandes sepulturas de la región de Oslo no están quemadas. En el barco de Gokstad yace el cadáver de un varón, y es probable que el de Tune haya sido una tumba masculina. En la embarcación de Oseberg había dos mujeres enterradas. Los esqueletos muestran que una tendría 50-60 años de edad, y la otra, 20-30. Quién es la finada principal y quién la acompañante, nunca lo sabremos.

Las tumbas de Oseberg y Gokstad han sido profanadas, de modo que han desaparecido las joyas y armas suntuosas que hubieran originalmente. Por el contrario, los objetos de madera, cuero o textiles, carentes de interés para los profanadores, se han conservado hasta nuestros días. Se han hallado restos de sepulturas similares en otros lugares, y parece que era

costumbre habitual sacrificar perros y caballos y depositar lujosas armas, utensilios como remos y planchas de desembarco, cazos y ollas para la tripulación, tiendas de campaña y, a menudo, finas vasijas de bronce importadas, que, seguramente, contenían alimentos y bebida para el difunto.

La nave de Oseberg no muestra rastro de armas, como es razonable tratándose de una tumba femenina, pero, por lo demás, contiene el utillaje corriente. Junto a la difunta de más rango yacían objetos que simbolizaban su dignidad como ama de casa y administradora de una finca importante. Hemos de suponer que las mujeres asumían la responsabilidad

principal de la explotación de las granjas mientras los hombres llevaban a cabo sus expediciones. Al igual que muchas otras féminas, la señora de Oseberg era seguramente una dama autoritaria y muy respetada, ya estuviera con otras mujeres hilando o tejiendo, o vigilando las faenas agrícolas o la producción de leche, queso y mantequilla. Además de la embarcación, había un carro y tres trineos. Ya se hiciera el viaje al más allá por tierra o por mar, era importante realizarlo de acuerdo con la posición social: se habían sacrificado suficientes caballos para tirar del carro y de los trineos.

Tienda y ollas, útiles textiles, arcas y cofres, artesas, cubos de leche y cazos, cuchillos y sartenes, palas y azadones, silla de montar, cadenas de perro y otras muchas cosas, yacían depositadas en la tumba. Para manutención durante el viaje al reino de los muertos, se habían sacrificado dos bueyes. En la enorme artesa se había colocado masa de pan de centeno, y, en un cubo ricamente decorado, manzanas silvestres para postre.

Gran parte de los objetos de madera descubiertos están profusamente tallados. Al parecer, hubo muchos artistas y artesanos trabajando en la hacienda. Incluso útiles de uso corriente, como la lanza de los trineos, están cuajados de finos grabados en madera. Aparte del hallazgo arqueológico de Oseberg, conocemos el arte vikingo por joyas de metal de pequeño tamaño. Los motivos son similares a los de la talla en madera, predominando los zoológicos: animales fabulosos que se retuercen y entrelazan formando un tupido diseño desordenado. El tallado es de técnica avanzada: los artistas al servicio de la señora de Oseberg serían seguramente tan diestros con el punzón y el cuchillo de monte como en el manejo de la espada.

También el barco de Gokstad es obra de un artista de talento, aunque los hallazgos no sean tan ricos en objetos tallados como el de Oseberg. El barco de Oseberg tiene un francobordo bajo y no era, probablemente, tan navegable como las naves de Gokstad y Tune. No obstante, indudablemente podía aguantar la travesía del mar del Norte, y es posible que sea un ejemplo típico de los barcos que se usaron en los primeros ataques vikingos alrededor del año 800. Una copia moderna ha resultado ser muy rápida, aunque difícil de gobernar. Las tres naves de Oseberg, Gokstad y Tune fueron más bien embarcaciones de viaje para los ricos y poderosos, y no estaban pensadas para transportar guerreros. El barco de Gokstad tiene excelentes aptitudes marineras, mejores que las del buque de Oseberg, lo que se ha demostrado con copias modernas que han atravesado el Atlántico. La forma del casco hace que la embarcación se desplace con rapidez, bien a vela o con 32 hombres a los remos. Incluso con la tripulación completa, su calado no sobrepasa el metro: el barco, pues, era ideal para efectuar ataques rápidos. Es posible que la experiencia adquirida con los continuos viajes por mar, a principios del siglo IX, provocara cambios rápidos y mejoras en la forma del casco de las naves vikingas. De ser esto cierto, la diferencia entre el barco de Oseberg y el de Gokstad podría ser el resultado de la experiencia de dos generaciones navegando por el mar del Norte... y de muchas horas de discusión entre constructores navales ávidos de innovaciones.

Un milenio de desarrollo

La técnica empleada para las naves vikingas es llamada construcción en tingladillo. Las embarcaciones construidas para las expediciones de los normandos eran resultado de más de mil años de desarrollo en los países nórdicos. Se concedía importancia a construir naves ligeras y elásticas que se adaptasen a las olas y el viento, trabajando con los elementos, en lugar de luchar contra ellos. El casco de las naves vikingas se construía sobre una sólida quilla que, junto con la roda y el codaste, finamente curvados, componían la espina dorsal del casco. Las tablas se van adaptando a la quilla, la roda y el codaste, fijándose unas a otras con clavos de hierro. Este forro del casco es lo que le da agilidad y resistencia. Una vez que el constructor daba al forro exterior la forma deseada, se encajaban en él cuadernas encorvadas para aumentar la resistencia. Se obtenía mayor flexibilidad atando tracas y cuadernas. Vigas transversales, colocadas a la altura de la línea de flotación, reforzaban la embarcación de través, y robustos maderos apuntalaban el mástil. Los barcos llevaban una vela cuadrada en el medio. Cuando reinaba la calma, o el viento contrario no era demasiado fuerte, se podían poner muchos hombres a los remos.

En el curso de la época de los vikingos, el arte de la construcción naval fue evolucionando de tal modo que, en el período postrero, había embarcaciones de guerra construidas para navegar con rapidez y llevar muchos hombres, y barcos mercantes menos veloces, pero con casco de

mayor cabida para transportar mercancías. Los barcos mercantes no llevaban tanta tripulación, y estaban concebidos más bien para la navegación a vela que a remo.

El advenimiento del cristianismo

Hacia el año 1000 van disminuyendo las expediciones de los vikingos. Los hombres del norte se convierten al cristianismo. Seguramente, la nueva religión contribuyó a frenar el ritmo de las incursiones. Dinamarca, Suecia y Noruega se habían unificado en reinos independientes. Aunque la existencia no siempre fuera pacífica en esos reinos cristianos, las hostilidades eran originadas por las distintas alianzas de los reyes. Las naciones podían declararse la guerra, pero los tiempos de discordias intestinas y colonización habían pasado a la historia. Siguieron cultivándose los contactos comerciales establecidos en la era vikinga, pero ahora los países nórdicos formaban parte de la Europa cristiana.

El autor del artículo, Arne Emil Christensen, es catedrático, doctor en filosofía y letras del Museo de Antigüedades de la Universidad de Oslo, y especialista en historia de la construcción naval y de la artesanía en la Edad del Hierro y la Época de los Vikingos.

Vikingo es el nombre dado a los miembros de un grupo étnico, originario de Escandinavia. Fueron un pueblo de origen germánico que se estableció en la península Escandinava hacia el año 2000 adC.

Sus ataques y su aparición en la escena política europea comenzaron con el saqueo del monasterio de Lindisfarne (793) en el norte de Gran Bretaña, al que pronto siguieron ataques a otros monasterios. Los anales y crónicas de los dos siglos siguientes están repletos de relatos aterradores. En grupos más o menos numerosos, los vikingos atacaron con sus barcos las costas europeas, remontaron los ríos de Francia, Alemania y Rusia, conquistaron a los pueblos eslavos de la antigua Rusia, sometieron Irlanda e Inglaterra y asolaron el Mediterráneo. Esta es una breve reseña histórica acerca de su fascinante cultura.