

MITOLOGÍA NÓRDICA

Introducción

Contenidos

Artículos

Edda	1
Heimskringla	2
Snorri Sturluson	3
Gesta Danorum	5
Saxo Grammaticus	6
Edda prosaica	7
Edda poética	9
Piedra de Rök	13
Saga Volsunga	15
Cosmología nórdica	16
Vanir	19
Guerra entre los Æsir y los Vanir	22
Jotun	27
Nornas	29
Valquiria	31
Völuspá	37
Ragnarök	39
Mitología nórdica en la cultura popular	43
Saga de los Ynglings	48
Yggdrasil	49
Níðhöggr	50
Veðrfölnir	51
Ratatösk	54
Asgard	57
Bifrost	60
Jötunheim	64
Níflheim	65
Hela	65
Muspelheim	67
Alfheim	67
Elfo	68
Elfo oscuro	80
Dagr	81
Skinfaxi y Hrímfaxi	83

Nótt	84
Sól	86
Sköll	90
Máni	90
Hati	92
Thor	92
Baldr	110
Tyr	116
Bragi	119
Höðr	120
Viðarr	121
Vali	122
Ull	123
Forseti	126
Frigg	127
Eir	131
Sjöfn	134
Var (mitología)	135
Syn	135
Iðunn	135
Vanaheim	139
Njörðr	139
Skaði	141
Frey	144
Freyja	145
Trol	156
Mímir	162
Gerð	163
Surt	165
Urð	166
Verðandi	167
Dísir	168
Skjaldmö	169
Enanos (mitología)	170
Jörmundgander	172
Angrboda	174
Hugin y Munin	175
Völva	176

Ginnungagap	177
Hvergelmir	178
Auðumbla	178
Buri	179
Vili	180
Ve (dios)	181
Ymir	182
Hœnir	184
Lóðurr	185
Mundilfari	186
Yokosuka E14Y	186
Arvak y Alsvid	189
Skuld (Norna)	190
Heimdall	192
Einherjer	195
Fenrir	196
Völundr	198
Sigurd	201
Beowulf	202
Bödvar Bjarki	213
Hagbard	214
Starkad	215
Ragnar Lodbrok	222
Sigurd Ring	224
Ivar Vidfamne	226
Harald Wartooth	227

Referencias

Fuentes y contribuyentes del artículo	229
Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes	232

Licencias de artículos

Licencia	236
----------	-----

Edda

Los **Edda** son colecciones de historias relacionadas con la mitología nórdica. Con este nombre se conocen dos recopilaciones literarias islandesas medievales que juntas forman el corpus más importante para conocer la mitología nórdica.

Contenido

Son partes fragmentarias de una antigua tradición escáldica de narración oral (actualmente perdida) que fue recopilada y escrita por eruditos que preservaron una parte de estas historias.

Las compilaciones son dos: la Edda prosaica (conocida también como Edda menor o Edda de Snorri) y la Edda poética (también llamada Edda Mayor o Edda de Saemund). Propiamente el título de Edda fue dado a los recientes por Snorri, pero luego aplicado a la poética.

En la Edda poética se recopilan poemas muy antiguos, de carácter mitológico y heroico, realizada por un autor anónimo hacia 1250.

La Edda de Snórri fue compuesta por Snorri Sturluson (1179–1241) hacia los años 1220 ó 1225. No son poemas sino que están en prosa. Y tiene muchas recomendaciones para poetas, ya que el poeta guerrero islandés Snorri intentaba, con esa recopilación en prosa, ayudar a la formación de poetas en el estilo tradicional escáldico, una forma de poesía que data del siglo IX, muy popular en Islandia.

Existe un número de teorías referentes al origen del término *Edda*. Una teoría sostiene que es idéntica a la palabra que parece significar 'La gran abuela' (véase Ríg). Otra teoría argumenta que Edda significa 'Poética'. Una tercer teoría estipula que significa 'El libro de Oddi', donde Oddi es el lugar en que Snorri Sturluson fue educado.

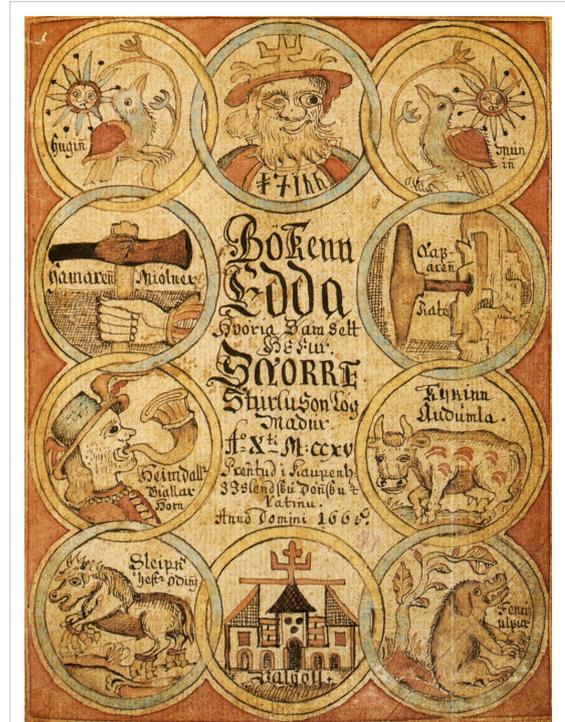
La primera traducción de los *Eddas* al español la realizó Ángel de los Ríos en 1856, con ayuda de una versión francesa. Existen traducciones recientes de Luis Lerate y Enrique Bernárdez.

Bibliografía

- VV.AA. (2000). *Edda mayor*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 9788420644219.
- VV.AA. (2000). *Edda menor*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 9788420644202.
- *Los Eddas, traducción del antiguo idioma escandinavo, premiada por el rey de Suecia con la medalla de oro, y al español, con vista de otras versiones* (Madrid: Imprenta de la Esperanza, 1856)

Enlaces externos

- Traducción de Ángel de los Ríos (1856) ^[1]
- Más datos y algunas traducciones al español ^[2]
- Más datos en la Enciclopedia Católica ^[3]
- Edda Prosaica ^[4] (en islandés)
- Edda Prosaica ^[5] (en inglés)



Edda prosaica.

- Edda Poetica ^[6] (en islandés)
- Edda Poetica ^[7] (en inglés)

Referencias

- [1] http://books.google.com.ar/books?id=V1ZAYpQBzd0C&dq=los+edda&source=gbs_navlinks_s
- [2] <http://www.asatru-argentina.com.ar/eddas.htm>
- [3] <http://www.encyclopediacatolica.com/e/edda.htm>
- [4] http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/ContentsIcelandic.htm
- [5] http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/ContentsEnglish.htm
- [6] http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Index.htm#ice
- [7] http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Index.htm#en

Heimskringla

Se llama *Heimskringla* a un conjunto de sagas redactadas en Islandia alrededor del año 1225 por el poeta e historiador Snorri Sturluson.

También es conocida como *Crónica de los Reyes del Norte*.

Es una recopilación de dieciséis relatos que abarca unos cuatro siglos de historia sobre las vidas de los reyes de Noruega, desde su comienzo legendario en la dinastía sueca de la Casa de Yngling hasta la muerte de Eystein Meyla en 1177.

Título

En el primer código de la obra falta la primera página. La segunda empieza por las palabras "Kringla heimsins", que significan "el círculo del mundo", de ahí proviene el título *Heimskringla*.

Contenido

La *Heimskringla* contiene las siguientes sagas:

1. Saga de los Ynglingos
2. Saga de Halfdan Svarte (el Negro)
3. Saga de Harald Hårfagre (muerto *ca.* 931)
4. Saga de Hakon el Bueno (muerto *ca.* 961)
5. Saga del rey Harald Grafeld (muerto *ca.* 969)
6. Saga del rey Olaf Tryggvason (muerto en 1000)
7. Saga de Olaf Haraldson (muerto en 1030)
8. Saga de Magnus el Bueno (muerto en 1047)
9. Saga de Harald Hardrade (muerto en 1066)
10. Saga de Olaf Kyrre (muerto en 1093)
11. Saga de Magnus el Descalzo (muerto en 1103)
12. Saga de Sigurd el Cruzado (muerto en 1130) y sus hermanos
13. Saga de Magnus el Ciego (destronado en 1135)
14. Saga de Sigurd (muerto en 1155), Eystein (muerto en 1157) e Inge (muerto en 1161), los hijos de Harald
15. Saga de Hakon Herdebreid (muerto en 1162)



Una de las páginas del Heimskringla.

16. Saga de Magnus Erlingson (muerto en 1184)

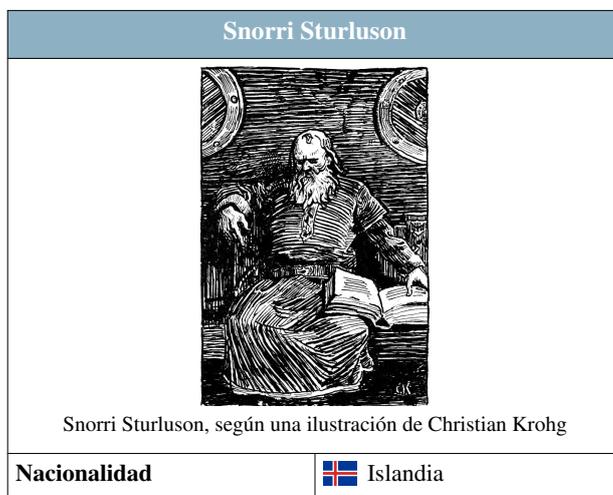
Bibliografía

- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Heimskringla**. Commons

Snorri Sturluson



Snorri Sturluson (Hvammr, c. 1178/1179 - Reykjaholt, 23 de septiembre de 1241) fue jurista, escaldo, historiador, y escritor islandés.

Vida

Se casó a los veinte años con una mujer adinerada, años después se separó, dejándole dos hijos. A los 35 años fue elegido jefe del Althing (asamblea legislativa) de Islandia. En el año de 1218 viajó a Noruega. En la corte del rey Haakon IV de Noruega recibió el título de lendmann o barón. Snorri se comprometió con el rey noruego a que los islandeses aceptaran la dependencia de Noruega. Al regresar a Islandia, envió a su hijo a Noruega en calidad de rehén. Por estas circunstancias fue declarado traidor de Islandia. Y posteriormente en Noruega se le declaró traidor por no haber cumplido su promesa de anexión.

En el año de 1224 contrajo por segunda vez matrimonio, lo que le convirtió en el hombre más rico de Islandia.

Después de la guerra civil en Islandia, Snorri fue asesinado por Árni beiskur y otros hombres de Gissur Þorvaldsson, vasallo del rey noruego que recibió instrucciones de asesinar a Snorri. En 1241, Gissur se dirigió con muchos hombres a casa de Snorri y cumplió su cometido. Dice la leyenda que antes de morir, las últimas palabras de Snorri fueron: "*Eigi skal höggva!*" (¡No cortéis mi cabeza!).

Obra

Fue el autor de la *Saga de Egil Skallagrímson* y la *Heimskringla* (o *Crónica de los reyes de Noruega*) y la famosa *Edda prosaica*, un manual para poetas donde figura el *Gylfaginning* o *Alucinación de Gylfi*, una cosmogonía de la mitología nórdica. Es considerado uno de los grandes literatos de la literatura medieval islandesa.

Bibliografía

- Bagge, Sverre (1991). *Society and Politics in Snorri Sturluson's Heimskringla*. University of California Press. ISBN 0-520-06887-4.
- Enoksen, Lars Magnar (1998). *Runor: historia, tydning, tolkning*. Lund: Historiska Media. ISBN 91-88930-32-7.
- Monsen, Erling (1990). "Introduction to the Translation of Snorre's History of the Norse Kings". *Heimskringla or the Lives of the Norse Kings: Edited with notes by Erling Monsen and translated into English with the assistance of A. H. Smith* ^[1]. Mineola, New York: Dover Publications, Inc. ISBN 0-486-26366-5. A reprint of the 1932 Cambridge edition by W. Heffer.
- *Snorres Kongsoger* (in Nynorsk) Det Norske Samlaget, Oslo. 1993. ISBN 82 521 4139 0.
- Snorri Sturluson (c. 1260). "Kringla leaf". Part of Heimskringla treasure 1 ^[2]. National Library of Iceland, displayed via The European Library.
- Björn Þorsteinsson: *Íslensk miðaldasaga*, 2. útg., Sögufélagið, Rvk. 1980.
- Byock, Jesse L.: *Medieval Iceland: Society, Sagas, and Power* ^[3], University of California Press, USA 1990.
- Gunnar Karlsson: "Frá þjóðveldi til konungsríkis", *Saga Íslands II*, ed. Sigurður Línadal, Hið íslenska bókmenntafélag, Sögufélagið, Reykjavík 1975.
- "Goðar og bændur", s. 5-57, *Saga X*, Sögufélagið, Reykjavík 1972.
- Vísindavefurinn: Hvað var Sturlungaöld? ^[4]

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Snorri Sturluson**. Commons

Referencias

- [1] http://books.google.com/books?id=N8hgblngVqAC&printsec=frontcover&dq=Heimskringla:+History+of+the+Kings+of+Norway&lr=&source=gbs_similarbooks_s&cad=1#v=onepage&q=Heimskringla%3A%20History%20of%20the%20Kings%20of%20Norway&f=false
- [2] http://libraries.theeuropeanlibrary.org/Iceland/treasures_en.xml
- [3] http://books.google.com/books?id=A4S6Bnw3HnkC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false
- [4] <http://www.visindavefur.hi.is/svar.asp?id=4429>

Gesta Danorum

La *Gesta Danorum* (también llamada *Historia Dánica* o *Danesa*) es un texto del siglo XII atribuido al historiador Saxo Gramático.

Valdemar I de Dinamarca o alguien de su corte lo animó a escribir la historia de Dinamarca, su patria. La *Historia Danesa* consta de varios tomos, escritos en latín. Incluye traducciones de piezas vernáculas que actualmente reemplazan a las originales perdidas. Asimismo contiene una descripción (bastante escéptica) de la religión de los antepasados.

Además, en el tercer tomo de la *Gesta Danorum* figura una versión primitiva de la historia de *Hamlet* (que inspiró la más famosa obra de Shakespeare), cuyo protagonista es *Amlodi* o *Amlenth*.

La obra completa se compone de dieciséis libros en prosa con alguna incursión ocasional de poemas. Los libros 1 al 9 están enfocados a la mitología nórdica y el texto finaliza con citas a Gorm el Viejo, primer registro documentado de un rey danés. Los libros 10 al 16 están más enfocados a la historia medieval. El libro 14 contiene una descripción del templo de Rügen.

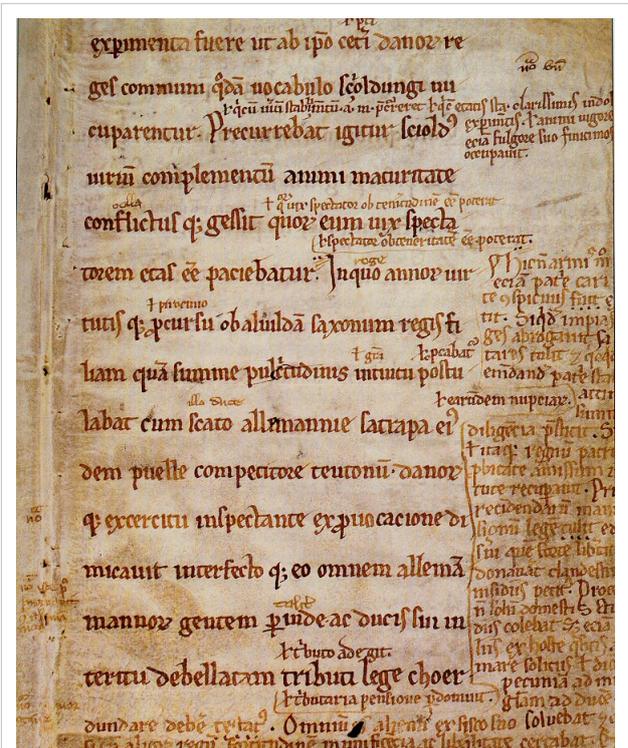
No obstante, la obra original se considera perdida, a excepción de cuatro fragmentos: fragmento de Angers (el más completo y el único que se considera escrito de puño y letra de Saxo), fragmento de Lassen, fragmento de Kall-Rasmussen y fragmento de Plesner. Todos los fragmentos pertenecen y se encuentran en la biblioteca real danesa.

Bibliografía

En Latín

La fuente principal de traducciones conocidas procede de la obra de Christiern Pedersen, *Danorum Regum heroumque Historiae*. Algunas de las más conocidas, completas o parciales, son:

- Christiern Pedersen, 1514, *Danorum Regum heroumque Historiae*
- Johannes Oporinus, 1534, *Saxonis Grammatici Danorum Historiae Libri XVI*
- Philip Lonicer, 1576, *Danica Historia Libris XVI*
- Stephan Hansen Stephanius, 1645, *Saxonis Grammatici Historiæ Danicæ Libri XVI*
- Christian Adolph Klotz, 1771, *Saxonis Grammatici Historiæ Danicæ libri XVI*
- Peter Erasmus Müller, 1839, *Saxonis Grammatici Historia Danica*
- Alfred Holder, 1886, *Saxonis Grammatici Gesta Danorum*
- Jørgen Olrik & Hans Ræder, 1931, *Saxonis Gesta Danorum*
- Karsten Friis-Jensen, 2005, *Gesta Danorum* ISBN 978-87-12-04025-5, ISBN 87-12-04025-8



Gesta Danorum (Fragmento de Angers), pag. 1

En danés

- Christiern Pedersen, 1540, nunca se publicó, obra perdida
- Jon Tursons, 1555, nunca se publicó, obra perdida
- Anders Sørensen Vedel, 1575, *Den Danske Krønike*
- Sejer Schousbølle, 1752, *Saxonis Grammatici Historia Danica*
- N. F. S. Grundtvig, 1818-1822, *Danmarks Krønike af Saxo Grammaticus*
- Frederik Winkel Horn, 1898, *Saxo Grammaticus: Danmarks Krønike*
- Jørgen Olrik, 1908-1912, *Saksens Danesaga*
- Peter Zeeberg, 2000, *Saxos Danmarkshistorie* ISBN 87-12-03496-7 (completo) ISBN 87-12-03534-3 (vol 1) ISBN 87-12-03535-1 (vol 2)

En inglés

- Oliver Elton, 1894, *The First Nine Books of the Danish History of Saxo Grammaticus*
- Peter Fisher y Hilda Ellis Davidson, 1979-1980, *Saxo Grammaticus: The History of the Danes, Books I-IX*
- Eric Christiansen, 1980-1981, *Saxo Grammaticus: Danorum regum heroumque historia, books X-XVI*
- William F. Hansen, 1983, *Saxo Grammaticus and the life of Hamlet*

Otros idiomas

- Hermann Jantzen, 1900, *Saxo Grammaticus. Die ersten neun Bücher der dänischen Geschichte* (alemán)
- Ludovica Koch & Maria Adele Cipolla, 1993, *Sassone Grammatico: Gesta dei re e degli eroi danesi* (italiano)
- Yukio Taniguchi, 1993, *Sakuso Guramatikusu: Denmakujin no jiseki* (japonés)
- Santiago Ibáñez Lluch, 1999, *Saxo Gramático: Historia Danesa* (español)

Saxo Grammaticus

Saxo Grammaticus o **Sajón Gramático** (h. 1150 – 1220) fue un historiador medieval danés de cuya vida se conoce muy poco ^[*cita requerida*]. Se le atribuyen los dieciséis libros de la historia danesa de su época, la *Gesta Danorum*.

En el prefacio de la *Gesta Danorum* relata que su padre y abuelo sirvieron como guerreros bajo el rey Valdemar I de Dinamarca, y que él mismo serviría a Valdemar II de Dinamarca, de un modo más espiritual.

Se cree que nació en Zelanda, según dicen fuentes posteriores. Su elegante latín y sus conocimientos sobre la antigua Roma, presentes en la *Gesta Danorum*, hacen suponer que recibió su educación fuera de Dinamarca, quizá en alguna de las grandes escuelas eclesíásticas de Francia.

Saxo Grammaticus no fue su nombre real, sino que recibió el apelativo *Grammaticus*, término latino para un maestro de letras, en el *Compendium Saxonis* de la *Chronica Jutensis*, hacia 1342.

Probablemente fue su versión de la saga del príncipe danés Amled la que inspiró a Shakespeare su *Hamlet*.

Enlaces externos

- Saxo Grammaticus ^[1] Danmarks krønike de «Kulturformidlingen norrøne tekster og kvad» (en noruego).
- Project Runeberg sobre Saxo Grammaticus y la Gesta Danorum: Saxo Grammaticus ^[2] (en inglés).
- Versión en inglés de los libros I-IX: Biblioteca clásica y medieval online ^[3]
- Versión latina de los libros I-XVI en la Biblioteca Real de Dinamarca ^[4]

Referencias

- [1] <http://www.heimskringla.no/dansk/SAXO/index.php>
 [2] <http://runeberg.org/authors/saxo.html>
 [3] <http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/DanishHistory/>
 [4] <http://www.kb.dk/elib/lit/dan/saxo/lat/or.dsr/index.htm>

Edda prosaica

<i>Edda prosaica</i>	
	
<p>Esta colorida página frontal de la Edda prosaica en un manuscrito islandés del siglo XVIII muestra a Odín, Heimdall, Sleipnir y otras figuras de la mitología nórdica.</p>	
Autor	Snorri Sturluson
Género	Poesía
Publicado en	Aproximadamente en 1220
País	 Islandia

La *Edda prosaica*, conocida también como la *Edda menor* o la *Edda de Snorri* es un manual de poética islandés que también contiene muchas historias mitológicas. Su propósito fue permitir a los poetas y lectores islandeses entender la sutileza del verso aliterativo, y comprender el significado detrás de los muchos *kenningar* que eran usados en la poesía escáldica.

Contenido

Fue escrita por el erudito e historiador islandés Snorri Sturluson cerca del año 1220. Sobrevivió en siete manuscritos principales, escritos entre el 1300 y el 1600.

La Edda prosaica consiste en tres diferentes secciones: la *Gylfaginning* (c 20.000 palabras), la *Skáldskaparmál* (c 50.000 palabras) y la *Háttatal* (c 20 000 palabras). Además, de una introducción llamada *Bragarædur*:

La primera (Bragarædur) es una introducción evemerista, la segunda (Gylfaginning) expone bajo la forma de la visión de un imaginario rey Gylfi un tratado de mitología, la tercera (Skáldskaparmál), que forma en volumen la mitad de la obra y la cuarta (Háttatal) son compendios de metros escáldicos y recursos de expresión. Snorri Sturluson usó no sólo la Edda poética sino diversas fuentes que nos son desconocidas y parece claro que conocía versiones diversas de una misma leyenda.

Francisco Diez de Velasco, *Religiones de los pueblos del centro, norte y este de Europa*

El mismo autor, Diez de Velasco, señala que mediante la Edda en prosa, Sturluson intentaba que la poesía cortesana escáldica no desapareciera por incompetencia o desconocimiento de los poetas contemporáneos. Debido a la rigidez del arte compositivo escáldico, se requería un conocimiento profundo de la mitología pero también de los recursos métricos y de expresión.

Tanto la Gylfaginning o alucinación de Gylfi, como la Völuspá, poema perteneciente a la Edda mayor, aportan una visión completa sobre el proceso cosmogónico de la Mitología nórdica.

Bibliografía

- VV.AA. (2000). *Edda mayor*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-4421-9.
- VV.AA. (2000). *Edda menor*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-4420-2.
- Anthony Faulkes (traductor). *Edda de Snorri Sturluson*. Everymans Library. ISBN 0-460-87616-3.

Enlaces externos

-  Wikisource contiene obras originales de o sobre **Edda**. Wikisource
- Edda Snorra Sturlusonar ^[1] Texto en nórdico antiguo, edición de Guðni Jónsson.
- Edda prosaica ^[2] Traducción de Arthur G. Brodeur (1916)
- Edda prosaica ^[3] Traducción de Rasmus B. Anderson (1897)
- Enciclopedia CyberSamurai de mitología nórdica: Edda prosaica ^[5] (en inglés)
- Enciclopedia CyberSamurai de mitología nórdica: Edda prosaica (nórdico antiguo) ^[4]

Referencias

[1] <http://www.heimskringla.no/original/snorre/index.php>

[2] <http://www.northvegr.org/lore/prose/index.php>

[3] <http://www.northvegr.org/lore/prose2/index.php>

Edda poética

La **Edda poética** o **Edda mayor** es una colección de poemas escritos en nórdico antiguo preservados inicialmente en el manuscrito medieval islandés conocido como Codex Regius. Junto con la Edda prosaica de Snorri Sturluson, la Edda poética es la fuente existente más importante sobre mitología escandinava y leyendas heroicas germanas.

El Codex Regius fue escrito en el siglo XIII pero no se supo nada de su paradero hasta 1643 cuando llegó a las manos de Brynjólfur Sveinsson, obispo de Skálholt. Por ese entonces las versiones de la Edda de Snorri eran bien conocidas en Islandia, pero los eruditos especulaban que había otra, una *Edda mayor* que contenía los poemas paganos que Snorri cita en su libro. Cuando se descubrió el Codex Regius se creyó que esta había sido probada. Brynjólfur atribuyó el manuscrito a Sæmundr el sabio, un sacerdote islandés del siglo XII. Sin embargo, aunque esta atribución es rechazada por los eruditos modernos, el título *La Edda de Sæmundar* aún puede verse en ocasiones.

El obispo Brynjólfur envió el Codex Regius como un regalo al rey danés, y de ahí el nombre. Ha sido guardado durante siglos en la Biblioteca Real Danesa pero en 1971 fue devuelto a Islandia.

Estilo

Los **poemas éddicos** están compuestos en versos aliterativos. Su medido de sustento es *fornyrðislag*, mientras que *málaháttur* es una variación común. El resto, cerca de un cuarto, están compuestos en *ljóðaháttur*.

El lenguaje de los poemas es generalmente claro y relativamente sin adornos. Mientras que los kenningar son empleados usualmente, no se acercan a la frecuencia o complejidad encontrada en la poesía escáldica.

Autoría

Como la mayoría de la poesía temprana, los poemas éddicos eran recitados por trovadores, pasados oralmente de cantante a cantante y de poeta a poeta a través de los siglos. Ninguno de estos poemas son atribuidos a un autor en particular aunque muchos de ellos muestran fuertes características individuales y es probable que sean el trabajo de un poeta individual. Los eruditos a veces especulan con autores hipotéticos, pero nunca han sido alcanzadas conclusiones firmes y aceptadas.

Fecha de composición

La datación de los poemas ha sido una fuente de largas discusiones entre los eruditos durante mucho tiempo. Es difícil alcanzar conclusiones firmes. Mientras que algunas líneas de los poemas éddicos a veces aparecen en poemas de conocidos poetas, tal evidencia es difícil de evaluar. Por ejemplo Eyvindr skáldaspillir, componiendo en la segunda mitad del siglo X, usa en su Hákonarmál un par de líneas encontradas en Hávamál. Es posible que haya estado citando un conocido poema, pero también es posible que Hávamál, o al menos la estrofa en cuestión, sea un trabajo derivado más joven.

Poemas individuales tienen pistas individuales sobre su edad. Por ejemplo Atlamál hin groenlenzku es clamado por su título, y parece por alguna evidencia interna, que fue compuesto en Groenlandia. De ser así, no puede ser anterior a 985 ya que no hubo escandinavos en Groenlandia hasta ese tiempo.

Localización de la obra

El problema de datar los poemas está relacionado con el problema de saber cuando fueron compuestos. Dado que Islandia no fue habitada hasta más o menos el año 870 cualquier cosa compuesta antes de esa fecha debe de haber sido compuesta necesariamente en cualquier otro lugar, muy probablemente en Noruega. Sin embargo todos los poemas más reciente son posiblemente de origen Islandés.

Los eruditos han tratado de localizar poemas individuales estudiando la fauna, flora y geografía a la que se refieren; sin embargo esta aproximación no suele arrojar resultados firmes pues, por ejemplo, aunque no había lobos en Islandia podemos asegurar que los poetas islandeses conocían dichas especies. De forma semejante, las descripciones apocalípticas de Völuspá han sido tomadas como prueba de que el poeta que lo compuso vio una erupción volcánica en Islandia, pero eso, es difícilmente cierto.

Últimamente los eruditos han tendido a evitar este debate.

Ediciones

Algunos poemas semejantes a los encontrados en el Codex Regius son incluidos normalmente en las ediciones de la Edda Poética. Entre los manuscritos más importantes se incluyen AM 748 I 4to, Hauksbók y Flateyjarbók. Muchos de los poemas son citados en la Edda de Snorri pero a menudo suelen ser sólo trozos de los mismos.

Depende del editor decidir que poemas son incluidos en una edición de la Edda poética. Los que no están incluidos en el Codex Regius se suelen llamar *Eddica minora* por su aparición en una edición de Andreas Heusler y Wilhelm Ranisch hecha en 1903.

Los traductores ingleses no son consistentes al traducir los nombres de los poemas éddicos ni en la forma de traducir las formas poéticas del escandinavo antiguo. Se dan abajo tres traducciones tomadas de las de Bellows, Hollander y Larrington con los nombres normalizados que se encuentran (en inglés) en el libro de Lindow *Norse Mythology* y en el de Orchard *Cassell's Dictionary of Norse Myth and Legend*.

Poemas incluidos por varios editores

Poemas mitológicos

Que aparecen en el Codex Regius

Völuspá *La profecía de la mujer sabia, La profecía de la Vidente*

Hávamál *La balada del más alto, Los dichos de Hár, Dichos del más alto*

Vafþrúðnismál *La balada de Vafþrúdnir, La canción de Vafþrúdnir, Los dichos de Vafþrúdnir*

Grímnismál *La balada de Grímnir, La canción de Grímnir, Los dichos de Grímnir*

Skírnismál *La balada de Skírnir, La canción de Skírnir, El viaje de Skírnir*

Hárbarðsljóð *El poema de Hárbarð, El lai de Hárbarð, La canción de Hárbarð*

Hymiskviða *La canción de Hymir, El poema de Hymir*

Lokasenna *La discusión de Loki, El concurso de insultos de Loki, La disputa de Loki*

Prymskviða *La canción de Thrym, El poema de Thrym*

Völundarkviða *La canción de Völund*

Alvíssmál *La balada del Alvís, La canción de Alvís, Los dichos de Todo Sabiduría*

Que no aparecen en el Codex Regius

Baldrs draumar *Los sueños de Baldr*

Rígsthula *La canción de Ríg, La canción de Ríg, La lista de Ríg*

Hyndluljóð *El poema de Hyndla, La canción (lay) de Hyndla, La canción (song) de Hyndla*

Völuspá hin skamma *La Völuspá corta, La profecía corta de la vidente* - Este poema está incluido como una interpolación en Hyndluljóð.

Svipdagsmál *La balada de Svipdag, La canción de Svipdag* - Este título, originalmente sugerido por Bugge, hoy en día cubre dos poemas distintos:

Grógaldr *El hechizo de Gróa (con genitivo sajón), El hechizo de Gróa (con of)*

Fjölsvinnsmál *La balada de Fjölsvid, La canción de Fjölsvid*

Grottasöngur *La canción de Mill, La canción de Grotti* (No incluida en muchas ediciones.)

Hrafnagaldur Óðins *La canción del cuervo de Odín, El canto del cuervo de Odín.* (Un trabajo posterior no incluido en muchas ediciones).

Cantos heroicos

Que aparecen en el Codex Regius

Después de los poemas mitológicos el Codex Regius continúa con cantos heroicos sobre héroes mortales.

Los cantos de Helgi

Helgakviða Hundingsbana I o **Völsungakviða** *El primer canto de Helgi Hundingsbane, El primer canto de Helgi el Matahundings, El primer poema de Helgi Hundingsbani*

Helgakviða Hjörvarðssonar *El canto de Helgi el hijo de Hjörvard, El canto de Helgi, hijo de Hjörvard, El poema de Helgi, hijo de Hjörvard*

Helgakviða Hundingsbana II or **Völsungakviða in forna** *El segundo canto de Helgi Hundingsbane, El segundo canto de Helgi el Matahundings, Un segundo poema de Helgi Hundingsbani*

Nota: Helgi Hjörvarðsson y Helgi Hundingsbani son dos personajes diferentes, sin embargo la prosa que conecta los poemas de la Edda Poética afirma que el segundo es la reencarnación del primero.

El Ciclo Nibelungo

Frá dauða Sinfjötla *De la muerte de Sinfjötli, La muerte de Sinfjötli (con genitivo sajón), La muerte de Sinfjötli (con of)* (Un pequeño texto en prosa.)

Grípisspá *La profecía de Grípir (con genitivo sajón), La profecía de Grípir (con of)*

Reginismál *La balada de Regin, La canción de Regin*

Fáfnismál *La balada de Fáfnir, La canción de Fáfnir*

Sigrdrífumál *La balada del Traevictorias, La canción de Sigrdrífa*

Brot af Sigurðarkviðu *Fragmento de un canción de Sigurd, Fragmento de un poema sobre Sigurd*

Guðrúnarkviða I *El primer canto de Guðrún*

Sigurðarkviða hin skamma *El canto corto de Sigurd, Un poema corto sobre Sigurd*

Helreið Brynhildar *El viaje infernal de Brynhild, El viaje de Brynhild al infierno, El viaje de Brynhild al infierno*

Nota: en este caso para viaje se usó la palabra *ride* que viene a significar viaje pero siendo llevado por otro.

Dráp Niflunga *El asesinato de los Nibelungos, La caída de los Nibelungos, La muerte de los Nibelungos*

Guðrúnarkviða II *El segundo canto de Guðrún* o **Guðrúnarkviða hin forna** *El viejo canto de Guðrún*

Guðrúnarkviða III *El tercer canto de Guðrún*

Oddrúnargrátr *El lamento de Oddrún (con of), El llanto de Oddrún, El lamento de Oddrún (con genitivo sajón)*

Atlakviða *El canto de Atli.* (El título completo del manuscrito es **Atlaviða hin groenlenzka**, esto es, *El canto de Groenlandia de Atli*, pero los editores y traductores generalmente omiten la referencia a Groenlandia como un posible error causado por una confusión con el poema siguiente).

Atlamál hin groenlenzku *La balada de Groenlandia de Atli, El canto groenlandés de Atli, El poema groenlandés de Atli*

Nota: en estos casos se usaba la forma escandinava "Niflungs", pero ha sido traducida a Nibelungos: Nibelungos

El canto de Jörmunrekkr

Guðrúnarhvöt *La incitación de Guðrún, El lamento de Guðrún*

Hamðismál *La balada de Hamdir, El canto de Hamdir*

Los cantos heroicos deben verse como un todo en la Edda pero están compuestas por tres capas: la historia de Helgi Hundingsbani, La historia de los Nibelungos y la historia de Jörmunrekkr, Rey de los Ostrogodos (una tribu de los godos). Éstos son original y respectivamente, escandinavos, alemanos y góticos. Hay que tener en cuenta que hasta donde se puede determinar la historicidad, Atila, Jörmunrekkr y Brynhildr existieron, además Brynhildr se basó parcialmente en Brunilda de Austrasia, pero la cronología ha sido invertida en los poemas.

Que no aparecen en el Codex Regius

Muchas de las sagas legendarias contienen poesía en estilo éddico. Su edad e importancia son difíciles de evaluar pero la saga Hverfingar, concretando, contiene interpolaciones poéticas interesantes.

Hlöðskviða *Canto de Hlöd*, también conocida en inglés como *The Battle of the Goths and the Huns* (La batalla de los godos y los hunos). Extraída de la *saga Hverfingar*.

El despertar de Angantyr Extraída de la *saga Hverfingar*.

Sólarljóð

Sólarljóð *Poemas del sol.*

Este poema, tampoco contenido en el Codex Regius, es incluido a veces en algunas ediciones de la Edda Poética a pesar de que es cristiano y pertenece, hablando propiamente, a la literatura visionaria de la Edad Media. Está, sin embargo, escrito en *ljóðahátt* y usa mucha imaginación pagana.

Bibliografía

- VV.AA. (2000). *Edda mayor*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 9788420644219.
- VV.AA. (2000). *Edda menor*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 9788420644202.

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Edda poética**. Commons

Piedra de Rök

Piedra de Rök

<div style="text-align: center;">  <p>Estela rúnica</p> </div>	
	
ID Rунdata:	Ög 136
País:	Suecia
Región:	Östergötland
Encontrada en:	Rök
Datación:	800
Artista:	Varinn
Texto original:	
Nórdico antiguo : Ver artículo.	
Traducción:	
Ver artículo.	
Véase también:	
Piedras rúnicas - Alfabeto rúnico	

La **piedra de Rök** es una estela rúnica o piedra rúnica, situada en Suecia, en los terrenos de la iglesia de Rök, en la comuna de Ödeshög, provincia de Östergötland, cercana a la orilla este del lago Vättern.

Tiene una altura cercana a los 2,5 metros, y más de 1 metro bajo tierra. Es de granito de grano fino, de color gris claro, con cerca de 280 inscripciones rúnicas en el frente y 450 en la parte posterior. Le faltan algunos trozos, especialmente en los costados, que se han perdido.

Historia

La Piedra de Rök era ya conocida en el siglo XVII, por investigaciones lingüísticas realizadas entonces. Se encontraba empotrada en un muro de la antigua iglesia medieval del lugar. Esta iglesia fue demolida en 1843 cuando comenzó la construcción de la iglesia actual.

La piedra rúnica fue trasladada a la nueva iglesia y empotrada nuevamente en un muro, notándose que también tenía inscripciones en su parte posterior. El año 1862 por orden de una autoridad real, fue sacada de la iglesia y ubicada en las cercanías. Recibió entonces el nombre de Piedra de Rök (*Rökstenen*). En 1991 se la dotó de un pequeño museo techado.

Rök o *rauk* es una palabra en antiguo nórdico que significa piedra o roca. Posiblemente el lugar recibió su nombre por la Piedra de Rök y no al revés. En la antigua historia de Gotland se nombra a Rauk en referencia a una piedra rúnica.

El texto

El texto es el más largo de todas las piedras rúnicas clasificadas en Suecia. Investigaciones hechas, indican que fue tallado alrededor del año 800, basadas en que el alfabeto de su texto corresponde un tipo de transición hacia el futhark joven de runas de rama corta usado en el siglo IX en Suecia y Noruega.

La primera traducción la hizo el noruego Sophus Bugge en 1878, y su explicación sigue siendo tema de investigación en la actualidad. Por su singularidad, el texto es considerado el más hermoso de todas las piedras rúnicas de Suecia.

Como la mayoría de otras piedras rúnicas, comienza indicando que se trata de un monolito erigido para honrar la memoria de alguien fallecido, para luego seguir con un tono poético, enigmático y evocatorio, que incluye runas cifradas y acrósticos.

Descripción del texto

La piedra fue tallada personalmente (o encargada) por Varin para conmemorar a Vemod, su hijo fallecido.

Siguen dos frases cuyo comienzo puede ser traducido “Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar”.

Viene después un trozo escrito en islandés antiguo, con un elogio a Teodorico el Grande.

Continúa el relato aludiendo a algo que lleva el número 12 con un relato de la mitología nórdica, luego el número 13 con una descripción genealógica.

Retoma luego la frase “Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar” en cuatro frases distintas: La primera aparece incompleta. La segunda con una referencia a los descendientes de Ingvald. La tercera al hijo de un guerrero llamado Vilen terminada en las letras NIT. La cuarta con solo las letras TOR, y la quinta nombrando a Sibbe el guardián de Vi.

Traducción informal

En memoria de Vämöd están estas runas. Pero Varin las escribió, el padre, en memoria del hijo fallecido.

(Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar) esto, cuales dos botines como doce veces fueron tomados como botín de guerra, ambos de una sola vez de hombre en hombre.

(Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar) como aquel otro, quien como por nueve generaciones después perdió la vida entre los Hreidgoter y murió entre ellos en consecuencia de su (culpa/ deuda).

Entonces reinó Tjodrik el Valeroso jefe de los guerreros del mar de la costa del mar de Hreid. Ahora sentado y preparado en su caballo gótico, con el escudo sobre el hombro, el más notable de los Märingar.

Yo lo digo como el duodécimo era el caballo que Gunn ve nacer en el campo de batalla, donde veinte reyes reposan.

Yo lo digo así como el decimotercero, cuales veinte reyes estuvieron en Sjælland durante veinte inviernos, con cuatro nombres, nacidos de cuatro hermanos. Cinco con el nombre Valke, hijos de Rådulf, cinco Reidulf, hijos de Rugufs, cinco Haisl, hijos de Hard, cinco Gunnmund, hijos de Björn.

(Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar) el total cada uno.... (falta)...

(Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar) esto, quien de los descendientes de Ingvald que fueron recompensados a través de (una ofrenda/ el sacrificio) de una esposa.

(Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar), a cual campeón un heredero es nacido. Es Vilen. El podía aplastar a un gigante. Es Vilen. NIT

(Yo les digo a los jóvenes / Yo digo para recordar) : TOR

Sibbe el guardián de Vi procreó a los noventa (un hijo).

Enlaces externos

- <http://www.gedevasen.dk/roekstone.html#C19>.(en inglés).
- Imágenes y textos. ^[1]
- <http://www.proel.org/alfabetos/runico.html>

Referencias

- [1] <http://hemsidor.torget.se/users/r/runor/rokstenen.htm>

Saga Volsunga



(para ver las referencias entrar a la imagen en su tamaño más amplio) El grabado Ramsund en Suecia denota 1) como Sigurd está sentado y desnudo frente al fuego preparando el corazón del dragón Fafner para su padre adoptivo Regin, que es el hermano de Fafner. El corazón no está listo todavía, y cuando Sigurd lo toca, se quema y se mete el dedo en la boca. Como ha probado sangre de dragón empieza a entender la canción del ave. 2) Las aves dicen que Regin no cumplirá su promesa de reconciliación y tratará de matar a Sigurd, lo que causa que éste corte la cabeza del primero. 3) Regin yace muerto al lado de su propia cabeza y sus herramientas de herrería con las que forjó la espada de Sigurd, Gram, están esparcidos a su alrededor, y 4) el caballo de Regin está repleto del tesoro del dragón. 5) es el evento previo donde Sigurd mata a Fafner, y 6) muestra a Óðder del comienzo de la saga. La runa en la cinta es una dedicatoria: "*Sigríðr gærði bro þasi, mōðiR Alriks, dottir Orms, for salu HolmgæiRs, faður Sigrōðar, boanda sins*", "Sigríðr hizo este puente, madre de Alríkr, hija de Ormr, para el alma de Holmgeirr, padre de Sigrōðr, su esposo (lit. *capataz Labrador*)."

La **Saga Volsunga** o **Saga de los volsungos** es un texto islandés escrito en prosa a finales del siglo XIII.

Relata las aventuras del héroe germánico Sigurd y corresponde a una versión más arcaica del tema que se trata en el *El Cantar de los Nibelungos* (una epopeya del Alto Germano Medio muy similar a la Saga Volsunga, pero escrita en verso, que cuenta la destrucción de los Burgundios o Burgundios).

Se basa en poesías tradicionales anteriores, algunas de las cuales están recogidas en la Edda poética. Es por esto que los estudiosos agrupan esta saga dentro de las llamadas *sagas arcaicas* o *de la antigüedad*, caracterizadas por insertar elementos mitológicos y fantásticos.

Enlaces externos

- Saga Völsunga ^[1] en nórdico antiguo desde la Fundación de difusión cultural de textos y poemas nórdicos «Kulturformidlingen norrøne tekster og kvad» de Noruega.
- Lea la saga Volsunga aquí ^[2] (en inglés)
- Mitos atemporales: Saga Volsunga ^[3] (en inglés)

Referencias

[1] http://www.heimskringla.no/wiki/Volsunga_saga

[2] <http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/Volsunga/>

[3] <http://www.timelessmyths.com/norse/volsunga.html>

Cosmología nórdica

La **Cosmología escandinava** se refiere a las creencias mitológicas que tenían los pueblos nórdicos sobre el origen y evolución del universo, así como las leyes generales que rigen el mundo físico, antes de la llegada del cristianismo.

El mito de la creación

Según las creencias precristianas que aparecen reflejadas en poemas como la *Völuspá* y en el relato *Gylfaginning* el mundo se formó a partir de pocos elementos.

Frío y Calor

Al principio no había ni arena, ni mar, ni olas saladas, ni tierra por abajo ni cielo por arriba; el abismo no tenía fondo y la hierba no crecía en ninguna parte. El abismo original Ginnungagap se extendía entre el país de los hielos, de las tinieblas y de las nieblas, al Norte, y en el Sur, el país de fuego

Del choque y mezcla entre estas materias (una caliente y una fría) nacieron el mar, la tierra y las aguas. Doce ríos venidos del sur fluyeron hacia el país de los hielos, allí se cubrían de escarcha y morían en las inmensidades heladas. Éstos colmaron poco a poco el abismo.

Ymir

Las gotas de agua, vivificadas por el aire del Sur, se reunieron para formar un cuerpo vivo, el del primer gigante: Ymir. Al principio único ser dotado de vida, tuvo pronto la compañía de una vaca: Audumla, nacida como él en el hielo fundido. De la ubre de Audumla fluían cuatro ríos de leche, que nutrían a Ymir; ella se nutría de la sal contenida en el hielo que hacía fundirse lamiéndolo. De Ymir nacieron los gigantes.

Buri

Mientras Ymir bebía esa leche y multiplicaba sus fuerzas, ocurrió que la vaca hizo surgir, en las tibias gotas de leche que salpicaban los bloques de piedra cubiertos de escarcha, otro ser viviente, de forma humana: Buri. Esta primera divinidad, según otros relatos, nace de la condensación del sudor de Ymir. Sus cabellos fueron lo primero que tomó forma, luego la cabeza y luego todo el cuerpo. Buri, como Ymir, era capaz de reproducirse, y tuvo un hijo, Bor, que con el tiempo se casó con Bestla, una hija de gigante, descendiente de Ymir. Así, de manera, surgieron las razas de los gigantes y los dioses.

Odín y la creación del mundo

Los tres primeros hijos de la primera pareja son los tres primeros Ases: Odín, Vili (voluntad) y Vé (sacerdote). Los tres hijos de Bor se abalanzaron contra Ymir y lo mataron. Arrastraron su cuerpo inmenso por sobre el abismo. A partir del cuerpo despedazado del gigante, Odín, con ayuda de sus hermanos Ve y Vili, creó el universo.

De la carne de Ymir hicieron la tierra, de su sangre el mar y los lagos, de sus huesos las montañas y de sus dientes las rocas. Con su cerebro crearon las nubes y con sus cejas enmarañadas los límites del mundo. Con la parte cóncava del cráneo levantaron la bóveda celeste, que es sostenida por cuatro enanos llamados Norðri, Suðri, Austri y Vestri (los puntos cardinales). Los astros principales, el Sol y la Luna, giran perseguidos por lobos. Las chispas del Sol dieron origen a los demás astros. Los dioses regularon su curso, instituyendo así el ritmo de las estaciones, que hizo nacer la vegetación, y también la sucesión de los días y de las noches. La noche fue la primera, y de ella manó el día.

Enanos y seres humanos

Por decisión de los dioses, los enanos nacidos como gusanos de la sangre de Ymir tuvieron raciocinio, aunque quedaron condenados a vivir bajo el suelo y las piedras. 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.

Esquema del Universo

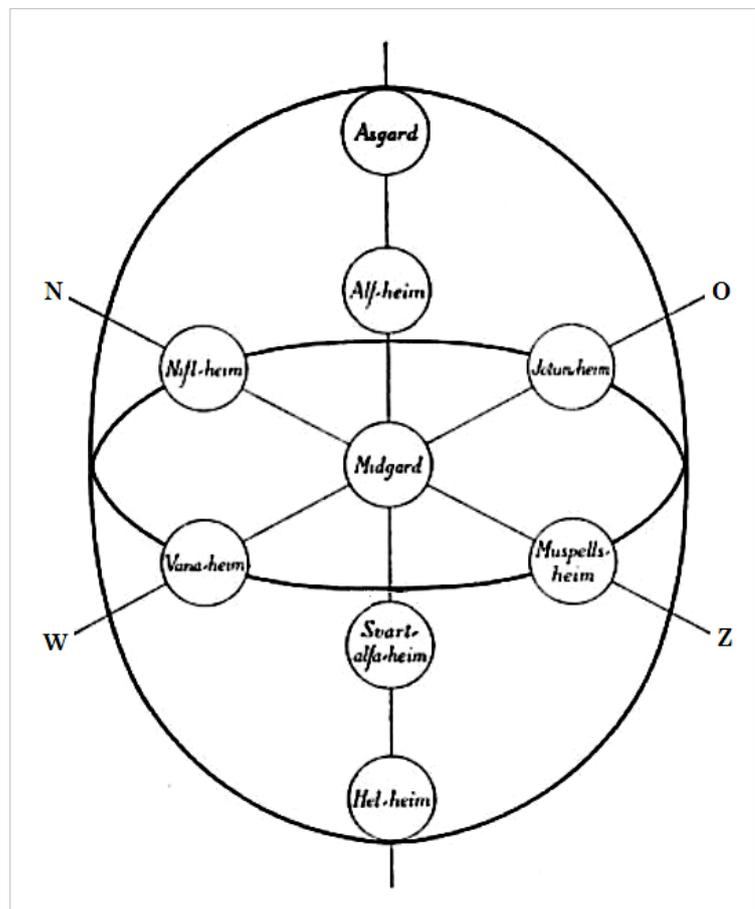
Aunque hay incongruencias, por lo general, el mundo de los escandinavos está dividido en varios lugares conectados por un gran árbol llamado Yggdrasil.

Los nueve lugares

Los 9 lugares en los que se dividía el universo se distinguen por la terminación *-heimr* (hogar, reino, o mundo) y en algunas ocasiones *-garðr* (jardín o tierra).

En los últimos tiempos, la tendencia se inclinaba al nombrar los sitios de acuerdo con las criaturas que los habitaban. Las investigaciones enfocadas hacia las más antiguas fuentes sugieren que los nueve mundos eran designados con la terminación *-heimr* (por ejemplo Miðgarðr sería Mannheim, Ásgarðr sería Godheim) y eso haría que los nombres antiguos fueran tomados por los autores de la mitología al confundir ciertos lugares situados en los mundos, con los mundos en particular.

Además de Midgard los otros 8 mundos se pueden tomar como opuestos de la siguiente forma:



Mundo	Mundo opuesto	Contraste
Muspelheim	Niflheim	Fuego y Calor - Hielo y Frío
Asgard	Hel	Cielo y Salvación - Infierno y Condena
Vanaheim	Jötunheim	Creación - Destrucción
Álfheim	Niðavellir	Luz - Oscuridad

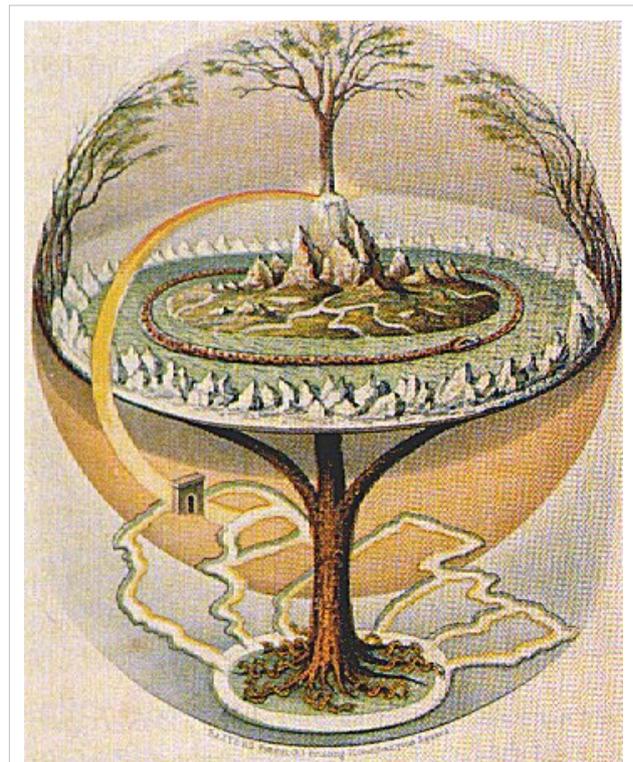
Yggdrasil

Yggdrasil es el nombre del fresno gigante que conecta los distintos mundos. Se acepta la traducción *corcel de Ygg*, ya que Ygg es uno de los tantos nombres de Odín. Este árbol tiene tres niveles; sin embargo, hay algunas inconsistencias de acuerdo con las fuentes sobre cómo este árbol sitúa a diferentes mundos en el mismo nivel. Por ejemplo, en el nivel del medio, además de Midgard se sitúa a Niflheim al norte, a Muspelheim hacia el sur y a Jotunheim en el este.

En la cima del fresno sagrado habitan el águila y el halcón, que representan sabiduría. Una ardilla llamada Ratatösk, que simboliza al intrigante, lleva y trae noticias por las ramas. Los cuervos de Odín, que informan al dios supremo lo que acontece en la tierra, también habitan la copa. Tres ciervos pastan junto al árbol despojándolo de su corteza, y el dragón Nidhogg come sus raíces.

En el cielo del fresno está el reino de los elfos luminosos, de figura "más bella que es el Sol", en tanto los elfos oscuros, "más negros que el alquitrán", viven debajo del árbol.

El arcoiris, Bifrost ("camino oscilante") es el puente entre el cielo y la tierra.



Esta ilustración muestra un intento del siglo XIX que representa el mundo según la Edda prosaica.

Vanir

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

Miembros

Los principales son Njörðr, 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 *Skírnismál* de la *Edda poética* islandesa cuenta la historia de Freyr buscando su amor. Freyr 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 Ragnarök.

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, Mímir, y la enviaron a los *Æsir*. Odín recibió la cabeza y la colocó bajo el árbol de la vida, el Yggdrasil. El origen de algunos Vanir, como Skaði, 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 Njörðr 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.
- Sveigðer que se casó con Vana de Vanheim con quien tuvo como hijo a Vanladi
- Vanlandi cuyo nombre se relaciona con los Vanir, y que se casó con una hija del jotun Snær

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, patronos 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 Freyja quien enseñó magia a los *Æsir*. También practicaban endogamia e incesto, ambas cosas prohibidas entre los *Æsir*; por ejemplo Freyr y Freyja eran hijos de Njörðr 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, dependiendo de la fuente, puede ser:
 - Diosa del amor, la belleza y la fertilidad. - Diosa de la guerra, la muerte, la magia, la profecía y la riqueza.
- Freyr, dios de la lluvia, del sol naciente y de la fertilidad.
- Gerd, diosa de la fertilidad y del sexo.
- Gullveig, cuando los Æsir la trataron mal, estalló la guerra.
- Hœnir, un rehén Æsir.
- Mímir, un rehén Æsir al que los Vanir le cortaron la cabeza y se la enviaron a Odín.
- Kvasir, Vanir más sabio de todos los dioses.
- Lytir, dios algo así como semidiós adivino.
- Njörðr, dios de la tierra fértil y de la costa marina, náutica y la navegación.
- Nerthus, diosa de la tierra.
- Skaði, diosa del invierno y cazadora. Aunque Skaði en realidad es una gigante, fue la mujer de Njörðr, por eso se la considera parte de los Vanir.

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

Enfrentamiento con los Aesir

Véase también: Guerra entre los Æsir y los Vanir.

Hubo un tiempo que Odín convocó a los dioses en asamblea en Asgard, y decidieron que nunca habría una guerra dentro del reino de Asgard, que siempre habría paz mientras los Aesir gobernasen. Los dioses crearon una forja donde fabricaron en ella sus armas y todos los ornamentos para sus bellos y majestuosos palacios.

En el centro existía Yggdrasil, el árbol más robusto jamás conocido. Sus tres raíces estaban situadas en el Niflheim una, en el Jotunheim otra y la tercera en el Asgard, lo que daba estabilidad al universo. Junto a las raíces fluía un arroyo. En el que estaba próximo a la del Niflheim habitaba una serpiente maligna llamada Nidhogg, que roía continuamente la raíz, con la esperanza de que conseguiría acabar con él, para provocar el eterno caos en el universo. Cerca de la raíz de Asgard fluía el Urd, donde se situaba el Gladsheim, donde solían reunirse los Aesir. Las Nornas, que controlaban el destino, también vivían en este arroyo. Junto a la raíz del Jotunheim estaba el pozo de la sabiduría vigilado por Mimir. Era aquí donde Heimdall guardaba el cuerno que haría sonar al comienzo del Ragnarok (el ocaso de los dioses o fin del mundo conocido).

Durante mucho tiempo los Aesir, gigantes, enanos, duendes y los hombres vivieron en armonía. No habían conflictos entre unos y otros, por lo que no había ningún problema.

Existían algunas criaturas que ni siquiera los Aesir podían soportar. Una de ellas era una bruja llamada Gullveig. Siempre que visitaba Asgard dejaba entrever su pasión por el oro y tanta avaricia resultaba repulsiva a los ojos de los Aesir. Un día, durante un de sus viajes, los Aesir no pudieron soportarla más, y la mataron. Después lanzaron su cuerpo a una gran hoguera en medio del Gladsheim.

Pero los poderes de Gullveig eran extraordinarios. Tres veces la mataron los Aesir, y otras tantas la arrojaron al fuego, pero cada vez ella resucitaba de las llamas. Después de esto, los Aesir la llamaron Heid, la que brilla. Heid pronto se convirtió en una diosa de la maldad, que esparcía sus poderes para corromperlo todo.

Cuando los Vanir, los dioses del mundo natural, que vivían en el reino de Vanaheim, no lejos del Asgard, se enteraron de que los Aesir habían tomado parte en la creación de esta malvada diosa, se enfurecieron y les declararon la guerra.

La guerra fue encarnizada durante mucho tiempo, ningún bando consiguió aventajar al otro. Cuando los Aesir lograban derrumbar la muralla del Vanaheim, los Vanir hacían uso de sus poderes mágicos para derribar la de Asgard. Se hizo evidente a los ojos de las dos partes que no podía haber ningún ganador, por lo que acordaron una

tregua. Decidieron que los Aesir y los Vanir vivirían en paz. Para asentar este acuerdo, ambas partes intercambiaron sus jefes. Los Aesir enviaron a Vili y Mimir con los Vanir. Vili era considerado por todos como un líder por nacimiento, poderoso tanto de mente como de cuerpo, y a Mimir, el guardián del pozo de la sabiduría, se le consideraba la personificación del saber. Los Vanir enviaron a Njord, el rey del verano, y a su hijo Frey, dios del sol y la primavera. Junto con ellos vino Kvasir, que había nacido de la mezcla de la saliva de los Aesir y de los Vanir, y también Freya, hermana de Frey, que se convertiría en diosa de la belleza y del amor, y sería la reina de las valquirias, las vírgenes guerreras de Odín.

Árbol genealógico de los Æsir y los Vanir



Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Vanir**. Commons

En inglés

- Viktor Rydberg's "Teutonic Mythology: Gods and Goddesses of the Northland" e-book ^[1]
- W. Wagner's "Asgard and the Home of the Gods" e-book ^[2]
- H. A. Guerber's "Myths of Northern Lands" e-book ^[3]
- Peter Andreas Munch's "Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes" e-book ^[4]

Referencias

[1] <http://www.vaidilute.com/books/norroena/rydberg-contents.html>

[2] <http://www.vaidilute.com/books/asgard/asgard-contents.html>

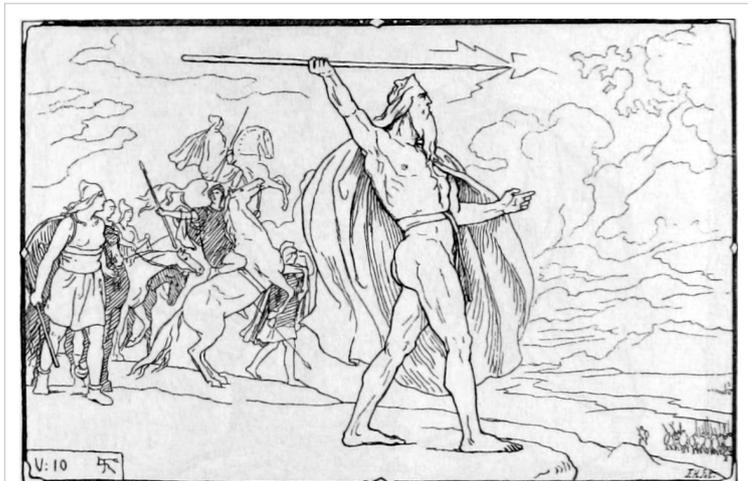
[3] <http://www.vaidilute.com/books/guerber/guerber-contents.html>

[4] <http://www.vaidilute.com/books/munch/munch-contents.html>

Guerra entre los Æsir y los Vanir

En la mitología nórdica, la **Guerra entre los Æsir y los Vanir** fue la guerra que tuvo lugar entre los Æsir y los Vanir, dos grupos de dioses. La guerra culminó con la unificación de las dos tribus en una sola tribu de dioses. Fue un acontecimiento importante en el canon y sus consecuencias y la potencial historicidad en torno a los relatos de la guerra son un tema de amplio debate y discurso académico.

Información fragmentada sobre la guerra aparece en algunas fuentes sobrevivientes. Así, la guerra es descrita en *Völuspá*, un poema recogido en la *Edda poética* en el siglo XIII de fuentes tradicionales más tempranas, en el libro «Skáldskaparmál» de la *Edda prosaica*, escrito en torno al año 1220 por Snorri Sturluson, y en una forma evemerista en la *Saga de los Ynglings*, primera parte de la *Heimskringla*, también escrita por el poeta e historiador islandés Snorri Sturluson en el siglo XIII.



Odín arroja su lanza sobre una multitud Vanir. Ilustración de Lorenz Frølich (1895).

Testimonios

Los siguientes testimonios proveen información sobre la guerra:

Edda poética

En dos estrofas del *Völuspá*, la guerra es relatada por una völvu (quien se refiere a sí misma en tercera persona), mientras el dios Odín la cuestiona. En la primera de las dos estrofas, la völvu dice que recuerda la primera guerra en el mundo, cuando la diosa Vanir Gullveig fue atravesada con lanzas y, luego, quemada tres veces en uno de los salones de Odín, pero que Gullveig renació las tres ocasiones. En la siguiente estrofa, la völvu sostiene que Gullveig renacida del fuego fue llamada Heiðr (que significa "la Brillante",^[1] también sería pertinente el adjetivo "Reluciente" o el sustantivo "Honor"^[2]) cada vez que regresaba a casa, que era sabia y lanzaba hechizos. La diosa Gullveig/Heiðr practicaba un tipo de hechicería (Seid) donde podía, como cuando estaba en trance, y fue "siempre la favorita de las mujeres malvadas."^[1]

Los Vanir demandaron una reparación de los Æsir por la tortura de Gullveig: los Vanir querían tener el mismo estatus y privilegio que los Æsir. Así, en una estrofa posterior, la völvu le dice a Odín que todos los poderes fueron a los sitios del juicio y discutieron si los Æsir debían pagar una multa o si, en su lugar, todos los dioses debían tener tributos. Al final, los Æsir se negaron y rompieron las conversaciones, por lo que estalló una guerra entre las dos tribus. Más adelante en el poema, una estrofa proporciona el último de los relatos de la völvu sobre los eventos que rodearon a la guerra. Afirma:

Odín arrojó una lanza, la tiró sobre la multitud;
que seguía siendo la primera guerra en el mundo,
el muro de defensa del bastión de los Æsir fue roto;
los Vanir, indomables, estaban pisoteando la llanura.^[1]

John Lindow sostiene que las estrofas son muy imprecisas y que tiene un problema en particular al



La diosa Gullveig es ejecutada. Ilustración de Lorenz Frølich (1895).



"Los Æsir contra los Vanir" (1882) por Karl Ehrenberg.

traducir la segunda mitad de la estrofa 23; sin embargo, afirma que las estrofas parecen transmitir información sobre una batalla precipitada por la entrada de Gullveig/Heiðr entre los Æsir, dado que no habían sido capaces de matarla y que aquella practicaba un tipo antiguo de magia, Seid.^[3] Lindow postula que la estrofa 23 parece referirse a una incapacidad de alcanzar una tregua durante la guerra y que, de ser así, el poema fluye hasta bien entrada la guerra descrita en la estrofa 24, aunque esta formulación en la estrofa 23 también podría indicar un movimiento hacia una comunidad en la que participarían tanto los Æsir como los Vanir.^[3]

Edda prosaica

En el libro *Skáldskaparmál* (capítulo 57) de la *Edda prosaica*, el dios Bragi explica el origen de la poesía. Bragi dice que se originó en la guerra entre los Æsir y los Vanir, durante la conferencia de paz donde tanto los Æsir como los Vanir establecieron una tregua al escupir en una tina. Cuando se marcharon, los dioses decidieron que no debía ser derramada, sino que debía ser mantenida como un símbolo de su paz y, así, de su contenido (la saliva de los dioses) hicieron un hombre, Kvasir, quien fue más tarde asesinado y de su sangre mezclada con miel se hizo la hidromiel que inspiraba a los poetas.^[4]

Heimskringla

En el capítulo 4 de *Heimskringla*, Snorri Sturluson presenta un relato de forma evemerista de la guerra. Sostiene que Odín llevó un gran ejército de Asia (Ásaland) para atacar al pueblo de Vanaland; sin embargo, según Sturluson, el pueblo de Vanaland estaba bien preparado para la invasión y defendió su territorio tan bien que la victoria estuvo a disposición de ambos bandos y ambas partes produjeron inmenso daño y devastaron las tierras de unos y otros.^[5]

Sturluson afirma que los dos bandos finalmente se cansaron de luchar y acordaron reunirse para establecer una tregua. Ambas partes lo hicieron e intercambiaron rehenes. Vanaland habría enviado a Ásaland a su mejor hombre: Njörðr, descrito como rico, y a su hijo Freyr a cambio de Hœnir de Ásaland, descrito como grande, guapo y, según el pueblo de Vanaland, adecuado para ser un jefe. Además, Ásaland envió a Mímir, un hombre de gran entendimiento, a cambio de Kvasir, a quien Sturluson describe como el hombre más sabio de Vanaland.^[5]

Sturluson continúa su relato con la llegada a Vanaland de los rehenes. Hœnir fue nombrado inmediatamente jefe y Mímir a menudo le daba buenos consejos; sin embargo, cuando Hœnir estaba en reuniones y en la Thing sin Mímir a su lado, siempre respondía de la misma manera: «Dejen que otros decidan». Posteriormente, los habitantes de Vanaland sospecharon que habían sido engañados en el intercambio con los pobladores de Ásaland, por lo que capturaron a Mímir, lo decapitaron y enviaron su cabeza a Ásaland. Odín tomó la cabeza de Mímir, la embalsamó con hierbas para que no se pudriera y conjuró sobre ella, con lo cual le dio el poder de hablarle y revelarle secretos.^[5]

Según Snorri Sturluson, Odín entonces nombró a Njörðr y Freyr para que se convirtieran en sacerdotes de costumbres de sacrificios y se volvieron *Diar* (Dioses) del pueblo de Ásaland. Freyja, hija de Njörðr, fue la sacerdotisa de estos sacrificios y es descrita como quien introdujo el seid en Ásaland.^[5]

Teorías

Varias teorías rodean la Guerra entre los Æsir y los Vanir:

Base proto-indoeuropea

Como los Vanir han sido a menudo considerados dioses de la fertilidad, la Guerra entre los Æsir y los Vanir ha sido propuesta como un reflejo de la invasión de los cultos locales de fertilidad en algún lugar de las regiones habitadas por los pueblos germánicos por un culto más agresivo y propenso a la guerra.^[3] Esta ha sido presentada como una analogía de la invasión de los pueblos indoeuropeos.^[3] Georges Dumézil sostiene que la guerra no debe ser necesariamente entendida en términos históricos más que cualquier otro mito, debido a que está situada antes de la emigración desde el Medio Oriente y afirma que los relatos están más centrados en la tregua que en los detalles relativos a las batallas.^[6]

Diversos académicos han citado paralelismos entre la Guerra entre los Æsir y los Vanir con el Rapto de las sabinas de la mitología romana y con el Mahábhārata de la mitología hindú, proveyendo apoyo a una «guerra de las sociedades» proto-indoeuropeas. Para explicar estos paralelos, J. P. Mallory afirma:

Básicamente, los paralelos conciernen a la presencia de representantes de la primera (mágico-jurídica) y de la segunda clase (guerrera) [de una sociedad] en el bando victorioso de una guerra que, finalmente, somete e incorpora a personajes de una tercera clase; por ejemplo, las mujeres sabinas o los dioses Vanir nórdicos. De hecho, la propia *Ilíada* ha sido examinada bajo la misma perspectiva. Entonces, la estructura final del mito es que la sociedad proto-indoeuropea de tres partes [o clases] se fusionó solo después de una guerra entre la primera y segunda contra la tercera.^[7]



Odín encuentra el cuerpo de Mímir decapitado. Ilustración de Georg Pauli (1893).

Otros

Varios académicos consideran equivalentes las figuras de las diosas Gullveig/Heiðr y Freyja.^[8] Estas conclusiones han sido alcanzadas por medio de comparaciones entre el uso de Seid por la figura de Gullveig/Heiðr en *Völuspá* y la mención de Freyja realizando seid en los Æsir desde los Vanir en *Heimskringla*.^[3] Esto, a veces, es interpretado como que la corrupción ejercida por los Vanir sobre los Æsir llevó a la Guerra entre ambos bandos de dioses.^[3]

Lindow afirma que incluso si las dos diosas (Gullveig y Freyja) no fueran idénticas, los variados relatos de la guerra parecen compartir la idea de una entrada disruptiva de personas en un pueblo.^[3] Lindow compara la aparición de Gullveig/Heiðr entre los Æsir con la disrupción de Hœnir y Mímir entre los Vanir en *Heimskringla*.^[3] Por último, Lindow destaca que los tres relatos comparten la noción de adquisición de herramientas para la conquista de la sabiduría; la práctica de seid en dos relatos y la cabeza de Mímir en el otro.^[3]

Referencias

- [1] Larrington 1999, p. 7.
- [2] Lindow 2001, p. 165.
- [3] Lindow 2001, pp. 51-53.
- [4] Faulkes 1995, pp. 61—62.
- [5] Sturluson 1964, pp. 7-8.
- [6] Dumézil 1990, capítulo I.
- [7] Mallory 2005: 139.
- [8] Grundy 1998: 62.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony, ed. (1995) (en inglés). *Edda*. Traducción, introducción y notas de Anthony Faulkes. Londres: Dent. ISBN 0460876163.
- Dumézil, Georges (1990). *Los Dioses de los germanos: ensayo sobre la formación de la religión escandinava* (http://books.google.com/books?id=H5GMJjRReroC&hl=es&source=gbs_navlinks_s). Traducción de Juan Almela (2da. edición). México: Siglo XXI. ISBN 9682316197. Consultado el 2 de abril de 2010.
- Grundy, Stephan (1998). «IV. Freyja and Frigg (http://books.google.com/books?id=IoW9yhkrFJoC&pg=PA56&dq=The+Concept+of+the+Goddess&lr=&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=8#v=onepage&q=&f=false)». En Sandra Billington y Miranda Green (en inglés). *The Concept of the Goddess* (<http://books.google.com/books?id=IoW9yhkrFJoC&printsec=frontcover&dq=The+Concept+of+the+Goddess&lr=#v=onepage&q=&f=false>). Londres: Routledge. pp. 56-77. ISBN 0415197899. Consultado el 2 de abril de 2010.
- Larrington, Carolyne, ed. (1999) (en inglés). *The Poetic Edda* (http://books.google.es/books?id=zVphWkBNr1YC&printsec=frontcover&source=gbs_v2_summary_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false). Traducción, introducción y notas de Carolyne Larrington. Oxford; Nueva York: Oxford University Press. Serie Oxford World's Classics. ISBN 0192839462. Consultado el 2 de abril de 2010.
- Lindow, John (2001) (en inglés). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* (http://books.google.com/books?id=KIT7tv3eMSwC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false). Oxford: Oxford University Press. ISBN 0195153820. Consultado el 2 de abril de 2010.
- Mallory, J. P. (2005) (en inglés). *In Search of the Indo-Europeans: Language, Archaeology and Myth*. Londres; Nueva York: Thames & Hudson. ISBN 0500276161.
- Sturluson, Snorri (1964 [1225]) (en inglés). *Heimskringla: History of the Kings of Norway*. Traducción, introducción y notas de Lee Milton Hollander. Austin: University of Texas Press. ISBN 0292730616.

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Guerra entre los Æsir y los Vanir**. Commons

Jotun

En la mitología nórdica, los *gigantes* eran una raza mitológica con fuerza sobrehumana, descritos como la oposición a los dioses, a pesar de 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.

Etimología

En nórdico antiguo, eran llamados **jötnar** (sing. *jötunn*), **risar** (sing. *risi*), en particular *bergrisar* ('gigantes de las montañas'), o **pursar** (sing. *purs*), en particular *hrímpursar* ('gigantes de la escarcha o de la helada'). Las gigantas también podían ser llamadas **gýgjur** (sing. *gýgr*) o **íviðjur** (sing. *íviðja*).

Jötunn (del protogermánico **etunaz*) probablemente deriva de la raíz protogermánica **etan*, 'comer', y por consiguiente tendría el significado de 'comilón' o 'come-hombres'. Siguiendo esta misma lógica, *purs* podría venir de la misma raíz del inglés antiguo *þurst*, o del alemán 'Durst', ambos significando 'sed' o también 'sed de sangre'. *Risi* es probablemente un semejante del inglés antiguo *rīsan*, 'alzar', y también significaría 'persona dominante' (similar al alemán *Riese*, el neerlandés *reus*, y el sueco *rese*, todos significando 'gigante'). 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.^[2]

Þurs es también el nombres de la runa ᚢ, 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 procrearon y dieron a luz a un monstruo de seis cabezas. Supuestamente, estos tres seres dieron nacimiento a la raza de *hrímpursar* (*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.



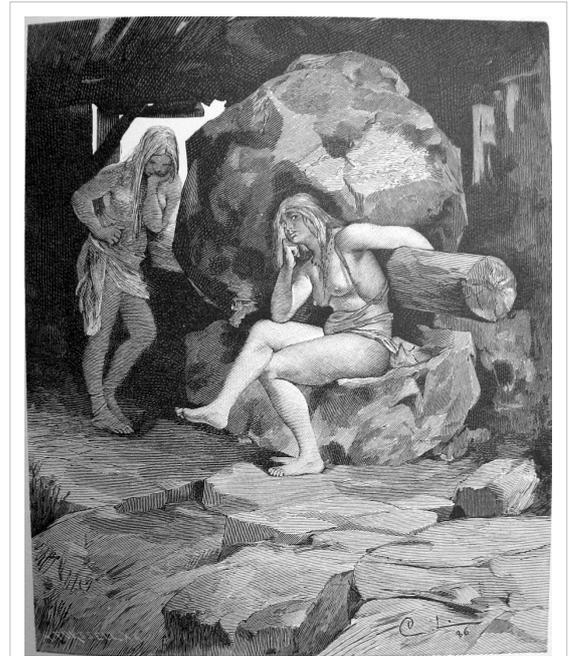
Los gigantes atrapan a Freyja.
Ilustración de Arthur Rackham.

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 apariencia 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 Járnsaxa, 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 Jötunheim. Ninguno de estos tema a la luz, y en comodidad, sus casas no difieren mucho de aquellas de los dioses.



Las gigantas Fenja y Menja de la *Grottasöngur*.

Ragnarök y los gigantes de fuego

Una clase de los gigantes eran los *gigantes de fuego* (o muspeli), 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 Jötunheim 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 era 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 un 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 una 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 arrojó en el mar Báltico, convirtiéndose en la isla de Gotland y en la de Öland, respectivamente.

Referencias

- [1] (http://dictionary.oed.com/cgi/entry/50078384?query_type=word&queryword=ettin&first=1&max_to_show=10&sort_type=alpha&result_place=2)
- [2] (http://dontgohere.nu/oe/as-bt/read.htm?page_nr=1086)

Nornas

Las **nornas** (nórdico antiguo: *norn*, plural: *nornir*) son *dísir* (plural de "*dís*", un espíritu femenino) de la mitología nórdica. Tres de ellas son las principales, conocidas por los nombres de *Urðr* (o *Urd*, "lo que ha ocurrido", el destino), *Verðandi* (o *Verdandi*, "lo que ocurre ahora") y *Skuld* ("lo que debería suceder, o es necesario que ocurra"). A *Skuld* también se la podía ver cumpliendo el rol de valquiria. Según las Eddas existen también muchas otras *nornir* menores asociadas a individuos en particular.

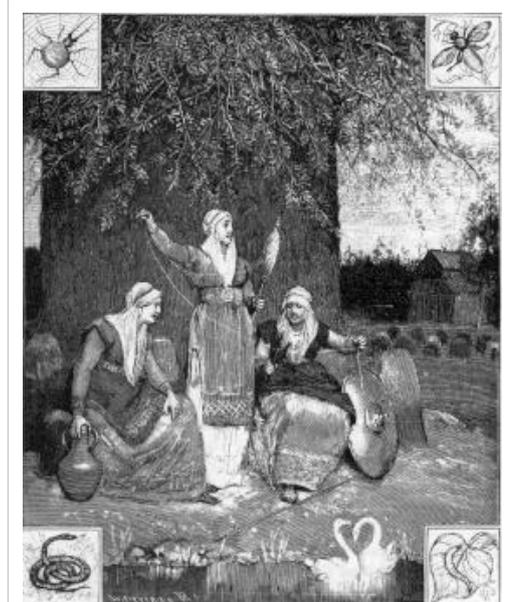
Debe notarse que algunos autores consideran que el material en las Eddas no caracteriza a las nornas como responsables exclusivas de distintos períodos del tiempo.^[1] Por el contrario, el material sugiere que todas ellas están asociadas al destino y que el pasado, el presente, y el futuro están entrelazados de tal modo que no pueden ser separados por las tres nornas principales.^[cita requerida]

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 y la arcilla 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 duración 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 nornas que controlan el destino existen en un viejo y profundo nivel mítico, aunque probablemente no tan viejo como el arte de hilar y tejer en sí.^[cita requerida] La contraparte de las nornas entre los griegos eran las moiras, conocidas por los romanos como parcas.



Las nornas hilando los hilos del destino a los pies del árbol Yggdrasil.



Referencias

- [1] *Nordisk familjebok, Uggleupplagan* (Enciclopedia familiar nórdica, Edición del búho 1904-1926 (en sueco). (<http://runeberg.org/nf/>))

Valquiria

Las **valquirias** o **valkirias** son dísir, deidades femeninas menores, vírgenes guerreras que servían a Odín bajo el mando de Freyja, en la mitología nórdica. Su propósito era elegir a los más heroicos de aquellos caídos en batalla y llevarlos al Valhalla donde se convertían en einherjar. Esto era necesario ya que Odín precisaba guerreros para que luchasen a su lado en la batalla del fin del mundo, el Ragnarök. Su residencia habitual era el Vingólf, situado al lado del Valhalla. Dicho edificio contaba con quinientas cuarenta puertas por donde entraban los héroes caídos para que las guerreras los curasen, deleitasen con su belleza y donde también "sirven hidromiel y cuidan de la vajilla y las vasijas para beber".^[1]

Parece, sin embargo, que no existía una distinción muy clara entre las valquirias y las nornas. Por ejemplo, Skuld es tanto una valquiria como una norna, y en la *Darraðarljóð* (líneas 1-52), las valquirias tejen las redes de la guerra. De acuerdo a la Edda prosaica (*Gylfaginning* 35), "Odín les manda *valquirias* a todas las batallas. Asignan la muerte a los hombres y gobiernan la victoria. Gunnr y Róta [dos valquirias] y la norna más joven, llamada Skuld, siempre cabalgan para elegir quién deberá morir y para gobernar las matanzas".

Además, la licencia poética permitió que el término 'valquiria' se aplicase también a mujeres mortales en la poesía en nórdico antiguo, o citando la *Skáldskaparmál* de Snorri Sturluson en lo que respecta a la utilización de varios términos para las mujeres:

Las mujeres también son llamadas metafóricamente por los nombres de las Asynjur o de las valquirias o las nornas.^[2]

Etimología

La palabra "valquiria" deriva del nórdico antiguo *valkyrja* (plural "valkyrjur") y significa "la que elige a los caídos en batalla". Su etimología es la siguiente:

1. Del islandés *valr*, "los caídos (en batalla)", del proto-germánico **walaz*, "campo de batalla, matanza", proto-indoeuropeo **wele-*, "herir, atacar". Se relaciona al término latino *veles*, "fantasmas de los muertos".^[3]
2. Del islandés *körinn*, *korinn*, participio del verbo *kjósa*, "elegir, seleccionar". Los verbos modernos *choose* (en inglés) y *kora* (en sueco) tienen el mismo origen.^[4]

El cognado en anglosajón es "wælcyrige" y en alemán es "Walküre". Esta última ha sido inmortalizada en la ópera de Richard Wagner "Die Walküre" ("La Valquiria"), la segunda ópera de su ciclo "Der Ring des Nibelungen" ("El anillo del Nibelungo").



The Valkyrie's Vigil (La vigilia de la valquiria, por el pintor prerrafaelista Edward Robert Hughes. Hughes deja de lado el aspecto guerrero de la valquiria, y en cambio, la representa como una bella y joven mujer en un vestido etéreo. Sin embargo, sus armaduras y armas se encuentran presentes, sólo que puestas de lado e inutilizadas.

Orígenes

El origen de las valquirias no se encuentra documentado en los textos existentes, pero muchas de las valquirias más conocidas tenían padres mortales. Hoy en día se cree que las valquirias originales eran las sacerdotisas de Odín que oficiaban los sacrificios rituales en los cuales los prisioneros eran ejecutados ("llevados a Odín"). Para cuando fue compilada la Edda poética, a finales del siglo XII o principios de XIII, estos rituales habían dado inicio a leyendas sobre doncellas guerreras sobrenaturales que tomaban parte activa en los conflictos humanos, decidiendo quién debía vivir y quién morir.^[5]

En los poemas mitológicos de la Edda poética las valquirias eran deidades sobrenaturales de ascendencia desconocida. Son descritas como doncellas escuderas que cabalgan en las filas de los dioses o sirven los tragos en el Valhalla; se les dan nombres significativos, como *Sköggul/Sköggul* ("lucha, furia"), *Hlökk/Hlökk* ("estruendo de batalla") y *Gjöll/Göll* ("grito de batalla").^[6]

Sin embargo, en los cantos heroicos, eran descritas como bandas de mujeres guerreras, entre las cuales sólo se nombraba a la jefa. Ésta era invariablemente una mujer humana, la hermosa hija de un gran rey, a pesar de compartir algunas de las habilidades sobrenaturales de sus compañeras anónimas. En el primero de los tres cantos de Helgi, Helgi Hjörvarðsson es abordado por una banda de nueve valquirias cuya jefa era Sváva, la hija de un rey llamado Eylimi. En el segundo y tercer canto, las valquirias son guiadas por Sigrún, la hija del rey Hogni. Posteriormente, se casa con el héroe Helgi Hundingsbani y da a luz a sus hijos. La más famosa de las valquirias, Brynhildr, es también una princesa humana. En la *Sigrdrífumál* (*La balada de la que trae victoria*) nunca se la nombra, siendo llamada simplemente *Sigrdrífa* ("la que trae victoria"), y sólo hay indicios de que no era una deidad; más aún, no se habla de su ascendencia. Sin embargo, en el pasaje correspondiente en la Saga Volsunga, se la identifica como Brynhildr, la hija del rey Budli (también se identifica a Sigrdrífa con Brynhildr en otro canto heroico, *Helreið Brynhildar*, o *La cabalgata de Brynhildr a Hel*).

Representaciones

En el arte moderno, las valquirias a veces son representadas como hermosas doncellas escuderas sobre caballos alados, armadas con yelmos y lanzas. Sin embargo, el término "caballo de valquiria" era uno de los kenningar (un tipo de perífrasis escandinava) para lobo. Por ejemplo, la Piedra de Rök (*Rökstenen* de Rök, Östergötland) habla de "...donde el caballo de Gunnar ve carroña en el campo de batalla, donde yacen doce reyes" ("*...hvar hæstir sē GunnaR etu vëttvangi á, kunungaR twæir tigiR swāð á liggja.*") Aquí GunnaR (o *Gunnr*) se presume que es una valquiria. En otras palabras, es probable que las valquirias no cabalgaran caballos alados, contrariamente al estereotipo, sino que sus monturas fueran manadas de lobos espantosos y beligerantes que buscaban los cuerpos de los guerreros muertos.

Mientras que los lobos eran sus monturas, las valquirias parecen ser similares a los cuervos, volando sobre el campo de batalla y "eligiendo" cuerpos.^[7] De esta forma, las manadas de lobos y bandadas de cuervos que hurgaban entre los resultados de la batalla podrían estar sirviendo a un propósito mayor.

De acuerdo al trabajo de gran influencia de Thomas Bulfinch, *Bulfinch's Mythology* (1855), la armadura de las valquirias "despide una extraña luz, que destella sobre los cielos septentrionales, creando lo que los hombres llaman 'Aurora Borealis', o 'Luces del norte'".^[8] Sin embargo, no hay nada en otras fuentes que respalde esta afirmación,^[9] excepto por la llegada de las valquirias en la *Helgakviða Hundingsbana I*:

15. Þá brá ljóma af Logafjöllum, en af þeim ljómum leiftrir kómu, -- -- -- hávar und hjalmum á Himinvanga, brynjur váru þeira blóði stökknar, en af geirum geislar stóðu. ^[10]	15. Luego destelló luz desde Logafjöll, Y de la luz los relámpagos brincaban; - Altas bajo yelmos en los campos del cielo; Todas sus cotas Estaban rojas de sangre, Y de sus lanzas volaron las chispas. ^[11]	15. Luego brilló un rayo desde Logafiöll, y de él salieron relámpagos; luego aparecieron, en el campo del aire, un grupo armado de Valkyriur: sus cotas estaban rociadas con sangre, y de sus lanzas relucieron rayos de luz. ^[12]
---	--	--

Valquirias destacadas

Varias valquirias son mencionadas individualmente en numerosas formas de la literatura germánica.

Valquirias principales

Muchas valquirias aparecen como personajes principales o importantes en algunos mitos existentes.

- Brynhildr aparece en la *Saga Volsunga*. Su nombre significa "cota de batalla".
- Hilda aparece en la leyenda de Hjaðningavíg, la cual ha sobrevivido a través de numerosas fuentes. Su nombre significa "batalla".
- Sigrdrífa aparece en la *Sigrdrífumál*. Su nombre significa "la que trae victoria".
- Sigrún aparece en el *Helgakviða Hundingsbana I* y *Helgakviða Hundingsbana II*. Su nombre significa "concedora de los misterios (o hechizos) de la victoria".
- Sváva aparece en el *Helgakviða Hjörvarðssonar*. Su nombre significa "sueva".
- Ölrún, Svanhvít y Alvit (conocida también como Hervör o Hervor) aparecen en la *Völundarkviða*. "Ölrún" significa "concedora de los misterios (o hechizos) de la hidromiel (o cerveza)" o bien "hechizo extraño".
- Þrúðr es la hija de Thor. Su nombre significa "fuerza".

Otras fuentes indican que algunas otras valquirias también eran personajes principales dentro de la mitología nórdica, como Gunnr, que aparece en la Piedra de Rök, y Skögul que además aparece en una inscripción rúnica del siglo XIII en Bergen.



La valquiria Brunhilda va a visitar a Sigmund. Ilustración de Arthur Rackham para la ópera *Die Walküre* de Richard Wagner.

Otras valquirias

Además de las valquirias más conocidas nombradas anteriormente, muchas más aparecen en las fuentes literarias. En el agregado *nafnaþulur* a la Edda de Snorri se encuentran las siguientes estrofas:



Una estatua de 1908 por Stephan Sinding en Copenhague, la cual presenta una imagen activa de una valquiria.

*Mank valkyrjur
Viðris nefna.
Hrist, Mist, Herja,
Hlökk, Geiravör,
Göll, Hjörþrimul,
Gunnr, Herfjötur,
Skuld, Geirönul,
Skögul ok Randgníð.
Ráðgríðr, Göndul,
Svipul, Geirskögul,
Hildir ok Skeggöld,
Hrund, Geirdriful,
Randgríðr ok Þrúðr,
Reginleif ok Sveið,
Þögn, Hjalmþrimul,
Þrima ok Skalmöld.*

Recitaré los nombres
de las valquirias de Viðrir (Odín):
Hrist, Mist, Herja,
Hlökk, Geiravör
Göll, Hjörþrimul
Gunnr, Herfjötur
Skuld, Geirönul
Skögul y Randgníð.
Ráðgríðr, Göndul,
Svipul, Geirskögul,
Hildir y Skeggöld,
Hrund, Geirdriful,
Randgríðr y Þrúðr,
Reginleif y Sveið,
Þögn, Hjalmþrimul,
Þrima y Skalmöld.

En la *Grímnismál* encontramos a Odín recitando la siguiente estrofa:

<i>Hrist ok Mist</i>	Quiero que Hrist y Mist
<i>vil ek at mér horn beri,</i>	me traigan un cuerno,
<i>Skeggjöld ok Skögul,</i>	Skeggjöld y Skögul,
<i>Hildir ok Þrúðr,</i>	Hildir y Þrúðr,
<i>Hlökk ok Herfjötur,</i>	Hlökk y Herfjötur,
<i>Göll ok Geirahöð,</i>	Göll y Geirahöð,
<i>Randgríð ok Ráðgríð</i>	Randgríð y Ráðgríð
<i>ok Reginleif.</i>	y Reginleif.
<i>Þær bera einherjum öl.</i>	llevan hidromiel a los einherjar.

En la *Völuspá* hay algunos nombres más.

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

Referencias en la cultura

- El asteroide (123) Brunilda recibe su nombre de una de las valquirias.
- El elemento químico vanadio fue nombrado en homenaje a la diosa Vanadis, nombre latinizado de la gobernante de las valquirias, Freyja.
- Valkyrie Profile es un juego basado en una valquiria y su búsqueda de einherjars.
- Odín Sphere es un videojuego donde una de las protagonistas es la hija de Odín, una valquiria.
- En "World of Warcraft" las siervas que se encargan de resucitar a los caballeros de la muerte en "The Wrath of the Lich King" son las hermanas Val'kyr, en homenaje a estos seres mitológicos.
- En la película del videojuego Max Payne aparecen criaturas demoniacas llamadas valquirias nórdicas.
- En la serie de televisión Charmed, en la sexta temporada, las protagonistas se convierten en valquirias utilizando unos medallones que las transportan al Valhalla.
- En la serie de Kenichi aparece una referencia a la valquiria Kisara, la luchadora, adoptándolo como apodo.
- En la serie de Kenichi aparece como el tercer puño Freyja, quien tiene a su cargo al grupo denominado Valkyrias.
- En el manga y anime Oh! My Goddess aparecen las Valkyrias de Combate, un subgrupo de diosas encargadas de «exterminar a los ofensores» y que actúan como nuestras unidades de operaciones especiales.
- En el anime del videojuego Valkyria Chronicles aparece una mujer con poderes que es llamada Valkyria.
- En el juego Resident Evil Code: Veronica aparece en el chaleco del personaje Claire Redfield el dibujo de una Valquiria.
- "Valkyries" (Valquirias), es el nombre de una canción de la banda finlandesa "Amberian Dawn", dentro de su álbum debut *River of Tuoni*, la cual habla de estos seres.

El anillo del nibelungo

Richard Wagner incorporó cuentos nórdicos que incluyen a la valquiria Brunilda y su castigo y subsecuente amor por el guerrero Sigfrido (Sigurðr). Estos trabajos incluyen su ópera *Die Walküre*, la cual contiene la conocida *Cabalgata de las valquirias* (popularizada por la película *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola), así como *Das Rheingold*, *Siegfried* y *Götterdämmerung*. Estos retratos, junto con otros, han llevado a que en las representaciones modernas, las valquirias sean menos vistas como figuras de muerte y guerra, y más comúnmente como figuras románticas prístinas y con vestiduras de oro montando caballos alados. Así y todo, la música de "Die Walküre" capta perfectamente el sentido brutal, crudo, y primitivo del cometido de las valquirias. En su obra Wagner describe nueve valquirias; además de Brünnhilde (Brunilda): Helmwig, Gerhilde, Ortlinde, Waltraute, Siegrune, Rossweisse, Grimgerde, Schwertleite. Todos estos nombres son creaciones de Wagner.

Referencias

- [1] Edda prosaica, *Gylfaginning* 35
- [2] *Skáldskaparmál* (<http://www.northvegr.org/lore/prose/141144.php>) traducido por Arthur Gilchrist Brodeur (1916), en Northvegr.
- [3] *Online Etymology Dictionary (en inglés)* (<http://www.etymonline.com/index.php?term=Valkyrie>)
- [4] P.A. Munch (1926). *Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes* (<http://www.vaidilute.com/books/munch/munch-contents.html>). Nueva York: The American-Scandinavian Foundation. .
- [5] Davidson, H. R. Ellis (1964). *Gods and Myths of Northern Europe*. Penguin Books. ISBN 0-14-013627-4.
- [6] *Old Norse Online* (Léxico básico de nórdico antiguo) (<http://www.utexas.edu/cola/centers/lrc/eieol/norol-BF-X.html>)
- [7] Valkyries, Wish-Maidens, and Swan-Maids (<http://www.vikinganswerlady.com/valkyrie.htm>)
- [8] Northern mythology (<http://www.mythome.org/bxxxviii.html>)
- [9] The Aurora Borealis and the Vikings (<http://www.vikinganswerlady.com/njordrljos.htm>)
- [10] Helgakviða Hundingsbana I en «Norrøne Tekster og Kvad», Noruega. (<http://www.heimskringla.no/original/edda/helgakvidahundingsbanaa.php>)
- [11] Traducción libre a partir de la traducción de Bellow. (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe19.htm>)
- [12] Traducción libre a partir de la traducción de Thorpe. (http://www.northvegr.org/lore/poetic2/021_01.php)

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Valquiria**. Commons

Völuspá

Völuspá (*La Profecía de la Vidente*) es el nombre del primer y el más conocido poema de la Edda poética. Cuenta la historia de la creación del mundo y su inminente final, narrada por una völvu o vidente y dirigida a Odín. Es una de las principales fuentes primarias para el estudio de la mitología nórdica.

La profecía comienza con una invocación a Odín, tras lo cual la vidente comienza a relatar la historia de la creación del mundo de forma resumida. La vidente explica cómo pudo conseguir su conocimiento, conociendo así la fuente de la omnisciencia de Odín, y otros secretos de los dioses de Asgard. Menciona los acontecimientos presentes y futuros, aludiendo a muchos de los mitos nórdicos, como la muerte de Baldr y el encadenamiento de Loki. Por último, la vidente habla del fin del mundo, el Ragnarök, y su segunda venida.

Conservación

El poema *Völuspá* se conserva íntegro en dos textos islandeses, el manuscrito denominado *Codex Regius*, de alrededor de 1270, y que consiste en 63 estrofas de versos aliterados (*fornyrðislag*). También se encuentra en los manuscritos del *Hauksbók*, códice de Haukr Erlendsson de 1334, mientras que partes del poema se citan también en la Edda prosaica de Snorri Sturluson, compuesta hacia el año 1220, con añadidos hasta finales del siglo XIII. Las ediciones y traducciones posteriores se han basado en estas fuentes, refundiendo y complementando el material que aportan.

Resumen

El poema comienza con la vidente pidiendo silencio a los "hijos de Heimdal" (los seres humanos), y preguntando a Odín si desea que ella le recite el antiguo saber. También menciona que recuerda a los gigantes nacidos en tiempos remotos, que fueron quienes la criaron.

Comienza entonces a relatar el mito de la creación: en el principio el mundo estaba vacío, hasta que los hijos de Bor levantaron la tierra desde el fondo del mar. Los Æsir establecieron entonces el orden en el cosmos, ubicando en él al Sol, la Luna y las estrellas, comenzando así el ciclo del día y la noche. Siguió así una edad en la que los Æsir crearon y acumularon mucho oro, por lo que fue llamada la Edad Dorada, en la cual construyeron con dicha templos palacios, y crearon herramientas y artefactos. Pero entonces tres poderosos gigantes llegaron desde Jötunheim, finalizando así la edad de oro. Los Æsir crearon entonces a los enanos, de los que Mótsognir y Durin eran los más poderosos.

En este punto concluyen las diez primeras estrofas, mientras que las seis siguientes contienen los nombres de los enanos. Esta parte, denominada a veces como *Dvergatal* (catálogo de enanos), se considera un mero paréntesis en la narración, y suele ser omitida por los redactores y los traductores. Tras el *Dvergatal* se narra la creación del primer hombre y la primera mujer, Ask y Embla, así como una descripción de Yggdrasil, el árbol-mundo. La vidente narra



La vidente (*völvu*) de **Völuspá**, imagen hecha por Carl Larsson para la versión sueca de la Edda poética de 1893, traducción de Fredrik Sander.

después como Gullveig originó la primera guerra, y lo que sucedió en la lucha entre Æsir y Vanir.

En ese punto la vidente revela a Odín que conoce algunos de sus propios secretos, de cómo sacrificó uno de sus ojos en pos del conocimiento, obteniendo la cabeza profética de Mimer. La vidente suele preguntar constantemente a Odín si desea seguir escuchando su narración, y entonces ella le cuenta cómo los problemas pronto acaecerán: la muerte de Baldr, el mejor y más bello de los dioses; la enemistad de Loki; la destrucción final de los dioses, donde fuego e inundaciones abruman el cielo y la tierra, mientras que los dioses libran la batalla final contra sus enemigos, aludiendo este vaticinio al Ragnarök, el "destino de los dioses". Describe los hechizos de la batalla, las luchas personales de los dioses, y el trágico final de muchos de ellos, entre los que se cuenta el propio Odín.

Finalmente, un nuevo mundo renacido se creará desde las cenizas de la muerte y la destrucción, donde Baldr volverá a vivir en un mundo nuevo donde la tierra florecerá en abundancia.

Bibliografía

- Bugge, S. (1867): *Norraen fornkvæði* ^[1] Malling, Christiania (Oslo).
- Dronke, U. (1997): *The Poetic Edda: Volume II: Mythological Poems*. Clarendon Press, Oxford.
- Björnsson, E. (ed.): *Völuspá* ^[2]
- Nordal, S. (1952): *Völuspá*. Helgafell, Reykjavik.
- Thorpe, B. (tr.) (1866): *Edda Sæmundar Hinns Froða: The Edda Of Sæmund The Learned* ^[3] (2 vol.) Trübner & Co., Londres.
- [4] John McKinnell, "Völuspá and the Feast of Easter", *Alvíssmál* 12 (2008): 3-28.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Völuspá** Commons.

Traducciones en inglés

- Voluspo - Traducción y comentarios de Henry A. Bellows ^[5]
- La canción de la sibila - Traducción de W.H. Auden y P.B. Taylor ^[6]
- Völuspá - Traducciones, interpretaciones e ilustraciones del Servicio Postal de las Islas Feroë ^[7]

Traducciones en español

- Völuspá - Traducción de Ásatrú Argentina - Camino Nórdico ^[8]
- En la web de asatru.es COE ^[9]

Ediciones en nórdico antiguo

- Völuspá - Edición y comentarios de Sophus Bugge con textos manuscritos ^[10]
- Völuspá - Edición de Eysteinn Björnsson con textos manuscritos ^[2]
- Völuspá - Edición de Guðni Jónsson ^[11]

Referencias

[1] <http://etext.old.no/Bugge/>

[2] <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/vsp3.html>

[3] <http://www.northvegr.org/lore/poetic2/000.php>

[4] <http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/12vsp.pdf>

[5] <http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe03.htm>

[6] <http://members.iquet.net/~chaviland/Voluspa.htm>

[7] <http://www.tjatsi.fo/?side=f107a1056972d6d3ce4a753aae201881>

[8] <http://www.asatru-argentina.com.ar/voluspa.htm>

[9] <http://www.asatru.es/paginas/voluspa.htm>

[10] <http://etext.old.no/Bugge/voluspa/>

[11] <http://www.heimskringla.no/original/edda/voluspa.php>

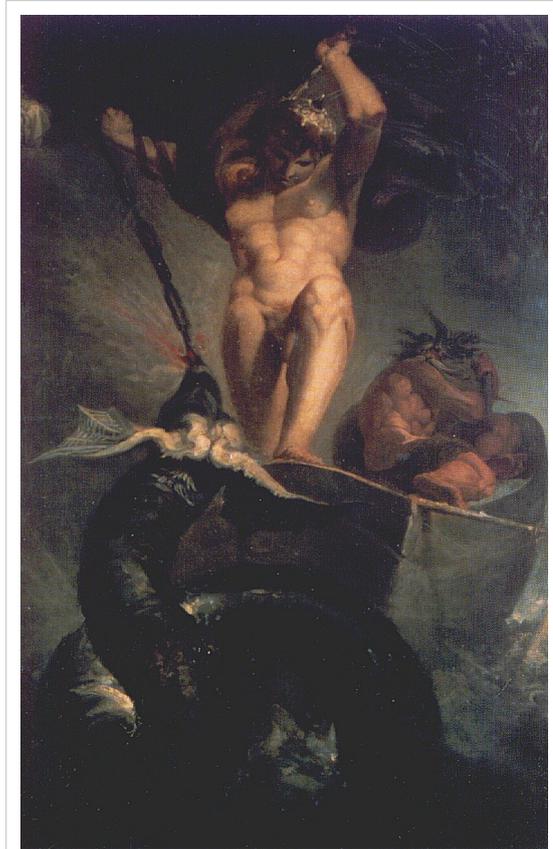
Ragnarök

En la mitología nórdica, **Ragnarök** (en español: '**destino de los dioses**')¹ es la batalla del fin del mundo. Esta batalla será supuestamente emprendida entre los dioses, los Æsir, liderados por Odín y los jotuns liderados por Loki. No sólo los dioses, gigantes, y monstruos perecerán en esta conflagración apocalíptica, sino que casi todo en el universo será destruido.

En las sociedades guerreras vikingas, el morir en batalla era un destino admirable, y esto se tradujo en la adoración de un panteón en el que los dioses mismos no son eternos, sino que algún día serán derrocados, en el Ragnarök. En las propias sagas y poesía escáldica de los pueblos nórdicos aparecen claramente definidos los acontecimientos del Ragnarök, se conoce quién luchará contra quién, así como los destinos de los participantes en esta batalla. El *Völuspá* (Profecías de Völva — Shaman femenino), la primera serie del *Edda poética* (Edda mayor), que data desde 1000 d. C., cuenta la historia de los dioses, desde el inicio del tiempo hasta el Ragnarök, en 65 estrofas. La *Edda prosaica* (Edda menor), escrita dos siglos después por Snorri Sturluson, describe en detalle qué ocurrirá antes, durante y después de la batalla.

Lo que es único sobre el Ragnarök como historia apocalíptica (en el estilo Armagedón) es que los dioses ya saben a través de la profecía lo que va a suceder: qué avisará de la llegada del acontecimiento, quién será asesinado por quién, y así sucesivamente. Incluso saben que ellos no tienen el poder de evitar el Ragnarök. Esto está relacionado con el concepto de destino (véase Urðr, Wyrð) de los pueblos nórdicos antiguos.

La palabra *Ragnarök* consta de dos partes: *ragna* es el plural genitivo de *regin*, 'dioses' o 'poderes gobernantes', mientras que *rök* significa 'destino'. Etimológicamente tanto *regin/ragna* como *rök* derivan de la misma raíz proto-indoeuropea **rak* o **reǵ-* ('llevar hacia adelante, poner en su lugar, gobernar'). En el caso de *rök*, la raíz **reǵ-* se vuelve **reig-*, 'estirar la mano' o 'asir una oportunidad', de allí el sentido del 'alcance (máximo)' o 'destino final' (cf. *reach*, 'alcance' en inglés o en alemán *reichen*).^[1] En el siglo XIII, poetas nórdicos, probablemente por cuestión de estilo, cambiaron la palabra *ragnarök* por *ragnarökkr*. El término *rökkr* deriva por su parte del proto-indoeuropeo **reg* (w) *os-*, 'oscuridad, penumbra, atardecer'.^[2] La traducción alemana del vocablo *ragnarökkr* es *Götterdämmerung*, un término popularizado en el siglo XIX por Richard Wagner en su ciclo *Der Ring des Nibelungen*, cuya última ópera es *El crepúsculo (u ocaso) de los dioses* (*Götterdämmerung*, en alemán).



Thor peleando contra la serpiente Jörmungandr, cuadro de Johann Heinrich Füssli (1788).

Preludio

A continuación se enumeran los acontecimientos principales significativos del inicio del Ragnarök:

1. El nacimiento de las tres criaturas más malvadas y poderosas, descendientes de Loki y Angrboda, llamados: Jörmundgander, Fenrir y Hela (o Hel), y la acción de los dioses para confinarlos.
2. La muerte de Balder y el castigo de Loki.

Profecías

El Ragnarök será precedido por el Fimbulvetr, el Invierno de Inviernos: tres inviernos sucesivos se seguirán uno a otro sin verano. Como resultado, explotarán los conflictos y las peleas, y todos los mortales desaparecerán.

Después de una persecución perpetua, el lobo Sköll y su hermano Hati finalmente devorarán a la diosa Sól y a su hermano Máni, respectivamente. Las estrellas desaparecerán de los cielos, sumiendo la tierra en la oscuridad.

La tierra se estremecerá tan violentamente que los árboles serán arrancados de raíz y las montañas caerán; cada unión y cada eslabón se romperá y se separará, liberando a Loki y su hijo, el lobo Fenrir. El terrible hocico de este lobo se abrirá tanto, que la parte inferior de su quijada raspará contra la tierra y la parte superior de su quijada ejercerá presión contra el cielo. Las llamas bailarán en sus ojos y saltarán de sus fosas nasales.

Egghér, el vigilante de los Jotuns, se sentará en su tumba y rasgará su arpa, sonriendo severamente. El gallo rojo Fjalar cantará a los gigantes y el gallo de oro Gullinkambi cantará a los dioses. Un tercer gallo², de color rojo óxido, levantará a los muertos en Hel.

Jörmundgander, la serpiente de Midgard, se levantará del lecho profundo del océano para dirigirse hacia la Tierra, retorciéndose y girando con furia sobre sí misma, provocando que los mares se alcen y azoten contra la tierra. Con cada respiración, la serpiente arrojará veneno, salpicando la Tierra y el Cielo con él.

De las tierras del este, el ejército de Jotun, conducido por Hrym, saldrá de su hogar en Jötunheim y navegará en la espantosa nave Naglfar (fabricada con las uñas de hombres muertos), que serán liberados por la marejada y la inundación, hacia los campos de batalla de Vigrid.

Desde el norte, una segunda nave dirigirá sus velas hacia Vigrid, con Loki, ahora desatado, como timonel, y los horriblos habitantes de Hel como peso muerto.

El mundo entero estará en guerra, el aire temblará con los ruidos, fragores y ecos. En medio de esta agitación, los gigantes de fuego de Muspelheim, conducidos por Surt, avanzarán hacia el sur y partirán en dos el mismísimo cielo, cerca de Vigrid, dejando todo a su paso ardiendo en llamas. Mientras cabalgan hacia Bifrost, el puente del arco iris, éste se agrietará y se romperá tras ellos. Garm, el *perro del infierno* frente a Gnipahellir, también conseguirá liberarse. Él se unirá a los gigantes de fuego en su marcha hacia Vigrid.

De esta manera, todos los Jotuns y todos los habitantes de Hel, Fenrir, Jormundgander, Garm, Surt y los hijos ardientes de Muspelheim, se reunirán en Vigrid. Todos ellos llenarán el vasto terraplén que se extiende a ciento veinte leguas en cada dirección.

Mientras tanto, Heimdal, siendo el primero de los dioses que verá a los enemigos acercarse, hará sonar su cuerno Gjallarhorn, con tal ímpetu, que será oído a través de los nueve mundos. Todos los dioses despertarán e inmediatamente se reunirán en consejo. Después, Odín montará Sleipnir y galopará a la morada de Mimer para consultarle sobre el destino de su pueblo y de él mismo.

Entonces, Yggdrasil, el árbol del mundo, se sacudirá desde la raíz a la copa. Todo en la tierra, el cielo y Hel temblará. Todos los Æsir y Einherjer se pondrán sus vestimentas de batalla. Este extenso ejército (432.000 Einherjer — 800 de cada una de las 540 puertas del Valhalla) marchará hacia Vigrid y Odín cabalgará al frente, usando un casco de oro y una faja brillante, blandiendo su lanza Gungnir.

La batalla final

Odín se dirigirá hacia Fenrir; y Thor a su derecha, no podrá ayudarlo porque Jörmungandr, su viejo enemigo, inmediatamente lo atacará. Freyr se enfrentará al gigante de fuego Surt, pero se convertirá en el primero de todos los dioses en sucumbir, pues él habrá prestado su propia espada a su criado Skirnir. Todavía quedará una larga batalla antes de que sucumba Freyr. Tyr logrará matar a Garm, pero será herido tan seriamente que sobrevivirá, pero sólo hasta poco después de que el mundo sea destruido por el fuego. Heimdall se encontrará con Loki, y ninguno sobrevivirá el igualado encuentro. Thor matará a Jörmungandr con su martillo Mjöltnir, pero solo podrá dar nueve pasos antes de caer muerto, envenenado por la saliva que Jörmungandr escupió sobre él. Odín peleará con su poderosa lanza Gungnir contra Fenrir, pero finalmente será devorado por el lobo después de una larga batalla. Para vengar a su padre, Vidar llegará inmediatamente y pondrá un pie en la quijada del lobo. En este pie él calzará el zapato que ha estado forjando desde el principio de los tiempos, que consiste en tiras de cuero cortadas por los hombres sobre los dedos del pie y los talones de sus zapatos. Con una mano agarrará la quijada del lobo y quebrará su garganta, matándole por fin.

Entonces, Tonio quemará el universo entero con fuego. La muerte llegará a todos los seres en la Tierra. El sol se apagará y las estrellas desaparecerán de los cielos. Surgirán vapores tóxicos y las llamas estallarán, abrasando el cielo con el fuego. Finalmente, la tierra se hundirá en el mar.

Consecuencias

Después de la destrucción, una tierra nueva emergerá del mar, verde y justa. Los cereales madurarán en los campos que nunca fueron sembrados. El prado Iðavöllr, en el Asgard ahora destruido, no habrá sucumbido al final de todo. El sol reaparecerá como Sól, ya que antes de ser tragada por Sköll, habrá dado a luz a una hija, idéntica a ella. Esta hija virginal reanudará el camino de su madre en el nuevo cielo.

Unos cuantos dioses sobrevivirán a la dura prueba: El hermano de Odín, Vili, los hijos de Odín, Vidar y Vali, los hijos de Thor Modi y Magni, que heredarán el martillo mágico de su padre, Mjöltnir, y finalmente Hœnir, que sostendrá la varita y preverá lo que está por venir. Balder y su hermano Höðr, quienes murieron antes del Ragnarok, emergerán del infierno y se postrarán en los aposentos de Odín, el Valhalla de los cielos. Al reunirse en Idavöll, estos dioses se sentarán juntos, discutirán su conocimiento oculto y charlarán sobre muchas cosas que han sucedido, incluyendo el mal de Jörmungandr y Fenrir. En la hierba encontrarán los tableros de ajedrez de oro, los cuales utilizaron los Æsir, y admirarán esta maravilla. (Ninguna de las diosas es mencionada en las varias versiones de las consecuencias de Ragnarök, pero se asume que Frigg, Freyja y otras diosas han sobrevivido).

Dos seres humanos también escaparán a la destrucción del mundo ocultándose profundamente dentro de la madera del Yggdrasil -algunos dicen que en el Bosque de Hodmimir - donde la espada de Surt no tiene poder de destrucción. Les llamarán Líf y Lífthrasir (en nórdico antiguo, *Líf ok Lífþrasir*). Emergiendo de su refugio, Líf (o *liv*, 'vida') y su esposo Lífþrasir ('quien desea o busca la vida') vivirán en el rocío de la mañana y repoblarán el mundo humano. Adorarán su nuevo panteón de dioses, gobernado por Baldr.

Todavía existirán muchas moradas que contendrán las almas de los muertos. Según la *Edda prosaica*, otro cielo existe al sur y sobre Asgard, llamado Andlang, y un tercer cielo sobre este, llamado Vidblain; y estos lugares ofrecerán protección mientras el fuego de Surt quema al mundo. De acuerdo a los dos 'Eddas', después del Ragnarok, el mejor lugar de todos será Gimlé, un edificio más favorable que el sol, cubierto con oro, en el cielo. Allí, los dioses vivirán en la paz entre ellos y con otros. Existirá Brimir, un aposento en Ókólnir ('nunca frío'), en donde una gran cantidad de buenas bebidas serán servidas. Y existirá Sindri, un excelente aposento hecho enteramente de oro rojo, en Nidafjoll ('montañas oscuras'). Las almas de voluntad buena y virtuosa vivirán en estos lugares.

La *Edda prosaica* también menciona otra morada llamada Náströnd ('playa de cadáveres'). Náströnd será parte del inframundo y será tan vil como extensa: ninguna luz del sol llegará a este lugar; todas sus puertas se ubicarán de cara al norte; sus paredes y azotea serán hechas de serpientes entrelazadas, con sus cabezas mirando hacia adentro,

arrojando tanto veneno que correrá como ríos en los pasillos. Los asesinos, los que rompen sus promesas, y los incestuosos nadarán a través de estos ríos por siempre.

Y en el peor lugar de todos, Hvergelmir, los Nidhogg que hayan sobrevivido al Ragnarök, torturarán los cuerpos de los muertos, succionando la sangre de sus cuerpos.

Después de todo, en este mundo nuevo, la maldad y la miseria no existirán más, los dioses y los hombres vivirán juntos en paz y armonía. Los descendientes de Líf y de Lifthrasir habitarán Midgard.

Adaptaciones

- Dagor Dagorath (la Batalla Final) — una parte de la mitología artificial de J. R. R. Tolkien;
- *Erik el Vikingo* — una película de Terry Jones que parodia la mitología nórdica;
- *Ragnarok* — un juego de rol español de terror;
- Ragnarök Festival — un festival de música metal (viking, pagan, black, folk).
- La película *El tiempo del lobo*, de Michael Haneke, se inspira en las historias de Ragnarök y Völuspá.

Referencias

[1] Diccionario etimológico inglés. (<http://www.etymonline.com/index.php?l=r&p=3>)

[2] Pokorny's Proto-Indo-European Dictionary. (<http://www.utexas.edu/cola/centers/lrc/ielex/PokornyMaster-X.html>)

Notas

1. *Ragnarök* no significa 'crepúsculo de los dioses'; esa frase es una traducción de *Götterdämmerung*, que a su vez es una traducción alemana de la palabra *Ragnarökkr*, utilizada por Snorri Sturluson en lugar del original *Ragnarök* de la Edda poética. Se trata o bien de una confusión o de un juego de palabras poético entre el nórdico antiguo *rök* ('sino') y *rökkr* ('crepúsculo').
2. El nombre de este gallo no se indica en ninguna parte. En *Völuspá* aparece solamente como el «pájaro rojo óxido»: «*Bajo tierra | esta otro cuervo, | el pájaro rojo óxido | en las barras de Hel*».

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Ragnarök**. Commons

Mitología nórdica en la cultura popular

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	Mittwoch	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 (*Mercurius* en latín). 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 sus nombres, en los términos inglés y sueco, mientras que en el alemán se da el caso de ser el único día que no tiene connotaciones religiosas, significando simplemente "*mitad de semana*" (*mittwoch*). 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 (*Iovis pater=Iuppiter*, "padre *Iovis*" en latín), 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 (*Iuppiter fulgurator*) se les atribuye el control sobre este fenómeno atmosférico.

Ásatrú-Forn Sed y Odínismo

Véase también: Odínismo.

Más recientemente ha habido intentos en Europa, Estados Unidos, Oceanía y América del Sur de revivir la antigua religión germánica y escandinava previa a la llegada del cristianismo. Son formas de neopaganismo como Ásatrú, Odínismo o Teodismo. Ásatrú es una religión oficialmente reconocida por Islandia (desde 1973), Noruega (desde 1994), Dinamarca (desde 2003), Suecia (desde 2007) y España (desde 2007). El gobierno de los Estados Unidos no apoya ni reconoce oficialmente a ningún grupo religioso, pero numerosos grupos ásatrúar han conseguido la categoría de organizaciones religiosas sin ánimo de lucro desde mediados de 1970.

Tolkien y *El Señor de los Anillos*

Véase también: 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 del nibelungo*. 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.

Música

Richard Wagner y el Anillo del nibelungo

La mitología nórdica también ha influido a Richard Wagner quien ha usado temas literarios para componer el famoso *Der Ring des Nibelungen* ("El anillo del nibelungo") un ciclo 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, "Cabalgata de las valquirias" ha sido popularizada en numerosos filmes como en *Apocalypse Now*.

Viking Metal

Además, la mitología nórdica y otros aspectos de los vikingos sirven de base para las letras de las canciones en el Viking Metal, un género musical surgido alrededor de los años 90 que se relaciona con el Heavy metal. El viking metal toma una base de Black metal clara, toma todos sus elementos característicos (las guitarras, la voz gutural raspada) sólo que con líricas sobre la mitología nórdica. Las bandas noruegas más conocidas son Einherjer, Borknagar, y Enslaved. También encontramos grupos como Amon Amarth (aunque muchos de los entendidos no lo consideran Viking Metal, sino Death Metal Melódico), que se hacen llamar descendientes de vikingos; o los feroenses Týr, que ha hecho varios conciertos con Amon Amarth. Otro grupo cuyas letras están inspiradas en el folclore escandinavo es Otyg, de procedencia sueca (aunque ahora están separados) y que cantan, además, en sueco antiguo. A pesar de que la mayoría de estos grupos proceden del norte de Europa, también surgieron bandas en otras partes del mundo influenciadas por la mitología nórdica. Es el caso de Heulend Horn, proveniente de Argentina o Runic, de España.

Además de esto podemos dar mención al Black metal, género musical nacido en Noruega, Suecia y que en sus orígenes busca recuperar la antigua religión escandinava utilizando métodos de barbarismo pagano y dejando a su paso un montón de iglesias quemadas para demostrar que el cristianismo es un intruso en las tierras de Odín.

Manga, comics, anime y videojuegos

Final Fantasy

Para el séptimo título de la famosa saga, Squaresoft diseñó un mundo en el cual habían ciudades con nombres tales como Midgard o Nifelheim. Además, en las varias entregas de la serie los protagonistas pueden invocar en combate a entes mitológicos de toda índole, como por ejemplo al dios Odín (Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX) y al lobo Fenrir (Final Fantasy IX); también hay una monstruosa serpiente (en clara alusión a Jormungand) llamada Midgar Zolom y una espada llamada Ragnarök.

Starcraft

En el éxito mundial de Blizzard encontramos que las progenies de la raza alienígena Zerg poseen nombres de figuras mitológicas como Jormungand, Fenris, Baelrog, Garm o Surtur, líder de los gigantes de fuego en el sur y soberano de Muspelheim, el reino de fuego. o Grendel, monstruo antagonista del poema anglosajón de Beowulf; también hay un superamo zerg llamado Yggdrasil. Por otra parte, en la expansión la raza humana posee una unidad aérea llamada Valkiria.

Blue Dragon

En este anime podemos encontrar algunos personajes relacionados con la mitología nórdica, como por ejemplo el General Logi, que se correspondería con Loki, su sombra artificial, Valquiria, que como su nombre indica está relacionado con las valquirias, y su verdadera sombra, Odín, el Dios principal de la mitología nórdica. Además, en la segunda temporada del anime, La Guardia Blanca, uno de los enemigos de los protagonistas, utilizan una máquina llamada Yggdrasil, relacionado con el árbol que mantiene unidos los diferentes mundo en la mitología nórdica.

Saint Seiya

En el popular anime Saint Seiya, una de las sagas estuvo estrechamente relacionada con esta mitología. La *saga de Asgard* relata cómo los santos de bronce deben enfrentarse a los dioses guerreros de Asgard y a su líder, Hilda de Polaris, para evitar que esta última derrita los hielos polares bajo la influencia del anillo nibelungo. Los santos de bronce deben usar la espada sagrada de Odín, Balmung, para romper el encantamiento que el anillo provoca sobre la sacerdotisa.

Digimon

En la popular franquicia Digimon existen varias criaturas que hacen referencia a la cultura nórdica, tales casos serían Vikemon un Digimon Vikingo, Valkirimon una Valkiria, etc., también los llamados Royal Kinghts llevan varias referencias nórdicas como Sleipmon referente al caballo Sleipnir, y también las armas de varios Royal Knights como el caso del escudo Aegis, la lanza de Gram, la ballesta Muspelheim, etc., por supuesto la mayor referencia en el Digimundo la hace el dios del mismo llamado "Yggdrasil" obviamente como referente al gran árbol de la vida de la mitología nórdica

Aa! Megamisama

Otro anime en el que se puede apreciar una estrecha relación con la mitología nórdica es Aa! Megamisama, más conocido como Oh! My Goddess, en el cual sus protagonistas toman el nombre de las nornas: Belldandy (Verdandi), Urd y Skuld. También se mencionan otros seres como las valquirias, Fenrir y el árbol de la vida, Yggdrasil (que en el anime es el nombre que toma el sistema operativo del cielo, además de aparecer en la película en forma de un gran árbol).

Matantei Loki Ragnarok

En el manga *Matantei Loki Ragnarok* se relata las aventuras y desventuras del dios nórdico Loki convertido en un niño de nueve años como castigo divino impuesto por Odín. Así irán apareciendo otros dioses, para bien o mal de él, tales como: Freya, también convertida en una niña; Frey, quien está en busca de su hermana; Heimdall, quien busca venganza, ya que Loki tiempo atrás le había arrancado el ojo derecho; Thor; y los tres hijos de Loki: Jörmungandr, Fenrir y Hell. Loki tendrá que pelear contra los dioses enviados por Odín para matarlo y así evitar el Ragnarök. También aparecen las tres hermanas Urðr (Urd), Verðandi (Verdandi), y Skuld.

Valkyrie Profile

El videojuego de PlayStation Valkyrie Profile se desarrolla enteramente en el mundo de la mitología nórdica. Narra el viaje de una valquiria llamada Lenneth para reclutar Einherjars para evitar el Ragnarök. Aparecen numerosos dioses, entre ellos Odín, Loki, Freya, Frey, y además de numerosas criaturas mitológicas, incluidos gigantes de gran importancia y bestias (Surt, Fenrir, Bloodbane por ejemplo). Su secuela, Valkyrie Profile 2: Silmeria, lanzado en 2006 para PlayStation 2, conserva todos estos atributos y agrega muchos más, incluyendo a su protagonista Alicia, quien comparte su cuerpo con la valquiria en rebelion a Odín, Silmeria.

Cómics Marvel

En diversos cómics de la editorial Marvel aparecen dioses nórdicos como tales. Es muy conocido el caso de Thor o su hermano y enemigo Loki. También aparecen Odín, Tyr, Jörmundgandr, Heimdall y muchos otros.

Ragnarok Online

Juego de rol online del tipo MMORPG que también se rige de la mitología Nórdica. Existen lugares que están estrechamente relacionados con esta mitología, como lo es el árbol de Yggdrasil y sus múltiples usos, el templo de Freya, el mundo de Niflheim donde habitan los muertos y el continente de Midgard (el continente se llama así, donde hay 3 países: Rune-Midgard, Republica de Scharwthaz y el estado de Arunafeltz) donde habitan los humanos (donde se pueden encontrar ciudades con igual relación).

Warcraft III Reing Of Chaos

En este juego de estrategia se puede ver la influencia de la mitología nórdica en algunos elementos, como el Árbol de la Vida (llamado Nordrassil), un enorme Árbol que mantenía la vida en el mundo (claramente se ve que es el equivalente al Árbol de Yggdrasil), y su última misión llamada "El Crepúsculo de Los Dioses" (justamente Ragnarök significa Crepúsculo de Los Dioses), en esa misión la Alianza, La Horda y los Elfos Nocturnos se unen para vencer a las fuerzas de la Legión del Caos y los Muertos Vivientes (se dice que en el Ragnarök los muertos iban a volver a Midgard para atacar a los vivos), para evitar que destruyan el Árbol de la Vida.

Boktai

El jefe final de este juego se llama Hell y el de la secuela Jörmundgandr. Algunas armas tienen como denominación Gungnir y Mjólnir.

Tomb Raider Underworld

Video juego desarrollado por Crystal Dynamics y continuando la saga creada con Tomb Raider Legend y Tomb Raider Anniversary, Lara se aventura en la búsqueda por encontrar el Ávalon de la leyenda Artúrica, encontrando el Niflheim, aquí es donde la historia da un giro a la Mitología Nórdica, recolectando el cinturón, los guantes y el martillo de Thor o Mjólnir, arma con suficiente poder para matar a un dios y necesario para llegar al Helheim.

World of Warcraft

En la segunda expansión de este conocido juego (Wrath of the Lich King), nos encontramos con numerosas referencias a la mitología nórdica. Así, nos encontramos por ejemplo en la mazmorra de Ulduar a 4 vigías que representan diferentes aspectos: Mimiron (sabiduría, conocimiento, ciencia), Freya (vida, crecimiento, naturaleza), Thorim (rayo; basado en Thor dios del trueno e hijo de Odin), Hodir (escarcha, hielo; basado en Layfet rey de los gigantes de hielo). También podemos encontrar a Loken clara referencia a Loki hijo de Layfet. El parecido de los nombres es evidente. También se introducen con esta expansión las razas Val'kyr y Vry'kul, de gran parecido con las valkirias y los vikingos respectivamente (en éste último caso podemos verlo en su arquitectura, sus barcos...). En cuanto a las bestias, podemos encontrarnos a unos enormes gusanos carnívoros conocidos como Jormungar (reino de los gigantes de hielo).

Odin Sphere

Videojuego desarrollado por Vanillaware y publicado por atlus que cuenta las historias de 5 protagonistas dentro de la guerra entre los Aesir y Vanir hasta la llegada del armagedon. Una de las protagonistas es una valquiria que es hija de Odin y otra es la reina de los vanir, al igual que se hace referencia a Nidhoog, el dragon que vive en las raices de Yggdrasill, nifheim y al mismo Yggdrasill.

The Battle for Wesnoth^[1]

The Battle for Wesnoth es un juego de estrategia por turnos multiplataforma de software libre (uno de los juegos de estrategia más populares en el SO GNU/Linux^[2]) donde los jugadores deben escoger una "raza" como pueden ser elfos, enanos, orcos, etc.

Shin Megami Tensei

La franquicia de RPG de Atlus, que se caracteriza por el uso de Demonios (O Personas, en el caso del Spin-off Persona) para realizar ciertas habilidades o incluso como personajes dentro de la Party del jugador, utiliza como demonios o personas en varias de sus versiones distintos personajes de la mitología nordica, tales como los dioses Thor, Odin y Loki.

Warhammer

Véase también: Warhammer Fantasy.

La marca británica Games-Workshop, con sus dos juegos de estrategia por turnos más conocidos, Warhammer fantasy y Warhammer 40.000, hace una clara referencia a toda la mitología nórdica. Pues el emperador, dios supremo de ambos juegos, para los creyentes; es un hombre sentado en un trono dorado con un martillo en la mano, a semejanza de Thor. Además las razas de Warhammer fantasy son: elfos silvanos, altos elfos, elfos oscuros, enanos, imperiales, orcos y goblin (junto con trolls y gigantes), ogros (seres entre gigantes y hombres), demonios, fuerzas del caos. Todas estas son muy semejantes a la mitología nórdica. Existen otras razas dentro de este juego: bretonia, hombres bestia, condes vampiro... En el juego de Warhammer 40.000 hay un ejercito llamado Lobos Espaciales, que provienen de un planeta de nombre Fenris (recordando al lobo nórdico Fenrir). Además la creencia religiosa en Warhammer 40.000 es la de que llegara un día con una gran batalla final (ragnarok) donde el emperador (imagen semejante a Thor) se levantara de su trono dorado para hacer frente a todo el caos y maldad que surgirá de la disformidad del espacio. Valiendose para eso de sus guerreros elegidos.

Referencias

[1] The Battle for Wesnoth (<http://www.wesnoth.org/>)

[2] Listado de juegos para GNU/Linux ordenados por puntuación de "Linux Game Tome" (http://www.happyenguin.org/list?sort=avg_rating)

Saga de los Ynglings

La *Saga de los Ynglings* fue escrita originalmente en nórdico antiguo por el poeta islandés Snorri Sturluson hacia el 1225. Basó la historia en el anterior *Ynglingatal* que se atribuye al escaldo noruego del siglo IX Þjóðólfr de Hvinir y que también aparece en *Historia Norvegiae*.

Argumento

La *Saga de los Ynglings* es la primera parte de la historia de los antiguos Reyes noruegos de Snorri, la *Heimskringla*. Cuenta la parte más antigua de la casa de Yngling (los *Scyldings* del *Beowulf*). Fue traducida y publicada por primera vez en inglés en 1844.

La saga trata de la llegada de los dioses nórdicos a Escandinavia y como los Freyr fundaron la dinastía sueca de los Yngling en Upsala. La saga sigue la línea de los reyes suecos hasta Ingjald, un rey infame que llevó a la dinastía a asentarse en Noruega, convirtiéndose en los ancestros del rey Harald Hárfagri de Noruega.

Enlaces externos

- La Saga de los Ynglings ^[1] y la Heimskringla en «Kulturformidlingen norrøne tekster og kvad» (en inglés y noruego).
- La Saga de los Ynglings ^[2] en el sitio de Northvegr (en inglés)
- La Saga de los Ynglings ^[3] (en inglés)

Referencias

[1] <http://www.heimskringla.no/original/heimskringla/index.php>

[2] http://www.northvegr.org/lore/heim/000_02.php

[3] <http://www.home.no/norron-mytologi/sgndok/snorre/01ynglsaga.htm>

Yggdrasil

Yggdrasil (o *Yggdrasill*) es un fresno perenne: el árbol de la vida, o fresno del universo, en la mitología nórdica. Sus raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos: Asgard, Midgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim y Jötunheim. De su raíz emana la fuente que llena el pozo del conocimiento, custodiado por Mímir.

A los pies del árbol se encontraba el dios Heimdall que era el encargado de protegerlo de los ataques del dragón Níðhöggr 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 sin nombre que entre sus ojos tiene un halcón que se llama Veðrfölnir, a una ardilla llamada Ratatösk, a un dragón llamado Níðhöggr y a cuatro ciervos, Dáinn, Dvalin, Duneyrr y Duraprór. Cerca de sus raíces habitan las nornas.^[1]

Etimología

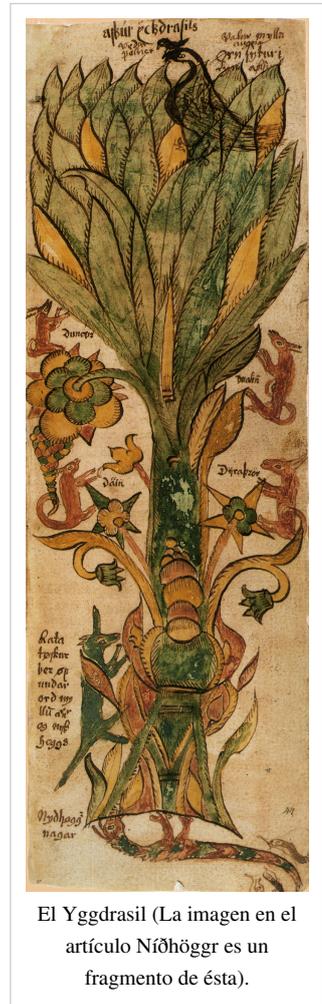
Etimológicamente, Yggdrasil se ha interpretado como un *kenning*, es decir, una perífrasis derivada de mitos nórdicos. En este caso, el *kenning* significa "Caballo de Odín", ya que *Yggr* (o *Uggr*, "temible, feroz") es uno de los apelativos de Odín, e *Yggs* es el genitivo de *Yggr*,^[2] *drasill* (o *drösuill*, "errante, vagabundo") es una expresión poética para "caballo".^[3] Este nombre reflejaría aparentemente la imagen de Odín subiendo y bajando a voluntad por el tronco y las ramas del fresno, es decir, metafóricamente "cabalgando" entre los mundos. Otros autores interpretan el nombre como "árbol terrible" o "cadalso de los colgados", en referencia a como Odín colgó de él durante nueve días.^[4]

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 pasó 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), se puede 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:

1. Helheim, el Reino de los muertos.
2. Svartálfaheim, el Reino de los elfos oscuros
3. Niflheim, el Reino de las nieblas y el terror.
4. Jötunheim, el Reino de los gigantes.
5. Midgard, el Reino de los Hombres. (también conocido como Mannaheim.)
6. Vanaheim, el Reino de los Vanir (la tribu de los dioses de la naturaleza y de la fertilidad).
7. Alfheim, el Reino de los elfos de la Luz. (también conocido como Ljusalheim.)
8. Asgard, el Reino de los Dioses (Aesir).



El Yggdrasil (La imagen en el artículo Níðhöggr es un fragmento de ésta).

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

Referencias

- [1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 41
- [2] Sivert N. Hagen (1903). "The Origin and Meaning of the Name Yggdrasil" ("El origen y significado del nombre Yggdrasil"), *Modern Philology*, Vol. 1, pp. 57-69. (<http://www.jstor.org/pss/432424>)
- [3] A Concise Dictionary of Old Icelandic. (<http://www.northvegr.org/zoega/h092.php>)
- [4] "Riding the Tree", by Yvonne S. Bonnetain (Centre for Medieval and Renaissance Studies, Durham University). (<http://www.dur.ac.uk/medieval.www/sagaconf/bonnetain.htm>)

Níðhöggr

Nidhogg o **Nidhug** (nórdico antiguo: *Níðhöggr*), en la mitología nórdica, es un dragón hembra que vive en el Niflheim donde crece una de las raíces del árbol Yggdrasil, la cual roe sin cesar hasta que venga el Ragnarök y todo se destruya. Luego de la regeneración, Nidhogg atormentará las almas humanas que hayan quedado en el Niflheim.^[1]



Nidhogg royendo las raíces de Yggdrasil en una ilustración de un manuscrito del siglo XVII.

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

Ortografía

En la estandarización del nórdico antiguo, el nombre se deletrea ortográficamente **Níðhoggr** o **Niðhoggr**, pero la letra 'q' es frecuentemente remplazada por la 'ö' del Islandés Moderno por razones de familiaridad o conveniencia técnica.

Simbología

Mientras que el sufijo *-höggr*, 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 **Níðhoggr** (Golpeador de la Noche).

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 35

Bibliografía

- Bellows, Henry Adams. Traducción de la Edda Poética (en inglés). Disponible online (<http://www.northvegr.org/lore/poetic/>).
- Brodeur, Arthur Gilchrist (transl.) (1916). *The Prose Edda by Snorri Sturluson*. New York: The American-Scandinavian Foundation. Disponible online (<http://www.northvegr.org/lore/prose/index.php>)
- Dronke, Ursula (1997). *The Poetic Edda : Volume II : Mythological Poems*. Oxford: Clarendon Press.
- Eysteinn Björnsson (ed.). *Völuspá*. <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/vsp3.html>
- Faulkes, Anthony (transl. and ed.) (1987). *Edda* (Snorri Sturluson). Everyman. ISBN 0-460-87616-3
- Finnur Jónsson (1931). *Lexicon Poeticum*. København: S. L. Møllers Bogtrykkeri.
- Lindow, John (2001). *Handbook of Norse mythology*. Santa Barbara: ABC-Clío. ISBN 1576072177.
- Thorpe, Benjamin (tr.) (1866). *Edda Sæmundar Hinns Froða : The Edda Of Sæmund The Learned*. (2 vols.) London: Trübner & Co. Disponible online (<http://www.northvegr.org/lore/poetic2/000.php>)

Veðrfölnir

En la Mitología nórdica, **Veðrfölnir** (Nórdico antiguo «tormenta pálida» o «el que fue blanqueado por el clima»), es un halcón sentado entre los ojos de un águila sin nombre que permanece en la copa del árbol del mundo Yggdrasil. *Veðrfölnir* también es conocido en forma anglicanizada como **Vedrfolnir** o **Vethrfolnir**.

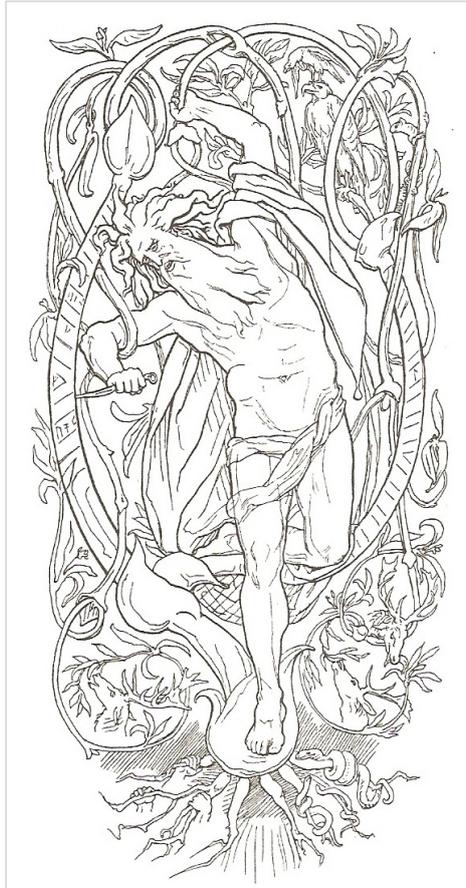
El águila sin nombre se menciona en la Edda poética, recogida en diversas fuentes entre escritos tradicionales y primarios durante en siglo XIII, y la Edda prosaica escrita en el siglo XIII por Snorri Sturluson, *Veðrfölnir* solo dispone de una clara mención en la Edda prosaica. En ambos, la ardilla Ratatoskr corre arriba y abajo con sus mensajes entre el águila sin nombre y Níðhögg, el dragón que reside bajo el árbol del mundo. Los investigadores siguen teorizando sobre el papel de ambas aves.



Ilustración del siglo XVII de un manuscrito islandés mostrando un halcón, *Veðrfölnir*, encima de un águila en la copa del árbol Yggdrasil.

Eddas

En el poema *Grímnismál* de la Edda poética, el dios Odin (disfrazado como Grímnir') dice:



Veðrfölnir está sentado sobre el águila con Ratatoskr cerca (extremo superior derecho) mientras Odín se sacrifica a si mismo sobre el árbol Yggdrasil (centro), ilustración de Lorenz Frølich (1895).

Traducción de Benjamin Thorpe:

Ratatösk es el nombre de la ardilla, que corre
en las cenizas de Yggdrasil;
desde arriba las palabras del águila debe tomar,
y abajo a Nidhögg repetir.

Traducción de Henry Adams Bellows:

Ratatosk es la ardilla que de allí correrá
Del árbol de las cenizas Yggdrasil;
Desde arriba lleva las palabras del águila,
Y las recita a Nithogg abajo.

El águila se cita en el capítulo 16 del libro *Gylfaginning* de la *Edda prosaica*, todavía en compañía de Veðrfölnir. En el capítulo, Gangleri (descrito como el rey Gylfi disfrazado) cuestiona sobre la fugura del trono y hechos relevantes sobre Yggdrasil:

Hay mucho por decir. Un águila está sentada en la cima de las cenizas (Yggdrasil), y tiene conocimiento sobre muchas cosas. Entre sus ojos se sienta el halcón llamado Vedrfolnir [...]. La ardilla Ratatosk corre arriba y abajo del árbol. Reparte chismes y calumnias, provocando al águila y a Nidhogg.

Teorías

John Lindow apunta que Snorri no explica por qué un halcón debería sentarse entre los ojos del águila y que rol puede jugar. Lindow teoriza que «presumiblemente el halcón está asociado con los deseos del águila» y que «quizás como los cuervos de Odin, vuela para conseguir y traer conocimiento».

Hilda Ellis Davidson especifica que el concepto del águila en la copa y el dragón o (según que interpretaciones) la serpiente entre las raíces del árbol tiene cierto paralelismo en otras cosmologías de Asia, y que la cosmología nórdica puede haber recibido influencias de alguna ruta desde el norte. Por otro lado, Davidson añade que está comprobada la adoración de las deidades en claros del bosque entre los pueblos germánicos, y que un dios celestial estaba particularmente conectado con el roble y por lo tanto «*el árbol era un símbolo central y natural para ellos*».

Bibliografía

- Bellows, Henry Adams (Trans.) (1936). *La Edda poética*. Princeton University Press. New York: The American-Scandinavian Foundation.
- Byock, Jesse (Trans.) (2005). *La Edda prosáica*. Penguin Classics. ISBN 0-14-044755-5
- Davidson, Hilda Ellis (1993). *Las creencias perdidas del Norte de Europa*^[1]. Routledge. ISBN 0203408500
- Lindow, John (2001). *Mitología nórdica: Una guía a los Dioses, Héroes, Rituales y Creencias*^[2]. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0
- Orchard, Andy (1997). *Diccionario de Mitos y Leyendas nórdicas*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Thorpe, Benjamin (Trans.) (1907). *La edda antigua de Saemund Sigfusson*. Norrœna Society.

Referencias

[1] <http://books.google.com/books?id=sWLVZN0H224C&printsec=frontcover&dq=The+Lost+Beliefs+of+Northern+Europe#v=onepage&q=&f=false>

[2] http://books.google.com/books?id=KIT7tv3eMSwC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false

Ratatösk

En la mitología nórdica, **Ratatosk** o **Ratatöskr** (en nórdico antiguo, generalmente se lo considera «diente perforador»^[1] o «diente taladro»^[2]) es una ardilla que corre de arriba abajo por el árbol del mundo Yggdrasil llevando mensajes entre el águila sin nombre, posada en la copa, y el dragón Níðhöggr, que reside bajo una de las tres raíces del árbol. Se da cuenta de Ratatosk en la *Edda poética*, compilada en el siglo XIII de fuentes tradicionales más tempranas, y en la *Edda prosaica*, escrita en el mismo siglo por Snorri Sturluson. Diversos eruditos han propuesto teorías sobre las implicaciones de la ardilla.

Etimología

El nombre *Ratatosk* está formado por dos elementos: *rata-* y *-tosk*. Este último se estima mayormente que significa «colmillo». Guðbrandur Vigfússon teoriza que el elemento *rati-* significa «el viajante». Vigfússon afirma que el nombre del legendario taladro Rati podría presentar el mismo término. De acuerdo a Vigfússon, *Ratatosk* significa «el colmillo viajante» o «el colmillo trepador».^[3]

Sophus Bugge a su vez teoriza que el nombre *Ratatosk* es un préstamo del inglés antiguo que significa «Rat-tooth», «Rata-diente» literalmente. Esta teoría se basa en el hecho de que el elemento *-tosk* del compuesto no aparece en ningún otro lado en el nórdico antiguo. Bugge propone que dicho elemento es una reforma de la palabra *tūsc* del inglés antiguo (en frisón antiguo *tusk*) y que, en cambio, el elemento *Rata-* representa el vocablo *raet* («rata») también del inglés antiguo.^[4]

Según Albert Sturtevant, «en lo que respecta al elemento *Rata-*, la hipótesis de Bugge no tiene fundamentación válida en vista del hecho de que el vocablo [en nórdico antiguo] *Rata* (forma de *Rati**) se usa en *Háv[amál]* (106, 1) para nombrar al instrumento que utiliza Odín para *perforar* a través de las rocas en busca de la hidromiel de los poetas [...]», y que «*Rati** debe considerarse un vocablo nativo [en nórdico antiguo] que significaba "el perforador, roedor" [...]».^{[5][4]}

Sturtevant explica que la teoría de Bugge sobre el elemento *-tosk* parece estar sustentada por el hecho de que la palabra no aparece en ningún lado más del nórdico antiguo. Sin embargo, discrepa con esta teoría, ya que afirma que el nombre propio en nórdico antiguo *Tunne* (derivado del protonórdico **Tunþē*) se refiere a «una persona que es caracterizada portando una clase peculiar de *diente*»,^[6] y especula una forma protogermánica de *-tosk*. Sturtevant concluye que «el hecho de que la palabra ocurra sólo en el nombre *Rata-toskr* no es evidencia válida contra esta asunción, ya que hay muchos *hapax legomena* de origen nativo [en nórdico antiguo], como se comprueba en los equivalentes de los dialectos escandinavos modernos».^{[7][8]} Los eruditos modernos han aceptado esta etimología, dejando el significado de Ratatosk como «diente taladrador», como Jesse Byock, Andy Orchard, y Rudolf Simek,^[1] o «diente perforador», como John Lindow.^[2]



Un manuscrito islandés del siglo XVII representando a Ratatosk con un cuerno.

Testimonios

En el poema *Grímnismál* de la *Edda poética*, el dios Odín (disfrazado como Grímnir) afirma que Ratatösk corre de arriba abajo del árbol Yggdrasil llevando mensajes entre el águila en la copa y Níðhögg en sus raíces:



Una ardilla roja es un árbol perenne en Noruega.

Traducción aproximada basada en la de Benjamin Thorpe:

Ratatösk se llama la ardilla, que corre
en el fresno Yggdrasil;
de arriba las palabras del águila debe llevar,
y bajo Níðhögg repetirlas.^{[9][10]}

Traducción aproximada basada en la de Henry Adams Bellows:

Ratatösk es la ardilla que allí debe correr
En el fresno Yggdrasil;
Desde arriba las palabras del águila lleva,
Y se las dice a Nithogg debajo.^{[11][12]}

En el libro *Gylfaginning* de la *Edda prosaica*, se menciona a Ratatösk en el capítulo 16. En él, Gangleri (descrito como el rey Gylfi disfrazado) le pregunta a Hár que otros hechos notables hay por conocer sobre Yggdrasil. La declaración de Hár concuerda con la de *Grímnismál*, pero agrega que los mensajes son chismes calumniosos:

Hay mucho por contar. Un águila yace en la copa del fresno, y tiene conocimiento sobre muchas cosas. Entre sus ojos yace el halcón llamado Vefrfolnir [...]. La ardilla llamada Ratatösk [...] corre de arriba abajo del fresno. Exclama chismes calumniosos, provocando al águila y a Níðhogg.^{[13][14]}

Teorías

De acuerdo a Rudolf Simek, «la ardilla probablemente sólo representa un detalle decorativo de la imagen mitológica del fresno del mundo en *Grímnismál*».^{[15][16]} H. R. Ellis Davidson, describiendo al árbol del mundo, afirma que la ardilla también lo roía, lo que continúa el ciclo de destrucción y reconstrucción, y propone al árbol como simbolización del constante cambio existencial.^[17] John Lindow señala que se describe a Yggdrasil como podrido de un lado y a su vez masticado por cuatro ciervos y por Níðhögg, y que, según el relato de *Gylfaginning*, también soporta la hostilidad verbal que le propina la fauna que mantiene. Lindow añade que «en las sagas, una persona que ayuda a atizar y mantener vivo un feudo llevando palabras maliciosas entre los bandos es raramente alguien de estatus elevado, lo que explicaría que se le asignara este rol en la mitología a un animal relativamente insignificante».^{[18][2]}

Richard W. Thorrington Jr. y Katie Ferrell a su vez proponen que «el rol de Ratatösk probablemente derivó del hábito de las ardillas de árbol europeas (*Sciurus vulgaris*) de tener una respuesta confrontativa frente al peligro. No hace mucha imaginación para pensar que la ardilla está diciendo cosas feas de uno».^{[19][20]}

Referencias

Fuentes

- Bellows, Henry Adams (trad) (1936). *The Poetic Edda* (Princeton University Press edición). Nueva York: The American-Scandinavian Foundation.
- Byock, Jesse (trad) (2005). *The Prose Edda*. Penguin Classics. ISBN 0-14-044755-5.
- Davidson, Hilda Roderick Ellis (1993). *The Lost Beliefs of Northern Europe* ^[1]. Routledge. ISBN 0-415-04937-7.
- Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* ^[2]. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2.
- Simek, Rudolf; Hall, Angela (trad) (2007). *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1.
- Sturtevant, Albert Morey (1956). *Three Old Norse Words: Gamban, Ratatoskr, and Gylmir*. recogido en *Scandinavian Studies*, vol. 28, nº 3.
- Thorington Jr., Richard W.; Ferrell, Katie (2006). *Squirrels: The Animal Answer Guide*. Johns Hopkins University Press. ISBN 0-8018-8403-9.
- Thorpe, Benjamin (trad) (1907). *The Elder Edda of Saemund Sigfusson*. Norrœna Society.
- Vigfusson, Gudbrandur (1874). *An Icelandic-English Dictionary: Based on the Ms. Collections of the Late Richard Cleasby*. Oxford University Press.

Notas

- [1] Orchard, 129; Simek, 261; Byock, 173.
- [2] Lindow, 259
- [3] Vigfusson, 483
- [4] Sturtevant, 111
- [5] En el inglés original: «[As] far as the element *Rata-* is concerned, Bugge's hypothesis has no valid foundation in view of the fact that the [Old Norse] word *Rata* (gen. form of *Rati**) is used in *Háv[amál]* (106, 1) to signify the instrument which Odin employed for *boring* his way through the rocks in quest of the poet's mead [...]» y que «*Rati** must then be considered a native [Old Norse] word meaning "The Borer, Gnawer" [...].»
- [6] En el inglés original: «A person who is characterized as having some peculiar sort of *tooth*.»
- [7] En el inglés original: «The fact that the [Old Norse] word occurs only in the name *Rata-toskr* is no valid evidence against this assumption, for there are many [Old Norse] *hapax legomena* of native origin, as is attested by the equivalents in the Mod[ern] Scandinavian dialects.»
- [8] Sturtevant, 111–112
- [9] En el inglés original: «Ratatösk is the squirrel named, who has run / in Yggdrasil's ash; / he from above the eagle's words must carry, / and beneath the Nidhögg repeat.»
- [10] Thorpe, 23
- [11] En el inglés original: «Ratatösk is the squirrel who there shall run / On the ash-tree Yggdrasil; / From above the words of the eagle he bears, / And tells them to Nithogg beneath.»
- [12] Bellows, 97
- [13] En el inglés original: «There is much to be told. An eagle sits at the top of the ash, and it has knowledge of many things. Between its eyes sits the hawk called Vedrfolnir [...]. The squirrel called Ratatosk [...] runs up and down the ash. He tells slanderous gossip, provoking the eagle and Nidhogg.»
- [14] Byock, 26
- [15] En el inglés original: «The squirrel probably only represents an embellishing detail to the mythological picture of the world-ash in *Grímnismál*. »
- [16] Simek, 261
- [17] Davidson, 68-69
- [18] En el inglés original: «In the sagas, a person who helps stir up or keep feuds alive by ferrying words of malice between the participants is seldom one of high status, which may explain the assignment of this role in the mythology to a relatively insignificant animal.»
- [19] En el inglés original: «The role of Ratatosk probably derived from the habit of European tree squirrels (*Sciurus vulgaris*) to give a scolding alarm call in response to danger. It takes little imagination for you to think that the squirrel is saying nasty things about you.»
- [20] Thorington Jr. y Ferrel, 142

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Ratatösk**. Commons

Asgard

En la mitología nórdica, **Asgard** (del nórdico antiguo *Ásgarðr*, 'recinto de los Æsir'^[1]) es la ciudad de los Æsir,^[2] gobernada por Odín y su esposa Frigg. Asgard está rodeada por una muralla incompleta atribuida a un anónimo hrimthurs, amo del caballo semental Svadilfari, de acuerdo a *Gylfaginning*. Dentro de Asgard, se encuentra el Valhalla.

Construcción

Tras la guerra con los Vanir, sus murallas se vieron destruidas, quedando vulnerable al ataque de los gigantes. Para reconstruirlas, los Æsir contrataron los servicios de un gigante que acordó reparar las murallas en un tiempo muy corto, y los dioses aceptaron influidos por Loki, que si esto era así, le cederían en pago por su trabajo al Sol, a la Luna, y a la diosa Freyja. Ahora bien, el arquitecto poseía un caballo maravilloso capaz de transportar en un instante masas increíbles de roca llamado Svadilfari; 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 (que era, 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.

Fuentes

Las fuentes primarias sobre Asgard provienen de la *Edda prosaica*, escrita en el siglo XIII por el escritor islandés Snorri Sturluson, y de la *Edda poética*, compilada también en el siglo XIII, sobre una base de poemas escáldicos mucho más antiguos.

Edda poética

Völuspá, el primer poema de la Edda, menciona varias de las características y lugares del Asgard descrito por Snorri, como por ejemplo, Yggdrasil y Iðavöllr.

Edda prosaica

La Edda prosaica presenta dos visiones de Asgard.

Prólogo

En el *prólogo* Snorri da una interpretación evemerista e influenciada por cristianismo de los mitos y los cuentos de sus ancestros. Sturluson conjetura que As-gard es el hogar de los Æsir (singular Ás) en As-ia, haciendo una conexión etimológica popular entre los tres "As-"; esto significa que los Æsir eran en realidad "hombres de Asia", y no dioses,

que migraron de Asia al norte y que algunos comenzaron a casarse con gente de la región. Las interpretaciones de Snorri, del siglo XII, presagian las ideas del siglo XX de la migración indoeuropea desde el este.

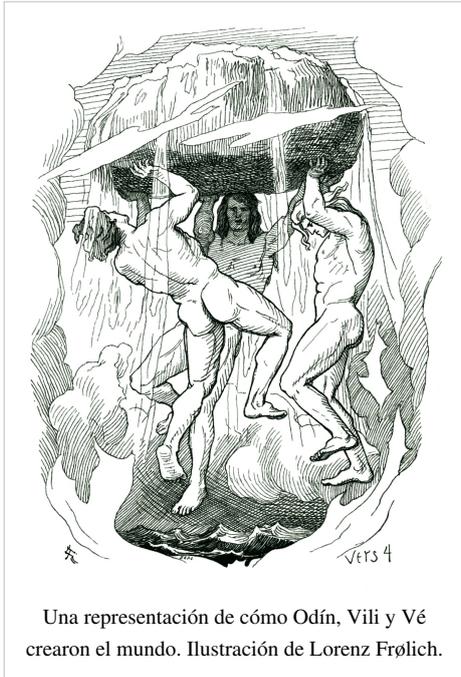
Snorri también escribe que Asgard es una tierra más fértil que ninguna otra, bendecida con una gran abundancia de oro y joyas. Correspondientemente, los Æsir sobresalían entre todas las demás personas por su fuerza, belleza y talento.

Snorri propone la localización de Asgard como Troya, el centro de la tierra. En ella había 12 reinos y 12 jefes. Uno de ellos, Múnón, se casó con la hija de Príamo, Tróán, y tuvo un hijo con ella, Trór, que en nórdico antiguo se pronunciaba Thor. Éste último fue criado en Tracia. A los doce años de edad, era más blanco que el marfil, tenía pelo más claro que el oro y podía levantar 10 pieles de osos a la vez. Con los años, exploró a lo lejos y a lo ancho. Odín, lideró una migración a las tierras septentrionales, donde se juntó con muchas esposas y tuvo muchos hijos, poblando todo el norte con Aesir. Uno de los hijos de Odín era Yngvi, fundador de la casa de Yngling, una temprana dinastía real sueca.



En la *Edda prosaica*, Gylfi, rey de Suecia antes de la llegada de los Æsir bajo el comando de Odín, viaja a Asgard y cuestiona a los tres oficiales sobre los Æsir, y éstos lo engañan. Nótese que los oficiales tienen sólo un ojo, signo de Odín. Uno de sus atributos es que puede hacer que lo falso parezca cierto. Manuscrito islandés del siglo XVIII.

Gylfaginning



Una representación de cómo Odín, Vili y Vé crearon el mundo. Ilustración de Lorenz Frølich.

En *Gylfaginning* ("Engaño de Gylfi"), Snorri presenta su versión mitológica sacada sin duda de sus fuentes. En ese momento, los islandeses estaban siendo convertidos al cristianismo, por lo que él no pudo presentar los mitos como parte de una creencia actual. Recurre, en cambio, a una estratagema desacreditadora: Gylfi, rey de Suecia anterior a los Æsir, viaja a Asgard y se encuentra con un gran salón (Valhalla) en la segunda sección.

Dentro hay tres oficiales, a los que Gylfi, bajo la apariencia de Gangleri, le está permitido hacer preguntas sobre Asgard y los Æsir. Lo que sigue es una revelación de los antiguos mitos, pero al final, el palacio y la gente desaparecen en un trueno y Gylfi se encontró solo en una planicie tras haber sido engañado (Sección 59).

En *Gylfaginning*, el antiguo Asgard estaba regido por un dios mayor, el padre de todo, que tenía doce nombres. Era el señor de todo y el creador del cielo y la tierra (Sección 3). Durante la creación, la vaca cósmica Auðumbla lamió a Buri del hielo. Su hijo, Bor engendró a Odín, Vili y Vé, que construyeron el universo de los restos del gigante

Ymir y pusieron a Midgard en él como residencia para la primera pareja de humanos, Ask y Embla, que crearon en la sección 9.

Los hijos de Bor construyeron Asgard como un hogar para los Æsir. Asgard está concebida en la tierra, y un puente de arcoiris, Bifrost, lo conecta con el paraíso (Sección 13). Dentro de Asgard hay un templo para los 12 dioses, Gláðsheimr, y otro para las 12 diosas, Vingólf y el llano de Iðavöllr es el centro (Sección 14).

Luego del Ragnarök, la tierra se volverá a levantar del mar, más hermosa que antes, y dónde antes se erigía Asgard, los remanentes de los Æsir se unirán tras salir de Helheim.

Skáldskaparmál

El escald del siglo X, Þorbjörn díarskáld es citado en *Skáldskaparmál* declarando:

"Thor ha defendido a Asgard y al pueblo [los dioses] de Ygg [Odín] con su fuerza."^[1]

Heimskringla

Saga de los Ynglingos

En las primeras estrofas de la *Saga de los Ynglings*, Asagarth es la capital de Asaland, una sección de Asia al este del río Tana-kvísl o Vana-Kvísl (kvísl es "brazo"), el cual Snorri explica es el Tanais, o el Don, fluyendo hacia el Mar Negro.

Odín es el jefe de Asagarth. De allí conduce y envía expediciones militares a todas partes del mundo. Tiene la virtud de jamás haber perdido una batalla (sección 2). Cuando se encuentra lejos, sus dos hermanos, Vili y Vé, gobiernan Asaland desde Asagarth.

Otras formas

- Anglicanizaciones alternativas: Ásgard, Ásegard, Ásgardr, Asgardr, Ásgarthr, Ásgarth, Asgarth, Esageard, Ásgardhr
- Forma común en sueco y danés: Asgård
- Noruego: Åsgard (también Åsgård, Asgaard, Aasgaard)
- Islandés, feroés: Ásgarður
- Gótico (Visigodo): Ensigart

Juego Online

- Se ha hecho un juego online basado en la tematica Asgard en 2012. Su nombre es Asgard-World.com

Referencias

- [1] Lindow, John (2001). Oxford University Press. ed. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford. ISBN 0-19-515382-0.
- [2] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 23

Fuentes primarias

- Edda poética
- Edda prosaica
- Heimskringla

Bifrost

Bifröst (también **Bilröst**) es en la mitología nórdica un puente de arco iris ardiente que une Midgard (el mundo de los hombres) y Asgard (el reino de los dioses). El puente aparece mencionado como *Bilröst* en la *Edda poética*, como *Bifröst* en la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson y en diversos poemas de la poesía escáldica. Ambas *Eddas* también se refieren al puente como **Asbrú** (nórdico antiguo "el puente de los Æsir").^[1]

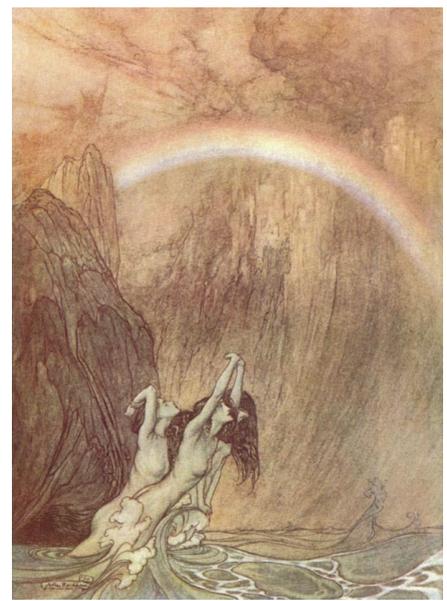
Según la *Edda prosaica*, el puente finaliza en la bóveda celestial donde el dios Heimdall, el vigilante, tiene su residencia llamada Himinbjörg. Desde allí vigila a los gigantes. La destrucción del puente durante el Ragnarök por los ejércitos de Muspell está profetizada. Existen paralelismos entre Bifröst y otro puente presente en la mitología nórdica, Gjallarbrú.



Heimdall permanece junto al arcoiris mientras hace sonar su cuerno. Obra de Emil Doepler (1905).

Etimología

Andy Orchard traduce *Bifröst* como posible "brillante camino". Resalta que el primer término *Bilröst*—*bil* ("un momento")—"sugiere la naturaleza efímera del arcoiris", y lo relaciona con el primer término de *Bifröst*—el verbo en nórdico antiguo *bifa* significa "brillar" o "sacudir"—notando que el elemento provoca un concepto de un puente "brillante y lustroso".^[2] Rudolf Simek por su lado, afirma que *Bifröst* podría significar "el balanceante camino hacia el cielo" (también citando *bifa*) o, si *Bilröst* es la forma original que los dos mencionados por Simek, (which Simek says is likely), "el arco iris fugazmente entrevisto" (ver *bil*, quizás significando "instante, punto débil").^[3]



Bifrost por Arthur Rackham.

Edda poética

En la *Edda poética* el puente se menciona en los poemas *Grímnismál* y *Fáfnismál*, donde se denominan *Bilröst*. En una de las dos estrofas de *Grímnismál*, Grímnir (en realidad Odín disfrazado) aporta conocimiento cosmológico a un joven Agnarr, mencionando que *Bilröst* es el mayor de los puentes.^[4] En *Grímnismál*, Grímnir dice que *Asbrú* "arde con llamas" y que, a diario, el dios Thor vadea entre las aguas de *Körmt* y *Örmt* y los dos ríos de *Kerlaugar*. En *Fáfnismál*, un agonizante *Fafnir* dice al héroe *Sigurd* que durante el Ragnarok, los dioses portarán lanzas y se reunirán en *Óskópnir*. Desde allí, los dioses cruzarán *Bilröst*, que se partirá a medida que van avanzando y provocan que sus caballos caigan a un inmenso río.^[5]



Thor vadea un río mientras los Æsir cabalgan sobre el puente Bifröst de Lorenz Frølich (1895).

Edda prosaica

El puente aparece en los libros *Gylfaginning* y *Skáldskaparmál*, donde se denomina *Bifröst*. En *Gylfaginning* (cap. 13), Gangleri (el rey Gylfi disfrazado) pregunta a Hár que caminos existen entre el cielo y la tierra. Hár ríe porque considera que no es una pregunta muy inteligente y explica que los dioses construyeron un puente y le pregunta incrédulo a Gangleri como no había escuchado esta historia anteriormente. Hár le dice a Gangleri que debe haberlo visto y que puede llamarlo arco iris. Hár dice que el puente tiene tres colores, es muy recio, "y está construído con arte y maña en una forma nunca antes vista en otras construcciones." [6]

Hár también menciona que, aunque el puente es fuerte, se quebrará durante el trayecto hacia Muspelheim cuando intenten cruzarlo, y que los caballos tendrán que cruzar a nado entre los "grandes ríos". Gangleri contesta que no le parece que los dioses "construyeran el puente a conciencia ya que puede romperse, considerando que son capaces de lo que sea a voluntad". Hár responde que los dioses no merecen que se les critique por la rotura del puente ya que "no hay nada en este mundo que pueda asegurar cuando atacarán los hijos de Muspell". [7]

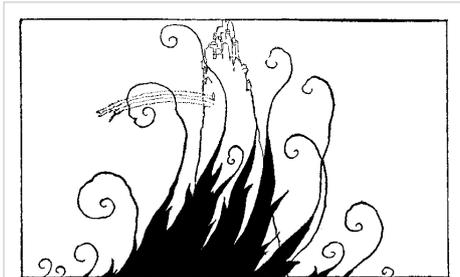
En *Gylfaginning* (cap. 15), Jafnhár dice que Bifröst también se llama *Asbrú*, y que cada día los dioses lo cruzan cabalgando con sus caballos, a excepción de Thor que vadea entre las aguas de los ríos Kört y Örm para llegar al Pozo de Urd, un lugar santo donde los dioses tienen su corte. Gangleri pregunta si el fuego arde sobre. Hár dice que el color rojo es el fuego ardiente y que sin ese fuego los jotuns "llegarían hasta el cielo" pues cualquiera podría cruzarlo. Hár añade que, en el cielo, "hay muchos lugares hermosos" y que "todo en aquel lugar tiene una protección divina". [8]

En otro capítulo (cap. 17), Hár menciona a Gangleri la localización de Himinbjörg "permanece en los límites donde Bifrost se une al cielo". [9] También dice que el dios Heimdal (cap. 27) vive en Himinbjörg, y guarda el puente de la montaña de Jotnar mientras permanece sentado. [10] Como referencia, Jafnhár ensalza la segunda de las dos estrofas de *Grímnismál* donde cita el puente, [11] y predice los eventos de Ragnarök: los cielos se abrirán y de ahí partirán los jinetes "hijos de Muspell", quebrando Bifröst a su paso, "como ya se ha dicho antes". [12]

En *Skáldskaparmál*, solo se menciona el puente en el capítulo 16 donde el escaldo Úlfr Uggason se refiere a Bifröst como "el camino de los poderes". [13]



Bifröst aparece al fondo durante la batalla de los dioses. Obra de Friedrich Wilhelm Heine (1882).



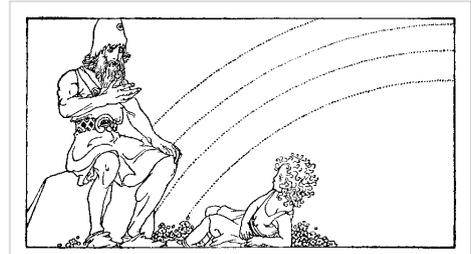
Bifröst en la obra *El ocaso de los dioses* de Willy Pogany (1920).

Teorías

En su traducción de la *Edda prosaica*, Henry Adams Bellows comenta que la estrofa de *Grímnismál* donde menciona a Thor y el puente, significa que "Thor debe ir a pie en los últimos días de la destrucción, cuando el puente arde. Otra interpretación, no obstante, es que cuando Thor abandona el cielo (al finalizar la tormenta) aparece el arco iris caliente bajo el sol".^[14]

John Lindow resalta el paralelismo entre Bifröst, "un puente entre la tierra y el cielo, o la tierra y el mundo de los dioses", y el puente Gjallarbrú, "un puente entre la tierra y el inframundo, o la tierra y el mundo de los muertos".^[15]

Algunos eruditos identifican la Vía Láctea como *Bifröst*.^{[16][17]}



Bifröst al fondo, Heimdallr explica a la pequeña Hnoss como todas las cosas llegan a ser. Obra de Willy Pogany (1920).

Referencias

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Bifrost**. Commons

- [1] Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1 p. 19
- [2] Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2 p. 19
- [3] Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1 pp. 36–37
- [4] Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2 p. 44
- [5] Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2 p. 160
- [6] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 15
- [7] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 15
- [8] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 17—18
- [9] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 20
- [10] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 25
- [11] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 34
- [12] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 53
- [13] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 77
- [14] Bellows, Henry Adams (1923). *The Poetic Edda*. American-Scandinavian Foundation, p. 96
- [15] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0 p. 81
- [16] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0 p. 81
- [17] Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1 p. 36

Bibliografía

- Thorpe, Benjamin (Trans) (1907). *Edda Sæmundar Hinns Frôða The Edda of Sæmund the Learned*. Part I. London Trübner & Co

Enlaces externos

- Gylfaginning en asatru.es (COE) (<http://www.asatru.es/paginas/gylfaginning.htm>) (en español)
- Grímnismál en la web de COE (<http://www.asatru.es/paginas/grimnismal.htm>) (en español)
- Skáldskaparmál en asatru.es (COE) (<http://www.asatru.es/paginas/skaldskaparmal.htm>) (en español)

Jötunheim

Jotunheim es el mundo de los gigantes^[1] (de dos tipos: Roca y Hielo, llamados colectivamente Jotuns) en la mitología nórdica. Desde allí amenazan a los humanos de Midgard y a los dioses de Asgard, de los que están separados por el río Iving. La ciudad principal de Jotunheim es Utgard. Gastropnir, hogar de Menglad, y Þrymheim, hogar de Þjazi, estaban ubicadas en Jotunheim, que era gobernado por el rey Þrymr. Glæsisvellir era el lugar dentro del Jotunheim donde vivía el gigante Gudmund, padre de Höfund.

Miscelánea

Jotunheimen es el nombre de una gran cadena montañosa de Noruega. Su pico más alto es Galdhøpiggen (2.469 metros), siendo la montaña más alta de Escandinavia.

Referencias

- [1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Colonia, Alemania. ISBN 978-3-8365-0276-4, pág. 33.



Frontispicio (parte del libro)Frontispicio del libro de 1871
Wonderful Stories from Northern Lands (Historias
maravillosas de las tierras del norte): en Jötunheim, Þrymr
ve llegar a Loki volando.

Niflheim

Niflheim (También conocido como 'Nylfheim' o 'Nielheim') 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.^[1] En él habita el dragón Níðhöggr que roe sin cesar las raíces del fresno perenne Yggdrasil. Después del Ragnarök el dragón se dedicará a atormentar las almas que queden en el mundo.

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.

Una de las partes más oscuras y tenebrosas del enorme y gélido Niflheim es Helheim, donde reina la diosa o gigante Hela.

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 35

Enlaces externos

- Gylfaginning en asatru.es (COE) (<http://www.asatru.es/paginas/gylfaginning.htm>) (en español)

Hela

La diosa o gigante **Hela** o **Hel** era la encargada en el inframundo de uno de los tipos de muertos en la mitología nórdica. Hija del dios Loki y de la gigante hechicera proveniente del Jötunheim, Angrboda, Hela reina sobre el Niflheim, donde vive bajo una de las raíces de Yggdrasil.

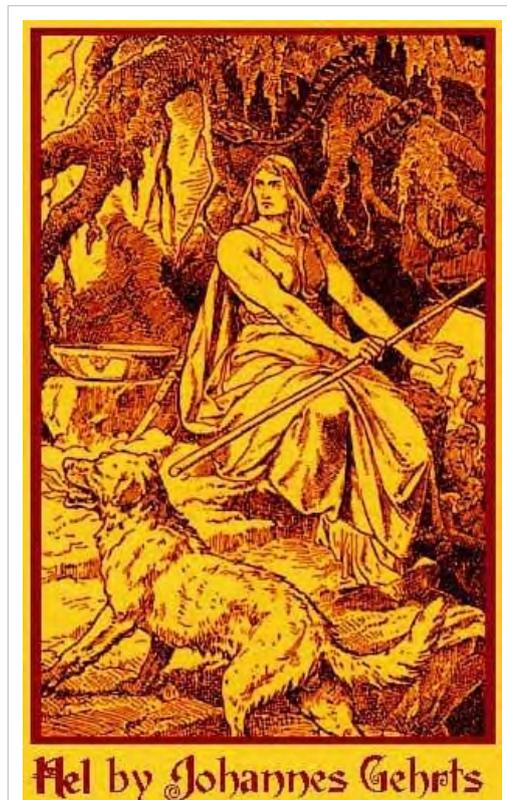
La mitad superior de su cuerpo era realmente hermosa, pero la mitad inferior de este era igual al de un cadáver en putrefacción y de él despedía un olor nauseabundo. Se cree que Hela se representa así por como es vista la muerte por los hombres.

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 sirvientas 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



Una representación de Hela sosteniendo su báculo y flanqueada por Garm, por Johannes Gehrts.

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 se sabe que Baldr acudió a Hel cuando fue asesinado por Höðr. 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 *Vingólf*, 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 sólo 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 Baldr muriera, Odín bajó hasta el Helheim para preguntar a Hela cómo moriría éste. 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*, quien le dijo que Baldr moriría a manos de Höðr. Cuando la muerte de Baldr 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 Baldr, le pidió que lo dejara volver a Asgard. Ésta pidió que todas las cosas del mundo, animadas e inanimadas, lloraran la muerte de Baldr 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 Baldr nunca le había dado ninguna alegría. De este modo Baldr quedará en el Helheim hasta el Ragnarök.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Muspelheim

El **Muspelheim**, también llamado **Muspel** (del nórdico antiguo *Múspellsheimr* y *Múspell*, respectivamente), es el reino del fuego en la mitología nórdica.^[1] Es el hogar de los Gigantes de Fuego, de los cuales Surt era el más poderoso. Muspelheim significa *mundo del fuego* u *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 Ragnarök, 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.

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 35

Enlaces externos

- Gylfaginning en asatru.es (COE) (<http://www.asatru.es/paginas/gylfaginning.htm>) (en español)

Alfheim

En la mitología Nórdica, **Alfheim** o **Álfheimr** (en nórdico antiguo: *Álfheimr*; *hogar de los elfos*) es uno de los nueve mundos y el hogar de los Elfos.^[1]

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**.

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 23

Elfo

Los **elfos** son criaturas de la mitología nórdica y germánica. Originalmente se trataba de una raza menor de dioses de la fertilidad y representados como hombres jóvenes y mujeres de gran belleza que viven en bosques, cuevas o fuentes. Se les consideraba como seres de larga vida o inmortales y con poderes mágicos. A pesar de sus orígenes y raíces nórdicas, también pueden ser comparados con las hadas y otros seres de culturas europeas.

Etimología

La palabra *elfo* proviene del proto-germánico **albo-z*, **albi-z*, y del nórdico antiguo *álfr*, el alto alemán medio *elbe*. El femenino en español es "elfina", "elfinas" (en plural), pero en el lenguaje informal suelen usarse las palabras "elfa" y "elfas" simplemente.

La etimología primordial puede ser la raíz proto-indoeuropea **albh-* que significa "blanco", del cual también proviene el latín *albus* "blanco".^{[1][2]}

Los términos correspondientes en las lenguas germánicas son:

- Germánico nórdico
 - Nórdico antiguo: *álfr*, plural *álfar*.
 - Islandés: *álfar*, *álfafólk* y *huldufólk* (gente escondida).
 - Danés: *Elver*, *elverfolk* o *alfer*
 - Noruego: *alv*, *alven*, *alver*, *alvene* / *alvefolket*
 - Sueco: *alfer*, *alver* o *älvor*
- Germánico occidental continental
 - Neerlandés: *elf*, *elfen*, *elven*, *alven* (neerlandés medio *alf*)
 - Alemán: del inglés: *Elf* (m), *Elfe* (f), *Elfen* "hadas".^[3] *Elb* (m, plural *Elbe* o *Elben*) es un término reconstruido, mientras que *Elbe* (f) está atestiguado en el alto alemán medio. *Alb*, *Alp* (m), plural *Alpe* tiene el significado de "íncubo" (antiguo alto alemán *alp*, plural **alpî* o **elpî*).
- Gótico **albs*, plural **albeis*

Elfos en la mitología nórdica

Las descripciones más tempranas preservadas de los elfos provienen de la mitología nórdica. En nórdico antiguo eran llamados *álfar* (singular, caso nominativo: *álfr*), y a pesar de que no existen descripciones más antiguas o contemporáneas, la aparición de seres etimológicamente relacionados a los *álfar* en varios folklores posteriores, sugiere fuertemente que la creencia en elfos era común entre todos los pueblos germánicos, y que no sólo se limitaba a los antiguos escandinavos.

A pesar de que el concepto en sí mismo nunca está definido claramente en las fuentes existentes, los elfos parecen haber sido concebidos como seres o espíritus poderosos y hermosos. Nunca se han registrado mitos sobre los elfos. Varios hombres famosos parecen haber sido elevados al rango de elfos luego de su muerte, como el rey Olaf Geirstad-Alf. El héroe herrero Völundr (o *Völund*) es identificado como 'señor, líder, o sabio de los elfos' (*vísi álfa*, de *víss*, "certero, sabio") en el poema *Völundarkvida*. Un segundo título de Völundr es más oscuro: *álfa ljóði*, donde la raíz apunta a la expresión poética *ljóðr* o *lýðr*, "un pueblo, gente, hombres".^{[4][5]} Este título se ha interpretado como "líder de los álfar", pero más probablemente como "uno del pueblo de los álfar", indicando que Völundr es uno de ellos y no simplemente un humano.^[5] En la *Saga de Thidrek* una reina humana se sorprende al descubrir que el amante que la embarazó es un elfo y no un hombre. En la *Hrólf's saga kraka* un rey llamado Helgi viola y embaraza a una elfo mujer vestida de seda.

Consecuentemente, el cruce entre elfos y humanos es posible en la antigua creencia nórdica. La reina humana que tuvo un amante elfo dio a luz al héroe Högni, y la elfo mujer que fue violada por Helgi dio a luz a Skuld, quien se casó con Hjörvard, el asesino de Hrólf Kraki. La *Hrólf's saga kraka* agrega que ya que Skuld era medio-elfo, era muy habilidosa en la hechicería (*seid*), y a tal punto que era casi invencible en la batalla. Cuando sus guerreros caían, ella los levantaba nuevamente para que continuaran luchando. La única manera de derrotarla era capturarla antes de que pudiera convocar a sus ejércitos, que incluían guerreros élficos.^[6]

Hay también declaraciones en la *Heimskringla* y en la *Þorsteins saga Víkingssonar* de una línea de reyes locales que gobernaron Álfheim, que se correspondía con la provincia moderna sueca de Bohuslän y la provincia noruega de Østfold, y ya que tenían sangre élfica, se decía que eran más hermosos que la mayoría de los hombres.

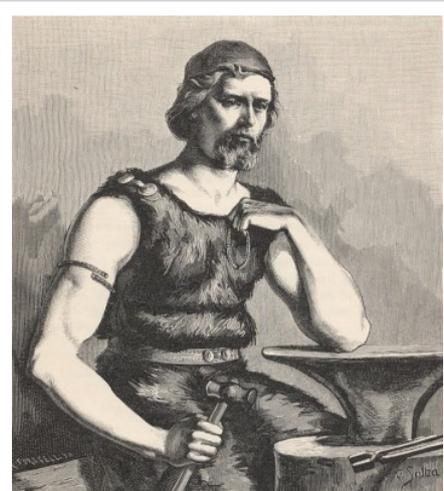
La tierra gobernada por el rey Alf era llamada Alfheim, y toda su prole está relacionada a los elfos. Eran más hermosos que cualquier otra persona...^[7]

El último rey es llamado *Gandalf*.^[8]

Además de estos aspectos humanos, se los describe como seres semi-divinos asociados a la fertilidad y el culto a los ancestros. De esta forma, la noción de elfo se asemeja a la creencia animista en espíritus de la naturaleza y de los muertos, común a casi todas las religiones humanas; lo que también se corresponde con la antigua creencia nórdica en *dísir*, *fylgjur* y *vörðar* (espíritus seguidores y protectores). Como los espíritus, los elfos no estaban atados a



El dios Frey, señor de los elfos de la luz.



El héroe Völundr el Herrero, el 'señor/sabio de los elfos' (*vísi álfar*), a veces relacionados con los enanos, apodados 'elfos oscuros' (*dökkálfar*).

limitaciones físicas y podían atravesar paredes y puertas, tal como sucede en *Norna-Gests þátr*.

El historiador islandés Snorri Sturluson se refiere a los enanos (*dvergar*) como "elfos oscuros" (*dökkálfar*) o "elfos negros" (*svartálfar*); pero es incierto si esto refleja la creencia escandinava en su conjunto.^[9] Se refiere a otros elfos como "elfos de la luz" (*Ljósálfar*), lo cual se ha asociado a la conexión de los elfos con Frey, el dios del sol (de acuerdo a *Grímnismál*, Edda poética). Snorri describe las diferencias de los elfos de esta manera:

"Allí [en el cielo] hay un lugar que es llamado Hogar de los elfos (*Álfheimr*). Las personas que viven allí son llamadas elfos de la luz (*Ljósálfar*). Pero los elfos oscuros (*Dökkálfar*) viven bajo la tierra, y no se asemejan en apariencia a ellos - y tampoco se asemejan en la realidad. Los elfos de la luz son más brillantes que la apariencia del sol, pero los elfos oscuros son más negros que la oscuridad en sí." (Snorri, *Gylfaginning* 17, Edda prosaica)

"Sá er einn staðr þar, er kallaðr er Álfheimr. Þar byggvir fólk þat, er Ljósálfar heita, en Dökkálfar búa niðri í jörðu, ok eru þeir ólíkir þeim sýnum ok miklu ólíkari reyndum. Ljósálfar eru fegri en sól sýnum, en Dökkálfar eru svartari en bik."^[10]

Mayor evidencia de la presencia de elfos en la mitología nórdica proviene de la poesía escáldica, la *Edda poética* y de las sagas legendarias. En ellas, los elfos están relacionados con los Æsir, particularmente por la frase común "Æsir y los elfos", que presumiblemente signifique "todos los dioses".^[11] Algunos eruditos han comparado a los elfos con los Vanir.^[12] Pero en *Alvíssmál* ("Dichos de Alvíss"), se considera a los elfos como seres distintos de los Vanir y los Æsir, como se revela por una serie de nombres comparativos en los cuales se da las propias versiones de varias palabras para los Æsir, los Vanir, y los elfos como reflejo de sus preferencias raciales individuales. Es posible que estas palabras marquen una diferencia de estatus entre los mayores dioses de la fertilidad, los Vanir, y los menores, los elfos. La *Grímnismál* cuenta que el Van Frey era el señor de *Álfheim* ("mundo de los elfos"), y hogar de los elfos de la luz. La *Lokasenna* cuenta como un gran grupo de Æsir y elfos se habían reunido en la corte de Ægir para un banquete. Había presente varios sirvientes de los dioses, como Byggvir y Beyla, que pertenecían a Frey, señor de los elfos, que eran probablemente elfos en sí, ya que no eran contados entre los dioses. Se mencionan también otros dos sirvientes, Fimafeng (asesinado por Loki) y Eldir.

Un poema de cerca de 1020, el *Austrfaravísur* ('Versos de viajes al este') de Sigvat Thordarson, menciona que, como cristiano, se le negó la entrada a una residencia pagana, en Suecia, porque se estaba llevando a cabo un *álfablót* ("sacrificio a los elfos"). Sin embargo, no se tiene más información confiable sobre a lo que un *álfablót* implica,^[13] pero como otros blóts, es probable que incluyera ofrenda de alimentos.

Además, en la *Saga de Kormák* se evidencia la creencia de que sacrificar para los elfos podía curar graves heridas de combate:

Þorvarð se curó lentamente; y cuando se pudo parar fue a ver a Þorðís, y le preguntó qué podría ayudarle a curarse mejor.

"Hay una colina", le respondió, "no lejos de aquí, donde los elfos tienen su refugio. Hazte con el toro que mató Kormák, y enrojece la colina con su sangre, y haz un festín con su carne para los elfos. Así serás curado."^[14]

Elfos germanos

Los elfos germanos originales (sajón antiguo *alf*; alto alemán medio: *alb*, *alp*; plural *elbe*, *elber*; antiguo alto alemán *alb*, del siglo XIII^[15]) se cree que eran ligeras criaturas que vivían en el cielo durante la era del paganismo germánico, y puede que haya incluido elfos oscuros o enanos subterráneos (ya que se entendía que eran similares a los *álfr* de la antigua mitología nórdica). En el folclore post-cristiano comenzaron a ser descritos como pícaros maliciosos que podían provocar enfermedades en el ganado y la gente, y además provocar malos sueños. La palabra alemana para pesadilla, *Albtraum*, significa "sueño de elfo". La forma arcaica *Albdruck* significa "agobio elfo"; se creía que las pesadillas eran provocadas por un elfo sentado en el pecho de una persona durmiendo. Este aspecto de

las creencias germanas en los elfos se corresponde de manera similar con las creencias escandinavas en mara. También guarda cierta similitud con las leyendas sobre los íncubos y súcubos.^[16]

En el folclore de Dinamarca y Suecia aparecen muy ocasionalmente reyes elfos, pero hay una predominancia de mujeres elfas. En la época germana media de *Nibelungenlied*, un enano llamado *Alberich* juega un importante papel. *Alberich* cuyo nombre es literalmente "elfo soberano" contribuye aún más en la confusión entre elfos y enanos que viene ya desde la Edda prosaica. A través del francés *Alberon*, la palabra entró al idioma inglés como *Oberón* – rey de los elfos y las hadas en la obra de Shakespeare, *El sueño de una noche de verano*.

La leyenda de *Der Erlkönig* parece haberse originado en una época más reciente en Dinamarca y Goethe basó su poema en "Erlkönigs Tochter" ("La hija de Erlkönig"), una obra danesa traducida al alemán por Johann Gottfried Herder.

La naturaleza de *Erlkönig* ha sido tema de varios debates. El nombre traducido literalmente del alemán sería "rey Alder" más que su habitual traducción del inglés de, "rey elfo" (que sería en alemán *Elfenkönig*). Se ha sugerido en ocasiones que *Erlkönig* es un error de traducción de la fuente original danesa *ellerkonge* o *elverkonge*, que en este caso si significa "rey elfo".

De acuerdo al folclore germano y danés, el *Erlkönig* aparece como un presagio de muerte, de manera similar a banshee en la mitología irlandesa. A diferencia de banshee, el *Erlkönig* se le aparece solamente a un persona a punto de morir. Su forma y expresión dice a la persona que tipo de muerte tendrá: una expresión de sufrimiento indica una muerte dolorosa, una pacífica es señal de muerte tranquila e indolora. Este aspecto de la leyenda fue inmortalizado por Goethe en su poema *Der Erlkönig*, que más tarde sería musicalizado por Franz Schubert.

En la primera historia del cuento de hadas de los hermanos Grimm, *Die Wichtelmänner*, los protagonistas que dan título al cuento son dos pequeños seres que ayudan a un zapatero en su trabajo. Cuando recompensa su trabajo con pequeñas ropas, están tan encantados, que se alejan corriendo y nunca los vuelve a ver. Aunque los *Wichtelmänner* son similares a seres como los kobolds, enanos y brownies, los protagonistas del relato han sido traducidos en ocasiones como elfos.

Variaciones de los elfos germanos en el folclore incluye a la gente de los árboles^[17] y las damas blancas. Jacob Grimm no los asocia directamente con los elfos, pero otros investigadores ven una posible conexión a los brillantes elfos de luz de los antiguos nórdicos.^[18]

Los elfos de la fantasía literaria

En novelas de fantasía y folklore, los elfos son frecuentemente descritos como gente pequeña con orejas puntiagudas y personalidades traviesas. Además, en la visión más moderna son imperceptibles, y viven en los bosques y otros lugares naturales; así, se los mezcla con duendes y otros seres faéricos tradicionales.

En su versión literaria moderna, son longevos (pueden vivir milenios) y tienen poderes mágicos, que usan para proteger la naturaleza. Se cuenta que la raza élfica ha precedido a la Humanidad (J. R. R. Tolkien) en un gran número de milenios. Viven en sociedades análogas a las humanas, con reyes a quienes están sometidos. Aman el juego, la danza y el canto. A menudo pasan la noche entera en rondas infatigables que sólo interrumpe el canto del gallo, pues temen la luz del día y la mirada de los humanos. El que, de noche, en una llanura solitaria, se deja fascinar por la belleza de sus hijas y acepta entrar en su ronda, está perdido. Pero lo más frecuente es que sus danzas no tengan testigos; por la mañana se nota solamente en la hierba húmeda el rastro de sus pasos.

En alta fantasía, generalmente los elfos no son hostiles a los humanos, ya que los consideran inferiores y de poca importancia. A menudo desprecian a la especie humana como inferior y bárbara, del mismo modo que algunos miran a los animales de compañía y otros animales; el caso más extremo de eso podemos encontrarlo en los elfos de Pratchett, donde se trata de seres sin ningún tipo de empatía ni remordimientos, que tratan a los humanos (y a todo en general, hasta a ellos mismos) como fuente de entretenimiento, sin darle demasiada importancia al tipo de entretenimiento que proporcionen (música, danza, sujetos para torturar, etc.).

También hay *elfos oscuros* (*svartalfer* en la mitología nórdica), los cuales son retorcidos y malignos. Los elfos son enemigos de los orcos y goblins, y suelen estar permanentemente peleados con los enanos.

La literatura moderna y los elfos

Los elfos son una raza fundamental dentro de la mayor parte de los mundos de fantasía medieval, apareciendo con frecuencia en la literatura fantástica. Algunas obras en las que aparecen elfos son:

- *La hija del rey del país de los elfos*, de Lord Dunsany;
- *El Silmarillion*, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, de J. R. R. Tolkien;
- *Dragonlance*, de Margaret Weis y Tracy Hickman;
- *El ciclo de la Puerta de la Muerte*, de Margaret Weis y Tracy Hickman;
- los *Reinos Olvidados*, de R. A. Salvatore;
- *El tapiz de Fionavar*, de Guy Gavriel Kay;
- la serie de *Harry Potter*, de J. K. Rowling, donde se designa con este nombre a unos seres mágicos encargados de servir a los magos; (Elfos domésticos)
- la serie *El legado*, de Christopher Paolini;
- *Artemis Fowl*, de Eoin Colfer, con una visión futurista en la que aparecen elfos con tecnología avanzada; o
- *Lores y damas*, de la serie de las brujas de Terry Pratchett.
- la trilogía de *Iron Fey*, de Julie Kagawa;
- Las cuatro novelas de *Crónicas de la Torre*, de [Laura Gallego]

Los elfos se describen como seres altos y de una belleza salvaje, de ojos grandes y profundos como los de un gato y con movimientos precisos y elegantes cual felino. En buena parte de estas historias son guerreros expertos, frecuentemente buenos arqueros. Típicamente son de tamaño humano, como los mitológicos. Sin embargo, al tiempo que los mitos se olvidaban los elfos se empequeñecieron en tamaño, para volverse poco mayores que los duendes.

El comic book *Elfquest* de Wendy y Richard Pini fue un intento de evitar los clichés típicos de los elfos, localizándolos en un entorno inspirado por la mitología nativa americana.



Manga - Elf.

Principales versiones modernas

En las obras de J. R. R. Tolkien



Un señor de los elfos, tal y como los imaginaba Tolkien.

En las obras de J. R. R. Tolkien, los **elfos**, que se llaman a sí mismos *Quendi* en quenya, son seres de gran poder, sabiduría y belleza; los primeros nacidos de los llamados hijos de Eru, ya que los hombres serían los segundos en llegar al mundo, son concebidos en la tercera canción con la cual se creó el mundo, como se cuenta en el «Ainulindalë». Estos despertaron por primera vez cuando Varda, *la Señora de los Cielos*, una espíritu valië, encendió las estrellas y despertaron en Cuiviénen, región costera al oriente del mar interior de Helcar. Como lo primero que vieron fueron las estrellas, las aman sobre todas las cosas y adoran a Varda. Estos seres son inmortales, no pueden morir ni por enfermedad ni por vejez, aunque sí por violencia o, en casos extremos, de tristeza y así vuelven a las estancias de Mandos donde esperan el fin de los tiempos. Para Tolkien, los elfos son seres poderosos, excelentes músicos y

artesanos, aunque solo los noldor entre ellos pueden superar la maestría de los enanos en la metalurgia; además los elfos fueron las primeras criaturas en crear un lenguaje hablado y escrito, y en muchos casos los idiomas de la Tierra Media derivan de ellos. En algunos momentos se alían con los hombres para enfrentar un enemigo común, pero por lo general prefieren tener poco trato con ellos. Según la obra de Tolkien, estos seres se encuentran «atados al mundo», y al contrario que los hombres que tienen los dones de poder labrar su propio destino y de la mortalidad, su destino está ligado a la canción que creó al mundo.

En la serie de Harry Potter

En la serie de Harry Potter aparecen los que son definidos como elfos domésticos, fieles sirvientes de magos y brujas de la alta sociedad mágica, obedeciendo incondicionalmente los deseos y órdenes de sus amos. Tienen poderes mágicos poco explicados (entre ellos la capacidad de aparecerse y desaparecerse), y portan vestimentas sucias y descuidadas. Éstos son reprimidos y consideran una gran vergüenza ser liberados, pero pueden ser liberados si su amo les regala una prenda de vestir, como en el segundo libro de Harry Potter él se las ingenia para poner un calcetín en un libro y así liberar a uno. Se trata del ejemplo más degradado y horripilante referido, por lo que algunos fans los consideran una subespecie inferior y diferenciada.

Hay tres principales en esta saga:

- Dobby
- Kreacher
- Winky

En *El Legado*

Aquí, los elfos son seres diestros con la magia, que tienen gran habilidad y fuerza, y nunca mueren por edad. Esta última característica la obtuvieron de los dragones, pues antes vivían tanto como los humanos.

Cuando los elfos llegaron en sus barcos plateados a Alagaësia, se vieron envueltos en Du Fyrn Skulblaka (la Guerra con los Dragones). Esta guerra comenzó cuando un joven elfo cometió el error de cazar a un dragón como si fuera un animal común y corriente. Los dragones, ultrajados, mataron al elfo. Pero la matanza no paró ahí; los dragones se unieron, y atacaron a los elfos. Éstos, consternados, intentaron detener el conflicto, pero no hallaron manera de comunicarse con los dragones. Al principio los elfos solo se defendían, pero la ferocidad de los dragones hizo que los elfos tuvieran que atacar para sobrevivir. Esta guerra habría durado mucho más si un elfo llamado Eragon (que no es el protagonista de la saga) no hubiera encontrado un huevo de dragón.

Nadie sabe cómo apareció el huevo ahí, pero Eragon pensó que sería de gran trascendencia el hecho de que un elfo criara a un dragón con cariño. Cuando el dragón de Eragon alcanzó la madurez, ambos viajaron a donde los dragones, y les convencieron de finalizar la guerra. La paz se consumó, pero era inevitable que de nuevo comenzaran las tensiones. Ambas facciones comprendieron que era necesaria una alianza más firme que un simple tratado. Decidieron vincular los destinos de elfos y dragones con la magia.

Durante nueve años, los más sabios y poderosos hechiceros élficos prepararon el hechizo. Cuando estuvo listo, los dragones aportaron enorme cantidad de energía que se requería, y los elfos, la estructura del hechizo, fundiendo las almas de elfos y dragones. Los dragones ganaron el uso del lenguaje y otras herramientas de la civilización, y los elfos, la longevidad de los dragones. Cientos de años después, cuando los humanos llegaron a Alagaësia, fueron añadidos al hechizo.

Son inmortales; solo pueden morir por enfermedades de la carne, o asesinados.

En *Artemis Fowl*

Al contrario que en otras obras modernas, los elfos de Eoin Collfer se parecen más a las criaturas bajitas de la mitología irlandesa. Se definen a si mismos como Criaturas Mágicas, pese a vivir en una sociedad subterránea supertecnificada. No se sabe cual es su promedio de vida con exactitud, pero si que es muy superior (por siglos) al de los humanos. También se ha hecho hincapié en que su ritmo biológico es más lento que el de los humanos (podría ser un intento de explicación racional), y en que la radiactividad es mortal en su caso. Poseen unos poderes mágicos bastante limitados por reglas muy precisas, recogidas en el Libro de las Criaturas, que podría compararse con una Biblia a falta de una analogía mejor.

Las normas más destacadas (es decir, con una influencia más directa en la trama) son:

- Las Criaturas no pueden entrar en edificios humanos sin una invitación explícita por parte de estos, o sufrirán las consecuencias. (Parece una tontería, pero esta norma llega a ser un problema serio en algunas ocasiones) Esta norma solo es valida hasta el libro VI.
- Para "recargar" el nivel de magia de una Criatura, es preciso llevar a cabo un ritual determinado en un lugar donde convejan un roble añejo y un arroyo claro una noche de luna llena. No se ha aportado ninguna explicación "científica" a este respecto.
- Los humanos no deben enterarse de la existencia de las Criaturas Mágicas. Esta norma se lleva hasta el extremo de que todo el equipo de combate referido más abajo dispone de sistemas de autodestrucción activables por satélite, que destruyen hasta el cuerpo del usuario.

Los poderes más conocidos de las Criaturas son el Encanta (un tipo de hipnosis mucho más avanzada que lo que los humanos están acostumbrados), el universal y común a todos poder de la curación, el don de lenguas, etc.

Según Collfer, estos elfos coexistían con la Humanidad en la superficie de la Tierra hasta que, en torno al 7.500 AC (según la cronología humana, partiendo de que Collfer daba la fecha "hace 10.000 años") estallo una guerra entre las Criaturas Mágicas y la especie humana, cuyo dramático final fue la Batalla de Taillite, probablemente sucedida en Irlanda, siendo las Criaturas Mágicas derrotadas y obligadas a vivir en el subsuelo terrestre. Es de suponer que entonces no disponina de la tecnología de que disponen ahora, porque si no no tiene sentido que unos humanos armados con lanzas de hueso y hondas los derrotaran pese a tener la ventaja de la magia. Por supuesto, la tradición humana no tardo en olvidar una historia semejante y los redujo a la categoría de mitos.

A inicios del siglo XXI, cuando suceden los sucesos de *Artemis Fowl*, estas criaturas habitan un lugar llamado Ciudad Refugio, debajo de las Islas Británicas; también se menciona un lugar llamado Atlantis situado bajo el Oceano Atlántico. Las escasas descripciones del hábitat de estos seres permiten saber que esta ciudad estaría en una caverna gigantesca, comunicada por una red de túneles con la superficie y con otros lugares (al más puro estilo del mundo subterráneo de Verne o de *Myst*), en donde disponen de toda clase de tecnología avanzada, desde lanzaderas espaciales (se menciona una misión a la cara oculta de la Luna) hasta lamparas simuladoras de luz solar, pasando por los más avanzados equipos de espionaje, limpieza de memoria y armas basadas en la energía nuclear (abierta

contradicción con lo referido más arriba) o incluso la tecnología para parar el tiempo. Resumiendo, todo el hardware de una sociedad de película futurista.

Otros medios

Videojuegos

El mundo de los videojuegos ha contribuido enormemente a dar a conocer la imagen japonesa de los elfos: seres muy bellos de enormes orejas puntiagudas. Dentro de esta rama de la mitología élfica destacan:

Shadowrun

Puedes elegir a estos seres que pueden ser rápidos, se curan, y tienen buen uso con las katanas,(de hecho son humanos transformados en criaturas, algunos en elfos por un gran hechizo indirecto creado por una montaña con cristales y poder mágico).

The Legend of Zelda

En el videojuego se da a conocer la raza de los Hylianos, una raza basada en los elfos, los cuales son seres que viven en el reino de Hyrule, un reino rico en magia. Su protagonista Link pertenece a esta raza.

Final Fantasy

En diferentes juegos de la saga los elfos han tenido alguna presencia (a demás de numerosos objetos como la capa élfica). En el juego original, los héroes de la historia viajan hasta Elfeim, un reino poblado de elfos cuyo príncipe a sido embrujado por un elfo oscuro llamado Astos. En Final Fantasy IV vuelve a aparecer un elfo oscuro, quien a robado el cristal de la tierra del reino de Troia, por lo que los protagonistas deben ir a recuperarlo, ya que lo necesitan para salvar a Rosa. Mientras que en Final Fantasy XI hay una raza llamada Elvaan, que están visiblemente basados en los elfos, mientras que en Final Fantasy XIV lo están los Elezen. También en Final Fantasy X existe una raza llamada Guado, que vive en Guadosalam y tiene rasgos y costumbres parecidos a los de los elfos.

Lineage II

Recoge la idea japonesa por excelencia de los elfos. En el caso del segundo existen dos razas jugables de elfos, los elfos blancos, asociados a las artes bellas, y los elfos oscuros, relacionados con las magias negras.

Everquest

Recoge la tradición de Tolkien de elfos nobles silvanos, agregando a los elfos oscuros de D&D.

Heroes of Might and Magic

Se remonta a sus raíces escandinavas de seres silvestres y siempre alineados con la naturaleza.

The Elder Scrolls (todas las series)

Puedes elegir ser un elfo o variante de estos como raza jugable para el juego. Los elfos tienen un papel importante dentro de toda la historia de la saga y de hecho aparecen variantes entre ellos, como lo son los Altmer (altos elfos, como primera raza sobre el planeta, suelen ser magos poderosos), Bosmer (también llamados elfos del bosque, de baja estatura, buenos arqueros), Dunmer (o elfos oscuros, alta estatura, con la piel oscurecida y ojos rojos, afectados por la maldición de la diosa daédrica Azura) y los extintos Ayleids (un raza élfica que edificaba sus ciudades bajo tierra y que incluso llegaron a esclavizar a los humanos). Otras razas de elfos incluyen los Dwemer, también conocidos como enanos, ya extintos y que eran conocidos por sus modernas edificaciones, mecanismos imposibles y autómatas impulsados por vapor; los Falmer, conocidos como elfos de las nieves, antaño comparables a los Altmer en inteligencia y prosperidad, aunque el paso de los años esclavizados por los Dwemer y sometidos a incesantes torturas y venenos los ha convertido en seres ciegos y demacrados, apenas una sombra de lo que llegaron a ser; e incluso se revela que los orcos, también llamados Orsimer, son una especie de elfos degenerados, hecho comprobable en la forma puntiaguda de sus orejas, y el sufijo "Mer", en su nombre, aplicado a todas las clases de elfos.

Kingdom Under Fire

En este se presenta a los elfos oscuros como altos elfos (debido a su estatura considerablemente mayor que la de los elfos de la luz), y se les presentan como sociedades de guerreras amazonas con una participación casi nula de los varones. En esta historia aparecen gobernados por vampiros y por seres mitad elfo nocturno mitad vampiro (odiados y menospreciados por las dos razas).

World of Warcraft

Es una de las razas jugables en el juego También en este juego se presenta una clase de elfos rubios y hermosos llamados Elfos de Sangre o "Sin'Dorei" en Thalassiano, gobernando el reino de Quel'Thalas y son distintos pero emparentados a los elfos de la noche o "Kaldorei" en Darnassiano.

Darkfall

Hay 4 razas elficas, de las que 2 son jugables: Los Mirdain (altos elfos) jugable, astutos y cultos. Sus estrategias evitaron muchas invasiones, son altos y hábiles arqueros. Alfar (elfos oscuros) jugable. Son crueles y odian todo, son bajos, de piel gris, ojos rojos y (los hombres) con bigotes estilo mongol. Elfos salvajes: no jugable. Escurridizos enemigos de los humanos, a quienes consideran ladrones e invasores. Itwens. Una raza extinta que construía sus casas en piedra y vivían de lo que encontraban en su continente selvático. Fueron aniquilados por un enorme dragón y sus hordas goblin. Sus sobrevivientes viven entre los enanos y adoptaron su cultura

En Warhammer Fantasy

Warhammer Fantasy es un juego de rol de la compañía Games Workshop, en él hay tres tipos de elfos:

Altos Elfos

Se autodenominan Asur, y fueron la segunda raza creado por los míticos Ancestrales, después de los Hombres Lagarto. Son altos, esbeltos, ágiles, sabios y hábiles. Su raza está en decadencia, aunque aún conservan gran parte de su poder. Viven en Ulthuan, una isla en medio del Gran Océano, entre las tierras oscuras de Naggaroth y el Viejo Mundo, donde habitan los Hombres. La isla se divide en varios reinos autónomos, unidos por la figura del Rey Fénix, que actualmente es Finubar, y la Reina Eterna, cargo que recae en Alarielle, quienes co-gobiernan como una biarquía a los Asur.

Defendieron, junto a los Enanos, el mundo en los albores del tiempo, cuando el Caos quiso apoderarse de él. Las hordas de demonios del Caos fueron detenidas y los Elfos perdieron a su mayor héroe, Aenarion, que luchó contra las más terribles bestias demoníacas.

Sufrieron una guerra civil (la Secesión) cuando un grupo de Altos Elfos se corrompió. Entonces los Elfos Oscuros, como serían llamados, fueron exiliados. Ahora, grandes hechizos de inconmensurable poder mantienen a flote la isla de Ulthuan.

Elfos Oscuros

También llamados Druchii, son pálidos, morenos y crueles. Viven en Naggaroth, la Tierra del Frío, organizados en ciudades semi autónomas, y reina sobre los Druchii el Rey Brujo Malekith, hijo del héroe Aenarion, corrupto por su malvada madre Morathi. Ella inició en Ulthuan el culto a un dios del Caos, Slaanesh, y extendió el credo por todo el reino oriental de la isla. La Secesión fue la cruel guerra civil que terminó con la expulsión de los Elfos Oscuros a las inefables tierras de Naggaroth, donde esperan su venganza. Su sociedad es despiadada. El asesinato es regla común y el Rey Brujo no se mete en las disputas familiares.

Elfos Silvanos

Cuando los Altos Elfos fundaron colonias en el Viejo Mundo, iniciaron relaciones amistosas con los Enanos. Pero una partida de guerra de los Elfos Oscuros atacó a los Enanos, y éstos no diferenciaron las dos razas, y comenzó la Guerra de la Barba entre Elfos y Enanos. Cuando terminó, con un resultado indeciso, aunque los Elfos fueron quienes se retiraron, algunos de ellos no quisieron dejar la tierra en que habían vivido. Se

instalaron en profundos bosques y comenzaron a desarrollar creencias, lenguaje y tradiciones propias. Los Asrai, como se denominan, son rápidos, astutos, gustan de tender emboscadas en sus reinos forestales en el gran Bosque de Athel Loren, y son mezquinos y reservados. No permiten la entrada a sus reinos de nadie que no goce de su permiso, y si no es así, los intrusos mueren víctimas de las trampas o las flechas. Están en armonía con el bosque y se relacionan con los espíritus de los árboles.

Reinan en Loren Orión, encarnación de Kurnous, dios de la caza, y Ariel, encarnación de la madre tierra, Isha. Sus peores enemigos son los Hombres Bestia, seres mutados por los poderes del Caos que corrompen los bosques del mundo.

Warcraft

Los elfos de Warcraft se basan en la mitología de D&D, la escandinava y la nipona, caracterizándose por sus largas cejas y orejas -éste último rasgo es compartido con los elfos del manga japonés. Todos los elfos provienen de los trolls, hecho confirmado en la quinta revista de World of Warcraft.

Se distinguen cuando menos tres subrazas de elfos:

Elfos nocturnos

Primeros elfos en el mundo de Azeroth, protectores de Nordrassil que durante miles de años fueron inmortales hasta el fin de la Tercera Guerra. Son muy buenos arqueros, más altos que los humanos y musculosos, el color de su piel es violácea, sus orejas son más largas e inclinadas que las de los otros elfos. También son magníficos druidas, por su estrecha relación con los espíritus del bosque y los ancestros (seres arbóreos semejantes a los ents) Han desarrollado una cultura dedicada a la naturaleza y a la protección de la vida, lo cual se refleja en su aspecto salvaje. Son seres nocturnos, por lo que son especialmente aptos para vivir en la noche, mientras adoran a la diosa de la luna Elune.

Altos elfos

Elfos tentados por el manejo de la magia arcana y supervivientes de la antigua clase alta de la sociedad de elfos nocturnos. Adoptaron tras su exilio en el reino de Quel'thalas una vida diurna alrededor de su fuente de magia, el Pozo del Sol. Su aspecto es semejante al de un humano, sólo que de menor tamaño y complexión más débil respecto a los elfos nocturnos, de alta estatura, cejas muy largas y orejas puntiagudas. Han desarrollado una cultura que mezcla la vida en los bosques con el uso de la magia. Sus élite de guerreros son los montaraces, expertos arqueros, aunque también los altos elfos son excelentes en el dominio de la magia arcana. Después de la tercera guerra, la población de altos elfos casi se extingue, contando ahora solo con unos grupos reducidos que viven en ciudades humanas.

Elfos de sangre

Cuando el Pozo del Sol fue corrompido en la Tercera Guerra a manos del Azote, los altos elfos sufrieron un síndrome de abstinencia de magia arcana y necesitaron buscar nuevas fuentes de magia. Aquellos que encontraron alivio a su adicción en la energía demoníaca se volvieron más arrogantes y agresivos, convirtiéndose en elfos de sangre, bautizados así por el príncipe elfo Kael'Thas Sunstrider. Básicamente son la misma raza que los altos elfos, la diferencia se sitúa en cuestiones culturales. Los elfos de sangre han desarrollado habilidades especializadas para absorber la magia de sus presas y se separaron de la Alianza; algunos elfos se aliaron a la Horda y otros a las fuerzas de Illidan y sus naga.

Los sátiros y nagas presentados en estos juego también son mutaciones directas de los elfos nocturnos.

Magic: el encuentro

Hay una gran cantidad de elfos, según el plano en el que habitan:

Plano de Dominaria: Los elfos de Dominaria poseen las características generales además, habitan principalmente en continente llamado Llanowar, son protectores de la naturaleza y castigan a quienes atentan contra ella.

Plano de Ravnica: los elfos de están principalmente divididos en tres gremios, y tienen características y forma de pensar muy diferentes.

- Selesnya: Los elfos de Selesnya son la mayoría de los integrantes de los miembros del gremio. Poseen las características generales. Los elfos selenya son los que enseñan la filosofía del gremio que es la fuerza y el equilibrio espiritual solo se llega con la unión del grupo. Otra característica de estos elfos es que usan lobos como montura.
- Golgari: Los elfos del golgari son elfos expulsados del gremio Selenya debido a que no siguieron los principios del gremio y se corrompieron con el mana negro.
- Simic: Los elfos del gremio Simic son muy distintos que los últimos dos gremios, son calvos sus orejas son más alargadas y el color de su piel es verde y debido a la naturaleza del gremio algunos se han modificado genéticamente siendo híbridos con serpientes, estos elfos buscan la forma de adaptar la naturaleza a la civilización.

Plano de Mirrodin: Los elfos de Mirrodin poseen las características generales, pero los elfos machos (por así decirlo) son calvos y tienen un aspecto similar con los elfos de ravnica del gremio Dimir, y las hembras si tienen pelo, otra característica de estos elfos es que partes de su cuerpo están cubiertas por laminas de metal. Los elfos de mirrodin no son originarios de este plano. Los elfos sufren constantes ataques de las máquinas de este plano al ser los únicos seres que adoran a la naturaleza de este plano artificial. Al igual que los elfos de ravnica estos usan lobos como montura.

Plano de Lorwyn/Shadomoor: Los elfos de este plano son muy peculiares, pues además de tener las características tienen pezuñas y cuernos de ciervo recordando mucho a un Fauno, estos elfos usan de montura ciervos y crían lobos como si fueran perros, pero las características de estos elfos en tanto su cultura y su forma de pensar varía según el estado del plano.

- Lorwyn: Los elfos del soleado Lorwyn son vanidosos y narcicistas, pero también son tiranos que son tanto respetados y temidos por las demás razas del plano. Estos elfos creen que ellos son los protectores de la belleza, de hecho sus clases sociales se basan en eso los elfos más bellos están en lo alto de la sociedad y adorados como dioses, pero a la inversa los seres extremadamente feos a los que ellos suelen llamar desgracias visuales que pueden ser tanto como no elfos, los elfos consideran a estos seres como un cáncer que debe ser extirpado por lo que hay elites de cazadores y asesinos que se encargan de eliminarlos. estos elfos también tienen la característica de "embellecer" a la naturaleza, siendo sus mayores logros los palacios del bosque llamado El bosque de la hoja dorada.
- Shadomoor: Los elfos de shadomoor el contrario oscuro de lorwyn son lo contrario a los primeros, estos elfo son humildes, y ahora ellos deben cuidarse de las demás razas una gran ironía, pero ellos siguen adorando a la belleza pero esta vez como una forma de luz y esperanza, para un plano oscuro y feo como shadomoor, es decir que los ellos son los únicos protectores de la luz en shadomoor. estos elfos también tienen una variación de apariencia y vestidura los elfos de lorwyn sus cuernos son más parecidos a los de un carnero, mientras que los elfos de shadomoor son más parecidos a los de un ciervo.

Plano de Alara: La mayoría de los elfos de Alara se concentran en el fragmento de Naya.

- Naya: Los elfos de naya poseen las características generales, pero estos elfos adoran a las bestias llamadas Gargantuas, su adoración es tal que muchos elfos suelen seguir el paso de las bestias, incluso curándolas si las ven heridas o moribundas, pero también consideran como herejía tratar de domar o cazar a estas criaturas. otros rasgo de estos elfos que suelen crear capamentos que solo abandonas en sus misiones, y que los druidas vagan por todo

naya.

Anime

- **Zero no Tsukaima:** en el reino de Tristein los elfos eran una raza que se creía extinta y a la cual aun se le teme debido a su magia antigua. A finales de la segunda temporada, y durante la tercera, aparece Tiffania Westwood, una semielfa que revivió a Saito quien la recuerda como "La elfa de gran busto que le salvo la vida" (aparentemente también salvo a Guiche). También aparece un elfo llamado Bidashal habil con el uso de magia antigua.

Referencias

- [1] Hall, Alaric Timothy Peter. 2004. The Meanings of *Elf* and Elves in Medieval England (<http://69.72.226.186/~alaric/phd.htm>) (Ph.D. University of Glasgow). pp. 56-57.
- [2] IE root **albh-*, en "American Heritage Dictionary of the English Language 2000". (<http://www.bartleby.com/61/roots/IE13.html>)
- [3] El masculino *Elb* es reconstruido del plural por Jacob Grimm, *Deutsches Wörterbuch*, quien rechaza *Elfe* como un anglicismo reciente (en 1830).
- [4] Old Norse Online (<http://www.utexas.edu/cola/centers/lrc/eic/norol-BF-X.html>)
- [5] Alaric Hall (2007). *Elves in Anglo-Saxon England: Matters of Belief, Health, Gender and Identity* (Anglo-Saxon Studies, 8). Boydell & Brewer: Cambridge.
- [6] *Setr Skuld hér til inn mesta seið at vinna Hrólfr konung, bróður sinn, svá at í fylgd er með henni álfar ok nornir ok annat ótöluligt illþýði, svá at mannlig náttúra má eigi slíkt standast.* (<http://www.heimskringla.no/original/fornaldersagaene/hrolfsagakraka.php>)
- [7] Traducción libre de la versión inglesa *Porsteins saga Víkingssonar* (http://www.northvegr.org/lore/viking/001_02.php) (original en nórdico antiguo: *Porsteins saga Víkingssonar* (<http://www.snerpa.is/net/forn/thorstei.htm>)). Capítulo 1.
- [8] *Saga de Harald Fairhair* en *Heimskringla*.
- [9] Hall 2004, pp. 31-35
- [10] Sturluson, Snorri. *Edda prosaica*, Traducción de Rasmus B. Anderson (1897) (<http://www.northvegr.org/lore/prose2/index.php>). Capítulo 7.
- [11] Hall 2004, pp. 37-46
- [12] Hall 2004, pp. 43-46
- [13] Hall 2004, p. 40
- [14] Traducción libre del inglés "*The Life and Death of Cormac the Skald*" (<http://www.worldwideschool.org/library/books/lit/epics/LifeandDeathofCormactheSkald/Chap1.html>) (Original en nórdico antiguo: *Kormáks saga* (<http://www.snerpa.is/net/isl/kormaks.htm>)). Capítulo 22.
- [15] Marshall Jones Company (1930). *Mythology of All Races Series, Volume 2 Eddic*, Great Britain: Marshall Jones Company, 1930, pp. 220.
- [16] Hall 2004, pp. 125-26
- [17] Thistelton-Dyer, T.F. *The Folk-lore of Plants*, 1889 (<http://www.gutenberg.org/files/10118/10118-8.txt>). Disponible en línea por *Project Gutenberg*.
- [18] Grimm, Jacob (1835). *Deutsche Mythologie*; de la edición inglesa de *Grimm's Teutonic Mythology* (1888); Disponible en línea por Northvegr 2004-2007, cap. 32, pp. 2 (http://www.northvegr.org/lore/grimmst/032_02.php), 3 (http://www.northvegr.org/lore/grimmst/032_03.php); Marshall Jones Company (1930). *Mythology of All Races Series, vol. 2 Eddic*, Great Britain: Marshall Jones Company, 1930, pp. 221-222.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Elfo**Commons.

Elfo oscuro

Los **elfos oscuros** (nórdico antiguo **Dökkálfar** o **Svartálfar** elfos oscuros y elfos negros respectivamente, negros refiriéndose al color de cabello y no a la piel) son unas criaturas de la mitología nórdica que residen bajo tierra con características similares a los enanos (*duergar*)^[1] y son la contraparte de los elfos de la luz, los *Ljósálfar*.

El Svartalfar original trabajó las fraguas en el nivel más bajo del árbol del mundo. Sus papel y aspecto varía a través de folclore germánico pero se mencionan a veces con la piel negra u oscura como resultado del trabajo en la forja.

Los Dökkálfar ("Elfos oscuros") son espíritus ancestrales que protegen a la gente, si bien pueden también ser amenazadores, especialmente cuando se les trata groseramente. Normalmente intentan evitar la luz, aunque no sean necesariamente subterráneos.

En *Gylfaginning*, en la *Edda prosaica*, Snorri Sturluson los distingue de los Ljósálfar ("Elfos de la luz") de Álfheim, si bien en la mayoría de fuentes son conocidos simplemente como elfos.

Literatura

En la obra *El Silmarillion* escrita por J. R. R. Tolkien los Elfos Oscuros, según el lenguaje de Aman, son todos los elfos que no cruzaron el Gran Mar (Moriqendi «Elfos de la oscuridad»), y así se utiliza el término. Cuando Caranthir llamó a Thingol «Elfo Oscuro», sus intenciones eran insultantes, especialmente desde que Thingol había estado en Aman «no se lo contó entre los Moriquendi». Pero en el período del exilio de los Noldor se aplicó a menudo a los elfos de la Tierra Media que no pertenecía a los Noldor ni a los Sindar, y por lo tanto equivale virtualmente a Avari.

También están presentes en la saga de *El Elfo Oscuro*, del escritor R. A. Salvatore, cuyo protagonista es un elfo oscuro llamado Drizzt Do'Urden. En Reinos Olvidados, los Elfos Oscuros (conocidos también con el término de drow) son una raza maligna y retorcida, en el que las mujeres tienen el máximo poder, y veneran principalmente a Lloth, la Reina Araña (teniendo en cuenta que la araña es muy importante en la simbología drow). Son una raza de elfos que habitan en la Antípoda Oscura, y que al vivir en las oscuras profundidades de la tierra son incapaces de soportar la luz del sol, además de que su piel es oscura y negra como la obsidiana y sus ojos rojos, amarillos o violetas (éstos dos últimos son los menos comunes).

Véanse también: Moriquendi y Drow.

Referencias

[1] Pantheon Books, ed (1980). *The Norse Myths*. ISBN 0-394-50048-2.

Dagr

Dagr ("día", en escandinavo moderno: "Dag",^[1] en islandés moderno : **Dagur**) es, en la mitología nórdica, el dios personificado del día. Esta personificación aparece en la *edda poética*, compilado en el siglo XIII por medio de fuentes tradicionales, y en la *edda prosaica*, escrita en el mismo siglo por Snorri Sturluson. En ambas fuentes, se le menciona como hijo de Delling (dios del crepúsculo) y Nótt (diosa de la noche), y a menudo, es asociado con el caballo de crin brillante Skinfaxi, quien "desde el albor de los tiempos arrastra".^[2] Asimismo, Dagr aparece como un sustantivo común simple mencionándose día a través de los trabajos nórdicos antiguos. Se han propuesto varias similitudes entre Dagr y otros personajes con el mismo nombre en la mitología germana.

Testimonios

Edda poética

Darg es mencionado en las estrofas 12 y 15 del poema *Vafþrúðnismál*. Más adelante, en la estrofa 24, el dios Odín (disfrazado como "Gagnráðr") le pregunta al Jötunn Vafþrúðnir "¿De dónde viene el día, de dónde viene la noche y sus lunas que pasan ante los hombres?". En la estrofa 25, Vafþrúðnir responde así:

Delling hight he who the day's father is,
but night was of Nörvi born;
the new and waning moons the beneficent powers
created,
to count the years for men.^[3]

Delling se llama el padre de día,
pero noche fue engendrada por Nör;
luna llena y nueva crearon los
dioses
para contar los años.^[4]

En la estrofa 12, el caballo Skinfaxi, y su crin brillante, es mencionada por Vafþrúðnir "como el que desde el albor de los tiempos arrastra".^[2]

En *Sigrdrífumál*, después de que la valquiria Sigrdrífa es despertada de una sueño maldecido por el héroe Sigurd, éste le pregunta su nombre, y ella le da una "bebida-memoria" de un cuerno para beber lleno de hidromiel, entonces Sigrdrífa hace una oración. En el primer verso de esta oración destaca una referencia a los "hijos de Dagr" y a la "hija de Nótt":

Hail to the Day! Hail to the sons of Day!	¡El granizo al día! ¡El granizo a los hijos del
To Night and her daughter hail!	día!
With placid eyes behold us here,	Y a la noche y a su hija ¡ahora!
and here sitting give us victory.	Mire en nosotros aquí con los ojos cariñosos,
Hail to the Æsir! Hail to the Asyniur!	sentados esperando la victoria.
Hail to the bounteous earth!	¡El granizo a los dioses! Dioses de Ye,
Words and wisdom give to us noble	¡El granizo a la abundancia en la Tierra!
twain,	Denos sabiduría y habla explícita,
and healing hands while we live! ^[5]	Manos que sanen todo, por siempre. ^[4]

En el poema *Hrafnagaldr Óðins*, la aparición de Dagr, un caballo, y un carruaje son descritos de esta manera:



Dagr monta su caballo en esta pintura del Siglo XIX del artista Peter Nicolai Arbo.

The son of Delling	El hijo de Delling
urged on his horse	espolea sobre su caballo
adorned with	que está cubierto
precious jewels.	con joyas preciosas.
Over Mannheim shines	Sobre los brillos de
the horse's mane,	Mannheim
the steed Dvalin's	el crin del caballo,
deluder	en lugar del mentiroso
dew in his chariot. ^[6]	Dvalin,
	rocía todo con su carruaje. ^[4]

Edda prosaica

En la *edda prosaica*, en el libro *Gylfaginning*, Dagr es otra vez personificado. En el capítulo 10, la consagrada figura del Altísimo menciona que Dagr es el hijo de Delling, Æsir, y su esposa Nótt. Dagr es descrito como "un ser tan hermoso, tan brillante, como su propio padre". Odín toma a Dagr y a su madre Nótt, dándole a cada uno un caballo y un carruaje — Dagr recibe el caballo del crin dorado Skinfaxi, que ilumina por completo el Cielo y la Tierra — y los colocó en el Cielo para que montaran alrededor de la Tierra las 24 horas.^[7]

Dagr también es personificado en el capítulo 24 de la *edda prosaica* en el libro *Skáldskaparmál*, donde se le menciona como hermano de Jörð.^[8] Dagr aparece en el capítulo 58 como un sustantivo común, donde "Skinfaxi o Glad" es mencionado como el que tira el día.^[8] Y en el capítulo 64, donde Dagr es mencionado como una de las varias palabras para describir el tiempo.^[9]

Teorías

Otto Höfler sugiere que Dagr está relacionado (o puede ser el mismo) con el héroe Svipdagr (cuyo nombre significa "el día que pronto amanecerá") y que es mencionado en varios textos. Además de otras fuentes, esta figura es encontrada en dos poemas compilados juntos y conocidos como *Svipdagsmál* en la *edda poética*, el prólogo de la *edda prosaica*, y por el nombre de Swæfdæg en una de las genealogías míticas de las Casas Anglianas de la Inglaterra anglosajona. Otto Höfler también sugiere que Svipdagr puede ser un "Dagr del Suevos", ya que los nombres de los miembros de su familia, Sólbjartr ("la luz del sol", indicando el potencial del Dios de los Cielos) y Gróa ("Vegetación", indicando un posible Dios de la Vegetación), y su cotejo de Menglöd (a menudo identificado con la deidad Freyja) han hecho que Svipdagr sea considerado como un dios de la fertilidad.^[10]

Fuentes

Referencias

- [1] Lindow (2001:91).
- [2] Larrington (1996:41).
- [3] Thorpe (1907:13).
- [4] Asatrú. « Grímnismál (<http://www.asatru-argentina.com.ar/grimnismal.htm>)» (en español). Consultado el 10 de abril de 2010.
- [5] Thorpe (1907:181).
- [6] Thorpe (1866:31–32).
- [7] Byock (2005:19).
- [8] Faulkes (1995:90).
- [9] Faulkes (1995:144).
- [10] Simek (2007:55 and 307).

Bibliografía

- Byock, Jesse (Traductor) (2006). *The Prose Edda*. Penguin Classics. ISBN 0140447555
- Faulkes, Anthony (Traductor) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-4608-7616-3
- Larrington, Carolyne (Traductor) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0192839462
- Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* (http://books.google.com/books?id=KIT7tv3eMSwC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false). Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0
- Simek, Rudolf (2007) traducido por Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0859915131
- Thorpe, Benjamin (Traductor) (1866). *Edda Sæmundar Hinns Frôða: The Edda of Sæmund the Learned*. Parte I. Londres: Trübner & Co.
- Thorpe, Benjamin (Traductor) (1907). *The Elder Edda of Saemund Sigfusson*. Norrœna Society.

Skinfaxi y Hrímfaxi

En la mitología nórdica, **Skínfaxi** y **Hrímfaxi** son los caballos de Dagr (Día) y Nótt (Noche). Los nombres Skínfaxi 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. Skínfaxi 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 Alsvid, dos caballos que tiraban del carro del Sól.

Su influencia en la cultura popular

En el juego de Namco *Ace Combat 5: The Unsung War* es el primero de los submarinos portaaviones con capacidad nuclear que hay que destruir. En el juego se llama Hrimfaxi.



Nótt cabalgando a Hrímfaxi. Pintura del siglo XIX de Peter Nicolai Arbo.

Nótt

En la mitología nórdica, **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 el primer capítulo de la Edda prosaica, en Gylfaginning:



Nótt monta su caballo. Pintura de Peter Nicolai Arbo.

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 kerrur ok setti þau upp á himin, at þau skulu ríða á hverjum tveim dægum umhverfis jörðina. Ríðr Nótt fyrri þeim hesti er kallaðr er Hrímfaxi, ok at morni hverjum döggvir hann jörðina af méldropum sínum. Sá hestr er Dagr á heitir Skinfaxi, ok lýsir allt lopt ok jörðina af faxi hans. - *Texto normalizado del manuscrito R*, [1]

Había un gigante viviendo en Jötunheim 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 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 cielo son iluminados por sus crines. - *Traducción al español de la traducción de Young*

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

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1
- Eysteinn Björnsson (ed.) (2005). *Snorra-Edda: Formáli & Gylfaginning : Textar fjögurra meginhandrita*. <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/>
- Finnur Jónsson. *Lexicon Poeticum* (1931). København: S. L. Møllers Bogtrykkeri.
- Young, Jean I. (1964). *Snorri Sturluson : the Prose Edda*. Berkeley: University of California Press. ISBN 0-520-01231-3.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Nótt**. Commons

Referencias

- [1] <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/gg4par06.html>

Sól

Sól era, en la mitología nórdica, la Diosa del Sol, hija de Mundilfari y Glaur, y esposa de Glenr. Su nombre correspondiente en inglés antiguo es **Sigel** o **Sizel** (/siyel/) y en protogermánico, ***Sôwilô** o ***Saewelô**.



"Los lobos persiguiendo a Sól y Máni" (1909) de J. C. Dollman.

Descripción general del mito

La diosa Sól cada día dirige su carroza a través de los cielos, tirada por dos corceles llamados Arvak y Alsvid. Mientras es perseguida durante todo el día por un lobo, Sköll o Fenrir según los distintos relatos, que quiere devorarla. Los eclipses solares significarían que Sköll casi la ha alcanzado y hace sombra momentáneamente. El destino dictamina que Sköll finalmente alcanzará a Sól y la devorará. Y entonces será reemplazada por su hija en la tarea de guiar el Sol. La Tierra era protegida del exceso de calor del Sol por Svalin, un escudo situado entre la Tierra y el Sol. En la mitología nórdica, el sol no proporcionaba luz; ésta emanaba de las crines de Alsvid y Arvak.



Carroza de Sól de Trundholm, escultura de la edad del bronce nórdica.

Sól 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 **Alfredull**, que significa "gloria de los elfos".

Edda poética



Representación de Sól, su hija y el lobo Fenrir (1895) de Lorenz Frølich.

La diosa se menciona varias veces en la Edda poética. En la estrofa 23ª del poema *Vafþrúðnismál* el dios Odín le dirige al gigante Vafþrúðnir una pregunta sobre el origen del Sol y la Luna. Vafþrúðnir responde que Mundilfari es el padre de ambos, Sól y Máni, y que deben recorrer los cielos todos los días para contar los años para los hombres.^[1]

En otra, la estrofa 45ª del *Vafþrúðnismál*, Odín le pregunta a Vafþrúðnir de donde vendrá otro Sol cuando Fenrir consiga alcanzar al actual Sol. Vafþrúðnir responde en la siguiente estrofa que antes de que Álfröðull (Sól) sea alcanzada por Fenrir, ella tendrá una hija que la sustituirá en su tarea tras los acontecimientos vaticinados para Ragnarök.^[2]

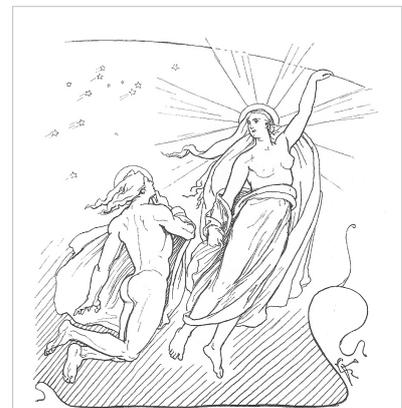
En la estrofa 38ª del poema *Grímnismál*, Odín dice que frente al Sol (mencionado como el brillante dios) hay un escudo llamado Svalin, y que si cayera con la parte pulida hacia abajo, las montañas arderían. En la estrofa 39ª Odín (nombrado como *Grimnir*) dice que el Sol y la luna son perseguidos por los cielos por lobos. El Sol, mencionado como la novia brillante de los cielos, es perseguido por el lobo Sköll,^[3] mientras que la Luna es perseguida por Hati Hróðvitnisson

En la estrofa 15ª del poema *Alvíssmál*, el dios Thor interroga al enano Alvíss sobre el Sol, preguntándole cómo se llama al Sol en cada uno de los mundos. Alvíss responde que es llamado Sol por la humanidad, luz por los dioses, el "embaucador de Dvalin" por los enanos, "siempre-brillante" por el gigante jötnar, "la rueda preciosa" por los Elfos, y "todobrillante" por los hijos de los Æsir".^[4]

Edda prosaica

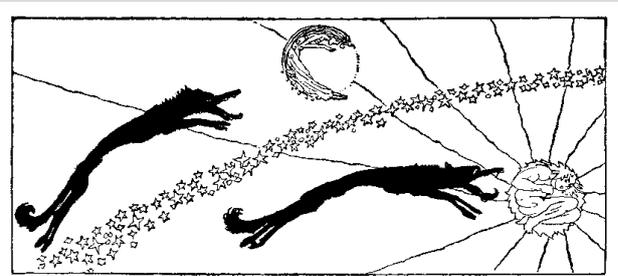
Gylfaginning

Sól es mencionada en el libro *Gylfaginning* de la Edda prosaica, en una estrofa de *Völuspá*. En el capítulo 11 *Gylfaginning*, Gangleri (disfrazado del rey Gylfi) pregunta al soberano High cómo se gobierna el Sol. High describe que Sól es la hija de Mundilfari, y asegura que los dos niños eran tan bellos que les pusieron el nombre del Sol (Sól) y la Luna (Máni). Y que Mundilfari casó a Sól con un hombre llamado Glenr.^[5] High dice que los dioses se enfadaron por tal arrogancia y que llevaron a ambos a los cielos. Allí les hicieron conducir los caballos Arvak y Alsvid que tiraban del carro del Sol. High asegura que los dioses habían creado el carro para iluminar los mundos con las brasas volantes del abrasador mundo de Muspelheim. Para enfriar los caballos, los dioses colocaron dos Fuelles junto a sus hombros y que se los llamaba *Ísarnkol*.^[6]



Representación de Sól y Máni (1895) de Lorenz Frølich.

,En el capítulo 12 de *Gylfaginning* Gangleri dice a High que el Sol se mueve muy deprisa, tanto como si ella temiera algo, que no podría ir tan deprisa si ella no temiera por su propia muerte. High responde que no es sorprendente que vaya tan rápido, ya que quien la persigue está muy próximo. Entonces Gangleri pregunta quién la persigue, a lo que High contesta que dos lobos persiguen a Sól y a Máni. El primer lobo, Sköll, persigue a Sól, y que a pesar de su miedo Sköll finalmente la atraparé. Hati Hróðvitnisson, el segundo lobo, corre delante de Sól persiguiendo a su hermano Máni, al que también atraparé en el futuro.^[6] En el capítulo 35 High afirma que Sól es una diosa al igual que Bil.^[7]



"Muy lejos, hace mucho" (1920) de Willy Pogany.

En el capítulo 53 High dice que tras el acontecimiento de Ragnarök Sól legará su puesto a su hija, que no es menos hermosa que ella, y que continuará surcando los cielos como su madre, al igual que la cita del *Vafþrúðnismál*.^[8]

Skáldskaparmál

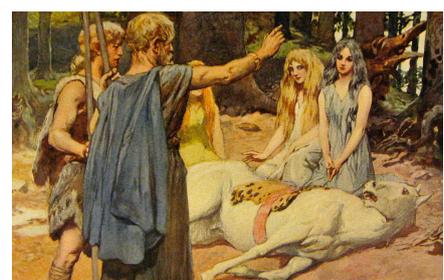
En el libro *Skáldskaparmál* Sól aparece por primera vez en el capítulo 93, donde se le atribuyen los apelativos Kenningar, de "hija de Mundilfæri", "hermana de Máni", "esposa de Glen", "fuego del cielo y el aire", seguidos de un pasaje de una obra de un trovador del siglo XI, Skúli Þórsteinsson:

Alegría de los dioses, amante de Glen
se dirige a su divino santuario
resplandeciente; entonces desciende la buena
luz de la grisácea luna.^[9]

En el capítulo 56 se dan nombres adicionales para Sól: "Estrella del día", "disco", "siempre-brillante", "visión brillante para todos", "rueda hermosa", "gracia brillante", "juguete de Dvalinn", "disco de los elfos", "disco de la duda" y "rubicunda".^[10] En el capítulo 58 se incluye a Arvakr y Alsviðr como guías del Sol en la lista de caballos,^[11] y en el capítulo 75 Sól es incluida en la lista de diosas.^[12]

Relato de la curación del caballo

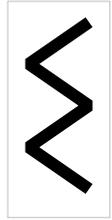
En uno de los dos encantamientos de Merseburg (la curación del caballo), escritos en alto alemán, menciona a la diosa como Sunna, de la cual dice que tiene una hermana, Sinthgunt. El relato describe cómo Phol y Wodan cabalgan hacia el bosque y allí el caballo de Baldr se tuerce una pata. Entonces empieza Sinthgunt a recitar hechizos, la imitan su hermana Sunna, *Friia*, su hermana *Volla*, y finalmente Wodan también recita encantamientos que consiguen que sane el hueso de la pata del caballo.^[13]



"Woda cura al caballo de Baldr" (1905) de Emil Doepler.

La runa sól

La runa que equivale a la letra *s* en el *fuþark joven*, ᚱ, es llamada **sól** por la diosa y el astro al que representa, y la del *futhorc* **sigel**, en los poemas rúnicos respectivos. La variante del *fuþark antiguo* ᚱ, tiene el nombre protonórdico, reconstruido lingüísticamente, de ***sôwilô**.



Poemas rúnicos

El poema rúnico anglosajón:

ᚱ *semannum symble biþ on hihte, \ ðonne hi hine feriaþ ofer fisceƿ beþ, / oþ hi brimhengest bringeþ to lande.*

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

El poema rúnico islándico:

ᚱ *er skýja skjöldr / ok skínandi röðull / ok ísa aldrregi. / rota siklingr.*

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

El poema rúnico noruego:

ᚱ *er landa ljóme / lúti ek helgum dóme.*

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



Referencia

- [1] Thorpe (1907:12).
- [2] Larrington (1999:47).
- [3] Larrington (1999:57).
- [4] Larrington (1999:111).
- [5] Lindow (2001:198–199).
- [6] Byock (2005:19–20).
- [7] Byock (2005:35).
- [8] Byock (2005:78).
- [9] Faulkes (1995:93).
- [10] Faulkes (1995:133). Aquí *Álfröðull* se traduce como "disco de los elfos".
- [11] Faulkes (1995:137).
- [12] Faulkes (1995:157).
- [13] Lindow (2001:227).

Bibliografía

- Byock, Jesse (Trans.) (2005). *The Prose Edda*. Penguin Classics. ISBN 0-14-044755-5
- Mallory, J.P. (1989). *In Search of the Indo-Europeans: Language, Archaeology and Myth*. Thames & Hudson. ISBN 0-500-27616-1
- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0 304 34520 2
- Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1
- Thorpe, Benjamin (Trans.) (1907). *The Elder Edda of Saemund Sigfusson*. Norrœna Society.
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Sól**. Commons

Sköll

En la mitología nórdica **Sköll** (skoughll) era el lobo que perseguía a los caballos Arvak y Alsvid, que tiraban del carro de la diosa Sól a través de los cielos todos los días, con el objetivo de devorar a la diosa.

Sköll tiene un hermano, Hati, quien perseguía al dios Máni (la luna). Se supone que son hijos o hermanos de Fenrir y al llegar el Ragnarök, tanto Sköll como Hati logran sus objetivos.^{[1][2]}

En algunas circunstancias, Sköll es usado como un heiti para referirse indirectamente a su padre, Fenrir. Es el caso del verso 46 del Vafþrúðnismál donde se le atribuye a Fenrir el objetivo de atrapar a Sol en vez de a su hijo.



"Los Lobos persiguiendo a Sol y Máni" (1909)
autor: J. C. Dollman.

Referencias

- [1] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulos 6 y 7 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.
[2] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 38

Máni

En la mitología nórdica **Máni** ("Luna" en nórdico antiguo)^[1] era la personificación de la Luna. Esto es mencionado en la *Edda poética* y en la *Edda prosaica*, compilaciones escritas en el siglo XII por Snorri Sturluson a partir de tradiciones orales más antiguas. Ambas fuentes mencionan que es hermano de la personificación del Sol, la diosa Sól e hijo de Mundilfari y Glaur. Máni es perseguido a través del cielo, por el lobo Hati.

Edda poética

En la estrofa 23 del poema *Vafþrúðnismál*, el dios Odín (bajo la forma de Gagnráðr) desafía al jotun Vafþrúðnir con una pregunta sobre los orígenes del Sol y la Luna, a los que describe viajando sobre los hombres. Vafþrúðnir responde que Mundilfari es el padre de Sól y Máni, y que deben recorrer los cielos todos los días para que los hombres puedan contar los años:

Mundilfæri es llamado, aquel que es padre de la Luna,
y del eterno Sol; por el cielo cada día viajan,
para contar los años para los hombres.^[2]

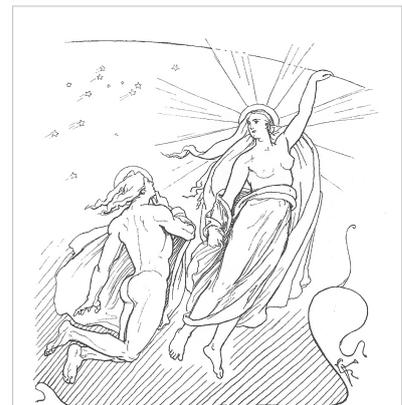


Ilustración de Máni y Sól (1895) por
Lorenz Frølich.

En la estrofa 39 del poema *Grímnismál*, Odín (bajo la forma de Grimnir) relata que tanto el Sol como la Luna son perseguidos a través del cielo por lobos; Sol, llamada como el "dios brillante" es perseguida por Sköll hasta los "bosques protectores", mientras que Luna es perseguido por Hati Hróðvitnisson.^[3] En la estrofa 13 del poema *Alvíssmál*, el dios Thor interroga al enano Alvíss sobre la Luna, preguntándole como es llamada en cada uno de los mundos. Alvíss responde que es llamada "luna" por los hombres, "llama" por los dioses, "la rueda" en Hel, "el apresurado" por los jotun, "el brillante" por los enanos y "el contador de años" por los elfos.^[4]



"Los lobos persiguiendo a Sól y Máni" (1909) por J. C. Dollman.

Edda prosaica

En *Gylfaginning*, *Edda prosaica*, Máni es mencionado en tres capítulos. En el capítulo 8, se cita la quinta estrofa de *Völuspá*, en donde se mencionan el Sol y la Luna durante la creación del mundo.^[5] En el capítulo 11 se menciona que Máni y su hermana son los hijos de un hombre llamado Mundilfari. Los niños eran tan bellos que Mundilfari los llamó "Luna" y "Sol", lo que fue visto por los dioses como un acto de arrogancia que molestó tanto a los dioses que los colocaron en los cielos. Allí Máni "guía el camino de la luna y controla su crecimiento y mengua."^[6]

Además se menciona que Máni es seguido a través de los cielos por los hermanos, Hjúki y Bil "tal como puede verse desde la Tierra", a quienes tomó de la tierra mientras se encontraban recogiendo agua en un pozo. En el capítulo 51, se relatan los eventos del Ragnarök, incluyendo que Máni y su hermana serán devorados por los lobos que les persiguen.^[7]

En *Skáldskaparmál*, *Edda prosaica*, Sól es mencionada en el capítulo 26 como "hermana de Máni",^[8] y en el capítulo 56 se le dan nombres a la Luna: "lúnula", "creciente", "mengua", "contadora de años", "clipped", "brillante", "crepúsculo", "apresurado", "squinter" and "reluciente".^[9]

Referencias

- [1] Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. pp. 109. ISBN 0 304 34520 2.
- [2] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Vafthruthnismol, estrofa 23 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe05.htm>)». *Edda poética*.
- [3] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Grímnismál (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe06.htm>)». *Edda poética*.
- [4] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Alvíssmál (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Alvismol.htm)». *Edda poética*.
- [5] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 8 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.
- [6] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 11 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.
- [7] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 51 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.
- [8] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 26 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre05.htm>)». *Edda prosaica*.
- [9] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 56 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre05.htm>)». *Edda prosaica*.

Hati

En la mitología nórdica **Hati** (del nórdico antiguo, significa *odio*^[1]) era un lobo que perseguía a Máni (la luna) por el cielo todas las noches.^[2] Cada vez que lograba acercarse a su presa se producían eclipses lunares. Su hermano Sköll, perseguía al Sol. Supuestamente, son los hijos o 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 Ragnarök, el fin del mundo, Hati alcanzará la luna y la desgarrará con sus zarpas.

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.

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 31

[2] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulos 6 y 7 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.

Thor

Thor es el dios del trueno en la mitología nórdica y germánica. Su papel es complejo ya que tenía influencia en áreas muy diferentes, tales como el clima, las cosechas, la protección, la consagración, la justicia, las Lidias, los viajes y las batallas.^[1]

Era el dios más venerado de las tribus germánicas al menos desde los primeros registros escritos hasta los últimos bastiones del paganismo germánico en la época vikinga tardía. La mayoría de los mitos germánicos lo mencionan o se centran en sus hazañas y en los relatos de las Eddas cumple el papel de protector del Midgard, el mundo de los hombres.^[2]

Su arma es el martillo de guerra arrojadizo, llamado Mjólnir, del cual se hicieron réplicas en miniatura como amuleto que luego se convirtió en un símbolo desafiante de los paganos nórdicos durante la cristianización de Escandinavia.^[3]

Durante y una vez que el proceso de cristianización fue completado, la figura de Thor fue demonizada por la creciente influencia de misioneros cristianos. Después de que el cristianismo se cimentara, restos de su fe se conservaron de forma clandestina principalmente en áreas rurales,^[4] sobreviviendo así hasta tiempos modernos en el folclore germano y más recientemente reconstruido bajo diversas formas en el neopaganismo germánico.



"Thor en la batalla contra los gigantes", según Mårten Eskil Winge, 1872.

Etimología y orígenes

Etimología

El nombre del dios es *Bórr* en nórdico antiguo, *Punor* en anglosajón, *Thunær* en sajón antiguo, *Donar* en holandés antiguo y antiguo alto alemán y *þunraR* en protonórdico.^{[5][6]}

Todas estas formas derivan del protogermánico **Punraz*.^[7] Tiene el mismo origen que la palabra trueno en inglés *thunder*, (incluso la misma palabra castellana "trueno") al igual que la palabra alemana *Donner*, la holandesa *donder*, la sueca *tordön* y la danesa y noruega *torden*. A su vez se puede hallar interrelación, tanto descriptiva como etimológica, con el dios de la mitología griega Zeus, *Zeús*, del griego antiguo, el cual coincide con Thor en aspectos generales. Por ejemplo, tanto Zeus como Thor comprenden deidades del trueno, ejercen un papel protagonista y ambos se corresponden como los dioses más venerados en sus respectivas mitologías. En el griego actual, el nombre del dios es *Zeús*, (*Zeús*), en el caso nominativo y *Διός*, (*Diós*), en el genitivo. La misma palabra latina *deus* -de la cual derivan otras muchas palabras como *dio* (italiano), *dieu* (francés), *dios* (español), *déu* (catalán), *deus* (gallego), etc.- coincide con Zeus y por tanto con Thor.



Thor en una ilustración del siglo XIX.

Orígenes y paralelos indoeuropeos

Los pueblos indoeuropeos y posteriores, tenían un dios del cielo, relámpagos y truenos. Thor surgió probablemente heredando las principales características de las religiones indoeuropeas y se desarrolló bajo la idiosincrasia cultural y religiosa regional de los pueblos germánicos. Según la teoría de Georges Dumézil había tres dioses principales entre los pueblos indoeuropeos, cada uno con una función particular, y entre ellos el dios del cielo y el trueno era quien ocupaba la posición principal.^[8]

Tácito, en su obra *Germania* realiza una *interpretatio romana* a la cultura de los germanos e identifica a Donar con Hércules,^[9] de lo cual puede deducirse que sus características esenciales eran muy similares. Como personificación del poder y en cuanto a sus atributos compartían muchas similitudes, Thor con un martillo y Hércules con un garrote y ambos dados a la glotonería. Además Tácito menciona que los teutones adoran a Hércules con cantos que llaman *barditus*, especialmente antes de las batallas.^[10] Esto puede compararse con lo que sucedía en la antigua Ática, donde los atenienses acudían al oráculo de Delfos aconsejados por los Peán cantando un conjuro mítico de victoria. Este canto de Peán pasó al mito de Apolo y su victorioso combate ante la serpiente Pitón.^[11]

Donar era el dios principal de los batavios con el centro de su culto en la actual Nimega, Holanda en donde se han encontrado dos templos al aire libre y un tercero en la cercana ciudad de Elst.^[12] En Germania Inferior, datando de los primeros siglos, se han encontrado brazaletes, monedas y piedras con inscripciones latinas que indicaban que habían sido ofrendadas a Donar. Las inscripciones en su mayoría tenían el nombre de *Hercules Magusanus* que era como los romanos llamaban al dios principal de los batavios.^[13] Inscripciones con este nombre se han encontrado en diversas partes como Houten, Tielland, Ubbergen, Westkappelle y Vetera en Holanda, Bonn en Alemania y Roma en Italia. La razón por la cual su nombre se dispersó tanto es porque los batavios entraron al servicio de los romanos y

de ese modo lo divulgaron por todo el imperio, y al ser Donar un dios de la batalla, era particularmente popular entre los guerreros batavios.^[12]

La idea de un dios del cielo y la tormenta con un arma arrojada tal como el martillo de guerra de Thor y con un carro es una antigua imagen de dios. La deidad hitita Teshub es representada de forma muy similar, salvo que con un hacha y el dios hindú Indra también posee un carro y su arma principal son los rayos.

En muchas pinturas escandinavas en rocas y lápidas se encuentran figuras masculinas alzando martillos o hachas y en algunos casos también labrys o destras, en ocasiones en representaciones fálicas (*e.g.* la tumba de Kivik), lo cual puede ser interpretado como un símbolo de poder y representar una deidad. El martillo de Thor en el área norte de Alemania y el garrote de Donar en el sur fueron durante el paganismo tardío, posterior a los petroglifos, un amuleto de fertilidad, en particular femenina.^[14]

Otros paralelos a mitos del Indo es el de la lucha del dios del trueno con serpientes o dragones. En el caso de Thor combatiendo con la serpiente del Midgard, para los griegos existen casos análogos como la lucha de Apolo contra Pitón, Heracles contra la Hidra de Lerna, en la mitología hitita el dios Teshub y la serpiente dragón Illuyanka, y en la mitología hindú la lucha del dios Indra con el dragón Vritra según lo relata el *Rig Veda*. El mito de la lucha con la serpiente es una característica evidente en todas estas culturas, como un símbolo de lucha en la región dominante.^[15]

Existe también, cierto paralelismo entre las formas de diálogo entre Thor y Odín en *Hárbardsljóð*, con los registrados entre Indra y Varuna de acuerdo al *Rig Veda*. Según Dumézil estos diálogos no muestran un tono agresivo de conflictos entre diferentes cultos, si no más bien una antigua forma de diálogo basado en la diferente naturaleza de los dioses y su función en diferentes áreas.^[16]

La mayoría de las características antropomórficas de Thor son comparables con las de Indra respecto al pelo y al uso de barba. Indra es de cabellera y barba rubia según es descrito en *Rig Veda*, mientras que Thor es pelirrojo^[17] y ambos son en esencia dioses filantrópicos.^[18]

Existen similitudes en cuanto a la veneración de árboles consagrados al dios del trueno. Los germanos veneraban bosques sagrados y el árbol del dios del trueno, era el roble. Para los griegos Zeus también gobernaba sobre los truenos, relámpagos y la lluvia y en ocasiones se le conocía con el sobrenombre de "Tonante" o "Tronituante". Los robles eran los árboles consagrados a Zeus e incluso tenían un roble oracular en Dódona, su paralelo romano Júpiter, el cual también era adorado como dios de la lluvia y el trueno era igualmente asociado con ellos. Los eslavos veneraban estos árboles que eran consagrados al dios del trueno Perun del cual se han encontrado en Nóvgorod imágenes del dios con un hacha con rayos en la mano. Los lituanos tenían por deidad principal a Perkunas, dios del trueno y del relámpago al cual al igual que a los anteriores le consagraban los robles.^[19]

Paganismo tardío

La idea de Thor entre los pueblos germánicos era uniforme, pero hubo muchos desarrollos y cambios, *e.g.* en su posición y rango, particularmente entre el período Romano, el periodo de las grandes migraciones y la era Vikinga.^[20] Odín ocupa la mayor posición dentro del panteón nórdico, reemplazando al antiguo dios del cielo Tyr, por lo que Thor se encuentra en un nivel inferior de jerarquía, al menos según lo que relata la poesía escáldica. Sin embargo Thor era el principal dios venerado por los campesinos. Tenía templos, arboledas sagradas, y muchos topónimos aún presentes mayormente en Noruega, Suecia, Islandia e Inglaterra hacen referencia a su nombre. La imagen de Odín como dios mayor era común principalmente entre los nobles y en consecuencia se reflejaba en los poemas de los escaldos, lo que tuvo gran impacto posteriormente en las *Eddas*, escritas en el siglo XIII. Como el proceso de cristianización de los pueblos y tribus germánicas iba unido a la destrucción de todo lo pagano, se conservó muy poca información sobre el dios. La mayor fuente de información sobre Thor se encuentra en las sagas islandesas y las *Eddas*, sin embargo muchas de estas obras no se libraron de las influencias cristianas.^[21]

Características

Thor tenía una gran área de influencia desde controlar el clima y las cosechas hasta la consagración, justicia, protección y batallas. Por ello en muchas ocasiones se lo consideraba como una deidad suprema. El atributo más obvio del dios es su aspecto guerrero, gran cantidad de mitos lo describen abriéndose paso con su martillo de guerra entre hordas de gigantes. Sin embargo Thor en el papel de guerrero cumple un rol protector, a diferencia de Odín que llamaba a sus seguidores a la batalla para la muerte y la gloria, por ello Thor tuvo un culto más extendido entre las comunidades más pacíficas de campesinos y artesanos. Para los islandeses Thor era el patrón de la ley, y el ping abría los jueves en su honor y era invocado en la mayoría de los juramentos.^[1]

En *Haustlög* uno de los kenningars para el dios es "pensador profundo",^[22] y si bien en la mayoría de las ocasiones prefiere la acción directa a la estrategia, numerosos mitos ilustran su sabiduría, tal como es el caso del poema éddico *Alvíssmál* donde Thor engaña al sabio enano Alviðs, pretendiente de su hija, con una competencia de adivinanzas que Thor se encarga de extender hasta la mañana para que los primeros rayos del sol conviertan en piedra al enano. En la *saga de Gautrek* se relata que Thor desafía a Odín sobre el destino del nieto de gigantes, Starkad, con una serie de maldiciones que contrarrestan muchas de las bendiciones que le otorga Odín. Además, Thor es asociado con las runas y con la consagración, también es poseedor de habilidades mágicas, la resurrección de sus cabras, su cambio de tamaño y forma.

Como dios del cielo, también tiene un rol de fertilidad. Se creía que los relámpagos de las tormentas de verano maduraban los cultivos. El martillo de Thor sobre la falda de la novia, tal como se relata en *Brymskviða*, sugiere un ritual de fertilidad y una interacción simbólica entre el cielo y la Tierra.^[1]

Genealogía

Thor es hijo del dios mayor Odín y de la diosa Jörð, personificación de la Tierra.^[23] Su esposa es Sif, con quien tuvo una hija llamada Þrúðr,^[24] la cual es una valquiria cuyo nombre significa "fuerza" o "poder". Con la gigante Járnsaxa tuvo otro hijo llamado Magni,^[25] que significa "fuerte". También es padre de Móði, cuyo nombre significa "ira", pero no hay información en los mitos sobre quien es su madre.^[24] Los nombres de sus hijos parecen ser personificaciones de todos los atributos que caracterizaban a Thor.^[26] Además el dios también tiene un hijastro llamado Ullr que es hijo de Sif y del cual no se menciona su padre.^[27]

En el prólogo evemerista de la *Edda prosaica* también se indica que tiene un hijo con Sif llamado Lóriði, y se mencionan unas diecisiete generaciones de descendientes; pero este prólogo es apócrifo y tenía la intención de dar una posible explicación sobre como los Æsir llegaron a ser adorados, desde una óptica cristiana.^[28]



Thor con su martillo, Mjolnir y su cinturón de fuerza, Meginjörð, en un manuscrito islandés del siglo XVIII.

Posesiones

Mjólnir

El objeto más representativo de Thor es su martillo de guerra de mango corto, llamado Mjólnir, creado por los enanos Sindri y Brokk. Tiene la propiedad de nunca fallar en su blanco y tras ser arrojado siempre regresa a las manos de su dueño, además puede encogerse y ser llevado con disimulo en la ropa y también puede ser utilizado para arrojar rayos. Para alzar su martillo, Thor utiliza un cinturón que aumenta su fuerza, llamado Megingjörð, y un par de guantes especiales de hierro.^[29] Mjólnir es su arma principal a la hora de combatir a los gigantes, siendo calificada por los dioses como el más precioso de todos los trabajos de los enanos y el arma más poderosa que poseen los dioses en su defensa contra las fuerzas de Jötunheim.^[30] El martillo se convirtió en un símbolo del dios y en un amuleto y pieza de ornamento muy popular durante la era Vikinga e icono del paganismo nórdico y germánico.^[3]



Ilustración de un martillo de plata enchapado en oro encontrado en Bredsättra, Öland, Suecia.

Carro

Thor viaja en un carro que es tirado por los machos cabríos mágicos llamados Tanngrisnir y Tanngrjóstr. Tenían la peculiaridad de que Thor podía cocinarlos y luego si necesitaba continuar su viaje, cubría los huesos con la piel y utilizaba el poder regenerador de su martillo para volverlos a la vida. En una ocasión en que pidió hospedaje en la cabaña de unos campesinos para pasar la noche, cocinó los machos cabríos y uno de los hijos de la familia, llamado Þjálfi, quebró uno de los huesos, de modo que cuando Thor los devolvió a la vida a la mañana siguiente, notó que uno de ellos cojeaba. La ira de Thor fue enorme y para subsanar el problema Þjálfi y su hermana Röskva se convirtieron en sus sirvientes y le acompañaron en muchas de sus travesías.^[31] El poema escáldico *Haustlöng* relata que la tierra era arrasada y las montañas se resquebrajan cuando Thor viajaba en su carro.^[32]

Bilskirnir

Thor vive en el Asgard, en el reino de Þrúðheimr o Þrúðvangr, que significa "Hogar de la fuerza". Allí vive con su esposa Síf y sus hijos en el palacio llamado Bilskirnir, el cual según es relatado en *Grímnismál*, es el más grande de todos los edificios y posee 540 habitaciones.^[33] Según se relata en *Hárbarðsljóð*, aunque es la única fuente que lo menciona, Thor recibiría allí a los campesinos y esclavos muertos.^[34]

Mitos

Edda poética

Völuspá

Völuspá es el primer poema de la *Edda poética* y uno de los más conocidos. En este texto Odín consulta a una völva quien le relata todo su conocimiento sobre el pasado y el futuro del mundo y Thor es mencionado en varias oportunidades.

La primera mención al dios se realiza cuando se relata sobre cómo dio muerte al gigante disfrazado que había reconstruido parte de las murallas del Asgard y había pedido a Freyja a cambio. Loki quien había ideado ese plan, al final logra que el gigante no cumpla con la total construcción y por ende no pueda llevarse a Freyja, sin embargo el gigante se quita su disfraz y lleno de ira amenaza a los dioses, pero Thor no tarda en aparecer y darle muerte con su

martillo.^[35]

Además sobre el final del poema se relatan los hechos que sucederán durante la batalla del fin del mundo, el Ragnarök. La völva conocedora del futuro describe los sucesos de esta batalla y entre ellos, la muerte de Thor que ocurriría apenas diese muerte a la serpiente gigante del Midgard, Jörmungander la cual al morir expelle su veneno sobre Thor, quien retrocede nueve pasos y cae muerto.^[35]

Hárbarðsljóð

En *Hárbarðsljóð* se relata una disputa entre un barquero rudo llamado Hárbarðr y Thor quien regresaba hacia el Asgard, luego de combatir gigantes en Jotunheim. El barquero parece ser Odín disfrazado aunque algunos comentaristas como Vykto Rydberg argumentan que el papel parece ser más adecuado para el dios tímido Loki.

Thor se identifica y menciona su descendencia mientras que el barquero dice llamarse Hárbarðr. En la disputa verbal el barquero resulta ser más astuto que Thor ya que conoce mucho sobre sus aventuras y las minimiza. Finalmente se niega a acercarse a la costa y ayudarlo a salir de la tierra de sus enemigos los gigantes, prolongando el diálogo y burlándose del dios con astutos e irritantes comentarios.^[36]

Grímnismál

En el poema *Grímnismál* se realiza una lista de las moradas de los dioses y entre ellas se hace una breve mención a Thor, citando el lugar donde moraba el dios en su palacio llamado Bilskirnir en Thrudheim. Más adelante hay una estrofa bastante críptica que hace referencia al dios cruzando el puente de Bitfrost mientras éste arde en llamas.^[37]

Hymiskviða

Hymiskviða es un poema formado por fragmentos de mitos con muy poca estructura, donde las escenas se suceden de una forma poco natural. Se relata la preocupación de Ægir por no tener un caldero lo suficientemente grande como para preparar cerveza para todos los Æsir que van a visitarle. Tyr recuerda un gran caldero en posesión del gigante Hymir y junto a Thor se dirigen a su morada. Tras llegar Thor come tanto que no queda nada para los demás por lo cual deben dirigirse a pescar. Luego se relata que utilizando como carnada la cabeza de un buey Thor pesca a la serpiente del Midgard, pero el gigante atemorizado corta el cordel y el dios ve que su presa se le escapa le arroja su martillo, haciendo que la serpiente se hunda en las profundidades provocando temblores de tierra. Tras regresar el gigante reta a Thor en su fuerza desafiándolo a romper una taza mágica. Thor sabía que esta taza sólo podía romperse si era arrojada a la cabeza del gigante, por lo cual se la arrojó y la hizo añicos. Luego de esto el gigante les da el enorme caldero, y tras su partida va abriéndose paso entre hordas de gigantes. Finalmente regresa a la morada de Ægir y le entrega el caldero para que preparase cerveza.^[38]



Thor e Hymir pescando. Ilustración de 1893 para la edición sueca de la *Edda poética* de Fredrik Sander.

Otras versiones similares aunque menos desarrolladas de este relato se conservaron en los poemas escáldicos *Húsdrápa*^[39] y *Ragnarsdrápa*,^[40] ambos preservados en la *Edda prosaica*.

Þrymskviða

En el poema *Þrymskviða* se relata que el gigante Þrymr había robado el martillo de Thor, Mjölfnir y pretendía a Freyja como esposa como pago para devolverlo. En lugar de Freyja, los Æsir lograron convencer a Thor de que se vistiera como una novia y Loki como su criada y ambos así disfrazados viajan a Jötunheim para la "boda". La identidad de Thor es cómicamente señalada ya que en la ceremonia de recepción el dios se come un buey entero, mientras Loki intenta dar explicaciones apenas creíbles para ese extraño comportamiento de una dama diciendo que su hambre es fruto del largo viaje y de la ansiedad por la boda. Los gigantes en cierta manera aceptan estos argumentos y cuando planean consagrar la unión, el gigante coloca el martillo Mjölfnir en la falda de la supuesta novia, con lo cual inmediatamente Thor lo toma, se arranca su disfraz de novia y lo mata, haciendo lo mismo con el resto de los familiares del gigante invitados a la reunión.^[41]

Alvíssmál

En *Alvíssmál* se relata que la hija de Thor, Þrúðr estaba prometida al sabio enano Alvíss, hecho que ocurrió durante la ausencia de su padre. El dios ideó un plan para hacer fracasar los planes de matrimonio del enano. Le dijo a Alvíss que debido a que era de muy baja estatura, debía entonces demostrar su sabiduría. El enano aceptó el reto y Thor comenzó una prueba de preguntas y respuestas que se encargó de extender hasta el amanecer, de modo que cuando salieron los primeros rayos del sol lo convirtieron en piedra, tal como le sucedía a todos los enanos en contacto con la luz solar.^[42]

Lokasenna

En *Lokasenna* los dioses intercambian insultos con Loki durante una reunión celebrada en la morada de Ægir, a la cual Loki, quien no había sido invitado, acude, mata a uno de los sirvientes e insulta a los dioses. En la traducción del poema por Lee M. Hollander, aclara que no todas las acusaciones que Loki hace eran aceptadas por la tradición popular y en muchos casos parece que los dioses no se molestan en refutarlas.^[43]

Thor hace su aparición sobre el final de la obra luego de que los dioses por turno intentaran apaciguar a Loki y evitar disputas en la casa del anfitrión, tal cual lo establecían las reglas de hospitalidad. Thor dispuesto a una acción directa le amenaza con su martillo. Loki continúa burlándose de él, contando la ocasión en que durante un terremoto se refugió en lo que resultó ser el dedo del guante de un gigante, y de su gula, pero ante una nueva amenaza de hacerlo callar con su martillo, Loki decide retirarse reconociendo que sólo Thor le provocaba temor ya que era un gran guerrero.^[44]

Edda prosaica

Gylfaginning

Gylfaginning es la primera parte de la *Edda prosaica* y en él se relata el viaje de Gylfi al Asgard, y su descripción de los dioses, entre los cuales Thor es mencionado.

XXI. ...Thor es el más noble de ellos [los Æsir], es llamado Thor de los Æsir, u Öku-Thor; es el más fuerte de los dioses y los hombres. Tiene su reino en el lugar llamado Thrúðvangar, y su palacio es llamado Bliskirnir; allí hay 540 habitaciones. Es la mayor morada que conocen los hombres...

Thor tiene dos machos cabríos, que son llamados "dientes esparcidos" y "rechina dientes", y un carro que conduce, y es tirado por ellos; por lo que es llamado Öku-Thor. También tiene tres cosas de gran valor: primero es el martillo Mjölfnir, que los gigantes de la escarcha conocen, cuando lo alza saben que no hay esperanza; ha machacado muchos cráneos entre los de su raza. Tiene una segunda cosa de mucho valor: su cinturón de poder, y cuando lo abrocha su fuerza de deidad su duplica. Además tiene un tercer objeto de gran valor: sus guantes de hierro; no puede sin ellos tomar el mango de su martillo. Pero nadie es tan sabio como para contar todas sus grandes hazañas...

Gylfaginning, capítulo 21^[45]

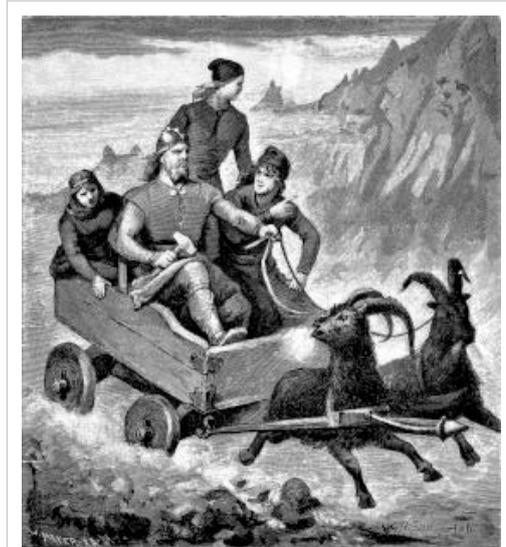
Más adelante se relata la ocasión en que Thor emprende un viaje junto a Loki hacia la tierra de los gigantes, Jotunheim, para combatirlos. Viajando en su carro, al llegar la noche se detienen en la casa de unos campesinos solicitando hospitalidad. Thor mata a sus cabras y las prepara para cenar junto con las familias de campesinos. Sin embargo el hijo de ellos, llamado Þjálfi rompe uno de los huesos y cuando a la mañana siguiente, el dios coloca el cuero sobre los huesos e invoca el poder de su martillo para regresar las cabras a la vida, nota que uno de sus animales cojea. El dios se llena de ira y salen destellos de sus ojos, por lo que el hijo del campesino, atemorizado confiesa que él ha sido quien lo ha quebrado. Para apaciguar la ira del dios él y su hermana Röskva pasan a ser sus sirvientes o *thralls*. Desde ese momento le acompañan en muchas de sus jornadas de combate a los gigantes de la escarcha.^[46]

Tras ese incidente parte de la casa del campesino junto a Loki y los dos sirvientes dejando atrás a sus cabras y viaja hacia el este, en la tierra de los gigantes y atravesando el mar llegan a una tierra desconocida.

Tan pronto como cae la noche buscan refugio y se encuentran un salón muy grande donde deciden pasar la noche. A la medianoche ocurre un violento terremoto y entonces Thor y sus compañeros se refugian en una habitación lateral, quedado Thor en la entrada dispuesto a defenderse con su martillo. Al amanecer se encuentran con un gigante de enormes dimensiones, durmiendo cerca de ellos, y descubren que habían pasado la noche en el dedo pulgar del guante del gigante. Thor se acerca y pregunta al gigante su nombre y éste dice llamarse Skymir y reconoce al dios inmediatamente, proponiéndole compartir sus víveres, aunque inmediatamente se aleja. Regresa por la noche y le dice a Thor que tome víveres de su bolsa mientras él se dispone a dormir. Sin embargo el dios no puede deshacer el nudo de la bolsa del gigante y sospechando la burla de gigante decide golpearlo con el martillo, lo cual resulta infructuoso ya que el gigante apenas se despierta y pregunta si le ha caído una hoja.^[47]

A la mañana siguiente el gigante apresura a los viajeros y les dice que deben conocer al señor de esas tierras, el gigante Útgarda-Loki. Llegan a un castillo enorme en medio de una planicie perteneciente al rey Útgarda-Loki, quien los recibe en su enorme salón. Luego invita a los recién llegados a participar en las competencias que ellos propongan y el primero en aceptar el desafío es Loki, quien dice que nadie puede comer a su velocidad. Sin embargo el rey llama a Logi quien come la carne, los huesos y la tabla en que le sirven. Luego el joven Þjálfi manifiesta que es capaz de correr muy rápido, y el rey invita al desafío a Hugi, quien en la competencia dobla en velocidad al sirviente. Finalmente llega el desafío para Thor quien estaba muy sediento y dice que nadie bebe como él. De inmediato un sirviente del rey le trae un cuerno y le dice que los grande bebedores lo vacían de un solo trago; el dios no lo ve demasiado grande y bebe hasta quedar sin aire, pero el nivel de bebida se mantiene casi constante, lo intenta en dos oportunidades más y apenas logra bajarlo un poco. El rey dice sentirse decepcionado ya que había oído grandes relatos de él y le invita levantar su gran gato, pero el dios apenas puede levantarlo un pie del suelo. El dios se enoja y le dice que le presente a alguien para luchar, que se anima a derrotarlo, a lo cual el rey llama a una mujer anciana llamada Elli que según dice ha vencido a muchos hombres. Finalmente el forcejeo dura un rato hasta que la anciana derrota al dios.^[48]

Luego de pasar la noche los viajeros están dispuestos a partir asombrados en la forma en que habían sido humillados, pero a la mañana siguiente Útgarda-Loki los acompaña hasta las afueras del castillo y le dice a Thor que nunca había conocido a alguien tan fuerte y le dice que había sentido temor de su poderío. Le confiesa que todo había sido hecho con trucos magia y habían sido ilusiones ópticas, que el nudo de la bolsa del gigante estaba sellado con hierro y que el gigante era él utilizando trucos de magia, y que el martillazo que le había dado había partido en tres una montaña.



Thor y sus compañeros viajando en su carro.
Ilustración de 1893 para la edición sueca de la *Edda*
poética de Fredrik Sander.

También le confesó que todas las cosas contra lo que habían competido se trataban de trucos de magia, Logi que lo devoraba todo, era en realidad una personificación del fuego y Hugi el veloz, era su pensamiento. Le cuenta que le provocó gran asombro que lograra bajar un poco el cuerno con la bebida ya que estaba conectado al océano y que cuando llegaran a la costa verían cuanto habían bajado las aguas, siendo esto el origen de las mareas. El gato que apenas había podido levantar, era una ilusión de la serpiente del Midgard, que rodea al mundo y que la había logrado levantar casi hasta el cielo. Finalmente la anciana con la cual forcejea y termina cayendo apoyado en una de sus rodillas, se trataba de una personificación de la muerte.^[49]

El gigante les pide que nunca regresen y el dios con gran ira por haber sido engañado decide golpearlo con su martillo, pero al instante el gigante y el castillo desaparecen, y parten nuevamente de regreso.

Más adelante se relata la pesca de la serpiente del Midgard, de forma similar a *Hymiskviða* en la *Edda poética* y sobre el final se menciona a Thor santificando la pira funeraria de Baldr.

Skáldskaparmál

En *Skáldskaparmál* entre las listas de kenningar para los dioses se encuentran referencias sobre como puede designarse a Thor.

XI. ¿Qué figuras deberían emplearse para perifrasear el nombre de Thor? Entonces: uno podría llamarlo el hijo de Odín y de Jörd, padre de Magini y Módi y Thrúdr, esposo de Sif, padrastro de Ullr, el que blande y es poseedor de Mjöllnir y del cinturón de fuerza, y de Bilskirnir; defensor del Ásgard y del Midgard, adversario y sometedor de gigantes y mujeres troll, golpeador de Hrungr, de Geirrödr y de Thrívaldi, amo de Þjálfi y Röskva, enemigo de la serpiente del Midgard, padrastro de Vingnir y Hlóra.

Skáldskaparmál, capítulo 11^[50]

Más adelante en el texto se relata la historia de la muerte del gigante Hrungr a manos de Thor. El gigante había desafiado a Odín en una competencia entre su caballo "Crines doradas" y el del dios, Sleipnir. Odín vence en la carrera, pero el gigante continúa hasta las puertas del Asgard, donde el dios le invita a pasar y beber cerveza. Sin embargo el gigante se embriaga y comienza a agraviar a los dioses y a desafiarlos, hasta que llega Thor quien le obliga a retirarse. Aun así el gigante desafia a Thor a combatir cuando regrese a Jotunheim por sus armas.

La noticia se divulgó entre los gigantes quienes se dieron cuenta que había mucho en juego y planearon como herir a Thor aunque Hrungr pereciera. Entonces en Grjótnagard crearon un enorme gigante de arcilla llamado Mökkurkálfi, a quien dado su tamaño debieron colocarle el corazón de una yegua. Hrungr tenía un corazón de piedra, de tres puntas, su cabeza y escudo, también eran de piedra y su arma era una piedra de afilar y a su lado se encontraba el gigante de arcilla.

Thor acudió con Þjálfi, y este último en acuerdo con el dios corrió hasta el gigante y le dijo que le convenía pararse sobre el escudo ya que Thor aparecería por debajo de la tierra, a lo que el gigante hizo caso. El dios apareció blandiendo su martillo, a lo que el gigante le arrojó su piedra, pero el golpe del martillo partió la piedra y continuó hasta dar en la cabeza del gigante la cual se hizo añicos. Mientras Þjálfi golpeó al gigante de arcilla, el cual aterrado ante la visión del dios murió sin combatir.^[51]

En el poema escáldico *Haustlög* de la *Edda prosaica*, escrito por el escaldo noruego Þjóðólfr úr Hvini también se describe la muerte del gigante Hrungr a manos de Thor, pero no se hace mención a Þjálfi.^[52]

En *Skáldskaparmál* también se relata cuando Loki cortó los cabellos dorados de Sif, la esposa de Thor. Cuando el dios supo lo sucedido amenazó a Loki con romperle todos los huesos si no encontraba una solución para su travesura. Ante esta amenaza Loki acudió a donde moraban los hijos de Ivaldi, unos famosos artesanos y estos le hicieron una cabellera de delgados hilos de oro que cuando Sif se la colocó recuperó como su cabello natural.^[53]

Þórsdrápa

Þórsdrápa narra como Loki incitó a Thor a ir contra los gigantes, sin su martillo y sin su cinturón de poder. En realidad se trataba de una trampa planeada por Loki, quien había sido atrapado por el gigante Geirröd y le había hecho jurar que conduciría a Thor a la batalla en esas condiciones. En el camino se detienen en la morada de la giganta Gríðr quien conocedora del engaño asiste a Thor dándole unos guantes de hierro, un cinturón mágico y un bastón, según es relatado en *Skáldskaparmál*.^[54]

Thor cruza los océanos hacia Jotunheim, con Þjálfi colgando de su cinturón y al llegar a tierra lo esperan los gigantes de la cueva de Geirröd, pero el dios junto a su sirviente logran derrotarlos con facilidad.

Finalmente Thor es recibido en la morada del gigante, y ve como su silla comienza a levantarse con el fin de aplastarlo contra el techo, a lo que el dios utiliza el bastón obsequiada por la giganta para frenar su ascenso y caer sobre dos hijas del gigante, llamadas Gjálp y Greip, matándolas. Luego el gigante le arroja un trozo de hierro al rojo vivo el cual el dios atrapa con los guantes de hierro y aunque el gigante se oculta tras una columna, Thor se lo arroja con tal fuerza que atraviesa la columna y al propio Geirröd, dándole muerte.^[55]

Sagas

Landnámabók

Landnámabók es un manuscrito islandés del siglo XII que relata la historia de los primeros asentamientos en Islandia. La gran mayoría era de hombres fervientes adoradores de Thor que huían de Noruega, del reinado de Haraldr Hárfagri.^[56] El prefijo Thor está presente en muchos de los nombres de los colonizadores, incluso se menciona que algunos cambiaban sus nombres para mostrar devoción al dios.

Uno de los relatos trata sobre Thorolf, un jefe tribal noruego que cuando se encontraba navegando por el oeste de la isla, arrojó por la borda los pilares de madera de su trono donde estaba tallada una imagen del dios y le suplicó para que aparecieran los troncos en la playa donde debía asentarse y juró dedicarle la tierra de su asentamiento. Encontró los maderos en un fiordo y llamó a sus tierras *Thorsnes*. Luego construyó un gran templo en honor al dios en una bahía que llamó *Hofsvag* y colocó una piedra tallada en su honor, donde se hacían sacrificios y se reunían en asambleas para celebrar juicios.^[57]

La costumbre de arrojar al mar maderos con imágenes del dios para decidir donde establecerse es mencionado como una costumbre de muchos colonizadores, y algunos consideraban que si se dañaba su embarcación era una señal del dios para desembarcar y tomar esas tierras, mencionándose con frecuencia que se hacían votos o sacrificios para ser guiados y que luego esas tierras eran consagradas al dios.

En el texto se muestra el sincretismo religioso entre algunos colonizadores provenientes de las islas británicas, los cuales profesaban la fe cristiana y los noruegos que en su gran mayoría adoraban a Thor; se menciona que uno de los colonos de padre islandés y madre irlandesa, era cristiano pero durante los viajes hacía votos a Thor.^[58]

Saga Eyrbyggja

La *saga Eyrbyggja* está estrechamente relacionada con el *Landnámabók* y se aportan detalles complementarios sobre Thorolf y su devoción por Thor. La saga dice que su nombre era Rolf y era un poderoso jefe que tenía a su cargo la guardia del templo de Thor y que por su devoción era llamado Thorolf.^[59] En el texto se da una detallada descripción del templo. Es descrito como de gran tamaño, con una puerta en una pared lateral, y frente a la puerta se erigían los pilares del trono. Dentro del templo había otra pequeña construcción techada y en el medio de ésta había un altar sobre el cual se encontraba un gran anillo que era utilizado para realizar juramentos. También sobre el altar podía haber un cuenco con sangre de los animales sacrificados y una rama para salpicar. Alrededor se encontraban las figuras de los dioses y era el lugar más sagrado.^[60]

También se menciona que en el oeste de Islandia había un Thing en un promontorio en el cual se encontraba una piedra sobre la cual se realizaban sacrificios humanos en honor al dios.^[61]

Saga de Njál

La *saga de Njál* fue escrita en el contexto de una Escandinavia convirtiéndose al cristianismo y contiene muchas alusiones a los dioses nativos.

Thor es mencionado por la madre de un escaldo pagano quien alaba el poderío del dios nativo comparado con el del dios cristiano, recitando unos versos en donde sostiene que las tempestades desatadas por Thor no pueden ser apaciguadas por la deidad de la nueva fe cristiana y debate con un recién converso.

"He escuchado," dice Thangbrand, " que Thor no sería nada, sólo polvo y cenizas, si Dios no deseara que viviera."

A lo que la mujer pagana responde recitando dos estrofas.

...

De poca utilidad fue Cristo, yo creo,

Cuando Thor hizo añicos el barco

Al ciervo [barco] de Gylfi Dios no pudo ayudar.

Nuevamente cantó otra canción:

Arrancó la nave de Thangbrand de sus amarras,

El caballo de guerra del rey del mar [barco], Thor con ira destruyó,

Sacudido y hecho añicos, todas sus cuadernas,

Arrojado su costado a la playa;

Nunca más la raqueta vikinga [barco],

En el saladas olas se deslizará,

Por una tormenta despertada por Thor,

Estrellada la corteza en pequeñas astillas

Saga de Njál, capítulo 98^[62]

Saga de Gautrek

La *saga de Gautrek* trata de una disputa entre Odín y Thor quienes se encuentran en el papel de jueces en una isla y de forma alternativa conceden bendiciones y maldiciones al nieto de un gigante, llamado Starkad. Thor quien había sido enemigo de su abuelo y le había dado muerte, se encarga hábilmente de responder con maldiciones que neutralizan todas las bendiciones que le otorga Odín.

Entonces Thor habló: 'La madre de Starkad, Alfhild, prefirió a un gigante antes que al propio Thor como padre de su hijo. Por ello ordeno que el propio Starkad nunca tenga un hijo o una hija y su familia termine con él.'

Odín: "Ordeno que viva por tres lapsos de vida."

Thor: "Cometerá los actos más viles en cada uno de ellos."

Odín: "Ordeno que tenga las mejores armas y ropas."

Thor: "Ordeno que nunca tenga tierra o estados."

Odín: "Le otorgo esto, que tenga vastas sumas de dinero."

Thor: "Le maldigo, que nunca esté satisfecho con lo que tenga."

Odín: "Le otorgo victoria y fama en todas las batallas."

Thor: "Le maldigo, que en cada batalla él sea gravemente herido."

Odín: "Le doy el arte de la poesía, para que componga versos tan rápido como pueda hablar."

Thor: "Él nunca recordara lo que compongá."

Odín: "Ordeno que sea de la más alta estima por los nobles y el mejor de ellos."

Thor: "La gente común le odiará."

Saga de Gautrek, capítulo 8^[63]

Gesta Danorum

En el siglo XII, el cronista danés Saxo Grammaticus, al servicio del arzobispo Absalon en Dinamarca, redactó una obra en latín llamada *Gesta Danorum* en donde se daba una visión evemerista de los dioses paganos con el objetivo de alabar al creciente cristianismo.^[64] En este texto Thor es mencionado como un pícaro hechicero que engaña a la gente de Noruega, Suecia y Dinamarca haciéndose pasar por un dios, pidiendo adoración y alejándolos así de la fe cristiana.^[65]

Nombres

Thor es mencionado con diferentes nombres en la poesía en nórdico antiguo, como era costumbre según el uso de kenningars por parte de los escaldos.

En *Nafnþulur*, una colección de kenningars, hay una estrofa que contiene una lista de nombres para el dios.

<i>Pórr heitir Atli</i>	Pórr llamado Atli
<i>ok Ásabragr,</i>	y Ásabragr,
<i>sá es Ennilangr</i>	Ennilangr
<i>ok Eindriði,</i>	y Eindriði,
<i>Björn, Hlórriði</i>	Björn, Hlórriði
<i>ok Harðvéorr,</i>	y Harðvéorr,
<i>Vingþórr, Sönnungr,</i>	Vingþórr, Sönnungr,
<i>Véoðr ok Rymr.</i>	Véoðr y Rymr.

Nafnþulur, estrofa 17.^[66]

De estos nombres *Atli* significa "El terrible", *Ásabragr* "Príncipe de dioses", *Ennilangr* "El de frente amplia", *Björn* "Oso", *Harðvéorr* "El arquero fuerte", *Sönnungr* "El verdadero", *Véoðr* "El protector de lo sagrado" y *Rymr* "El ruidoso".^[67]

Algunos de estos nombres figuran en la poesía éddica y escáldica. Por ejemplo los nombres de *Vingþórr* "Thor de la batalla" y *Hlórriði* "El jinete ruidoso" aparecen también en *Þrymskviða*.^[68] Otros no son mencionados en otras fuentes aparte de *Nafnþulur*. En *Gylfaginning* se le presenta como *Öku-Thor*, "Thor el auriga".^[69]

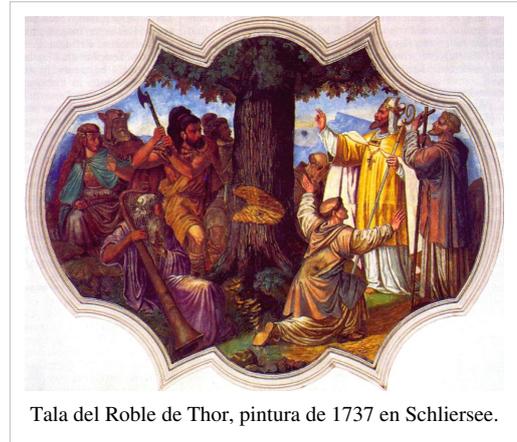
Simbología

Roble de Thor

El roble de Thor era un antiguo árbol sagrado para la tribu germánica de los chatti, ancestros de los habitantes de Hesse, y uno de los más importantes sitios sagrados de los paganos germánicos. Su tala en el año 723 marcó el comienzo de la cristianización de tribus no francas del norte de Alemania.

El árbol se encontraba ubicado en el poblado de Geismar, hoy parte de la ciudad de Fritzlar en el norte de Hesse, y era el punto principal de veneración de Thor, al cual las tribus germanas occidentales conocían como Donar.

Bonifacio llegó a la zona con el objetivo de convertir a las tribus germánicas del norte al cristianismo, usando como base el campamento fortificado franco de Büraburg en el lado opuesto del río Eder. Taló el roble venerado por los habitantes locales en un intento de convencer a la población de la superioridad del dios cristiano sobre Thor y así convencerlos de bautizarse y convertirse al cristianismo. Bonifacio utilizó la madera del roble para construir una capilla en Fritzlar, fundando un monasterio benedictino y estableciendo así la primera diócesis fuera de las fronteras del antiguo Imperio romano.^[70]



Tala del Roble de Thor, pintura de 1737 en Schliersee.

Templo de Uppsala

Entre 1072 y 1076, Adán de Bremen registraba en su *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum* que existía una estatua de Thor en el Templo de Uppsala relatando que:

Thor toma una posición central, con Wotan y Frey a cada lado. Thor, de acuerdo a sus creencias, gobierna el aire con sus truenos, relámpagos, viento, lluvia, y buen clima. Es representado portando un cetro, como muchas de nuestras gentes describen a Jove.^[71]

Voto de bautismo sajón

Thor es mencionado en un voto de bautismo en sajón antiguo en el Codex Vaticano pal. 577 junto con Woden y Saxnot. El voto es del siglo VIII o IX y su fin era para cristianizar a los paganos:

ec forsacho allum dioboles uuercum and uuordum, Thunear ende Uuöden ende Saxnote ende allum them unholdum the hira genötas sint

La traducción sería:

Yo renuncio a todas las palabras y trabajos del diablo, Thunear, Woden y Saxnôt, y a todos esos demonios que son sus asociados.^[72]



Un sacerdote (*godi*) guía a la gente en un sacrificio a Thor. Pintura de J.L. Lund.

Día de Thor

Punor, su nombre anglosajón dio lugar al nombre al día *Punresdæg*, que significa el día de Punor, que en el inglés moderno es *thursday* (jueves). Punor también es el origen de la palabra inglesa *thunder* (trueno).

El "día de Thor" en nórdico antiguo es *Bórsdagr*, en faroés *Hósdagur*, en inglés *Thursday*, en alemán *Donnerstag* (significa "día del trueno"), en holandés *Donderdag* (significa "día trueno"), en finés *Torstai* y en sueco, danés y noruego *Torsdag*.

El día fue considerado de suma importancia en la semana, tanto que aún en fechas tardías como el siglo VII, donde Elegio recriminaba a su congregación en Flandes por continuar con sus prácticas nativas de reconocer el día jueves como un día sagrado aún luego de su cristianización.^[73]

Registro arqueológico

Thor fue una deidad muy popular para los pueblos germánicos y numerosas representaciones del dios y de sus hazañas sobrevivieron muchos años de destrucción natural e intencional.

Estatua islandesa

En Islandia, en una granja cerca de Akureyri se encontró una estatua de bronce de Thor popularmente conocida como Estatua de Eyrarland, en el que el dios del trueno aparece sentado (de unos 6,4 cm), que data de alrededor del siglo X, y que se encuentra en exhibición en el Museo Nacional de Islandia. Thor se encuentra sosteniendo su martillo, Mjólnir, esculpido en la forma típica islandesa, con forma de cruz.



Estatuilla de Thor de Eyrarland en el Museo Nacional de Islandia de Reykjavik.

Peroné de Nordendorf

El peroné de Nordendorf, es un hueso humano tallado, de origen alemán, que data del siglo VII. Fue encontrado en Nordendorf cerca de Augsburg, Baviera y posee en futhork antiguo una inscripción mencionando a Donar, el nombre germánico occidental para Thor. Posee la inscripción de *logapōre wodan wigipōnar*. La primera palabra *logapōre* originalmente se creía que podía tratarse del nombre de un dios, pero muy probablemente signifique "magos" o "hechiceros", la segunda, *wodan* es uno de los nombres del dios Odín y la tercera *wigipōnar* es una palabra compuesta, donde *wigi* quiere decir "luchador" y *pōnar* es Donar. Como fue tallada durante el proceso de cristianización, probablemente su fin era abjurar de los dioses paganos calificándolos de hechiceros.^[74]

Réplicas emblemáticas de Mjólnir

Las réplicas de Mjólnir fueron ampliamente populares en Escandinavia y se utilizaron en blóts y otras ceremonias sagradas como las bodas. Muchas de estas réplicas se encuentran también en las tumbas y tienen un lazo para poder utilizarlas como colgantes en el cuello. Fueron descubiertas mayormente en las zonas con una fuerte influencia cristiana incluyendo el sur de Noruega, el sudeste de Suecia, y en Dinamarca.^[75] A fines del siglo X, estas réplicas aparecen con una mayor uniformidad en el diseño de Mjólnir sobre los siglos anteriores, lo que sugiere que se utilizaba a modo de accesorio en desafío de la cruz cristiana.

Runas e imágenes

La mayoría de las piedras rúnicas fueron erigidas durante el siglo XI y por ello coincidieron con la cristianización de Escandinavia. Excepto por la piedra rúnica de Altuna que describe un mito concerniente a Thor, sólo hay seis inscripciones rúnicas que al parecer hacen referencia y cinco de ellas lo hacen invocándolo para consagrar las piedras. Tres de las inscripciones se encuentran en Suecia (la piedra de Rök, Sö 140 y la piedra de Velande) y tres en Dinamarca (Dr 110, Dr 220 y la piedra de Glavendrup).^[76]

La lucha de Thor con la serpiente del Midgard es registrado en *Hymiskviða* y puede ser encontrado representado en numerosas imágenes en piedras y estelas rúnicas ubicadas en Inglaterra, Dinamarca y Suecia.

En el poblado inglés de Gosforth, Cumbria, se encuentran los restos de una piedra tallada en el siglo X que representa a Thor e Hymir pescando junto a numerosas representaciones nórdicas.^[77]

En Dinamarca, una iglesia en el pequeño pueblo nórdico de Hørdum alberga los restos de una piedra que describen a Thor e Hymir en el viaje de pesca de la serpiente del Midgard. Thor está usando un distintivo casco puntiagudo que también se ha encontrado en otras representaciones^[78] y ha atrapado la serpiente del Midgard mientras Hymir está sentado a su lado.^[79]

En Suecia hay dos piedras que describen esta leyenda. Fueron creadas en algún momento entre los siglos VIII y XI, la parte inferior izquierda de la piedra de Ardre en Gotland ha sido a veces interpretada como la descripción no sólo del viaje de pesca pero también referencias a la previa muerte del buey que fue utilizado como carnada,^[80] probablemente como parte de una versión anterior del relato.^[81] La piedra de Altuna en Uppland describe a Thor pescando a la serpiente del Midgard. Aunque Hymir está ausente, notablemente destaca el pie de Thor rompiendo el piso del bote durante la intensa lucha.



La piedra de Altuna describe a Thor rompiendo el bote en su lucha con Jörmungandr.

Tapiz de la iglesia de Skog

Una parte del tapiz sueco del siglo XII, de la iglesia de Skog representa a tres figuras a veces interpretadas como alusiones a Odín, Thor y Freyr.^[82] Las figuras coinciden con las descripciones del siglo XI de la disposición de estatuas registradas por Adán de Bremen en el templo de Uppsala y registros escritos de los dioses durante la época vikinga tardía. El tapiz es originario de Hälsingland, Suecia y se encuentra en el Museo Nacional Sueco de Antigüedades.

Amuleto de Kvinneby

El amuleto de Kvinneby incluye inscripciones rúnicas. Existen diferentes teorías acerca de las palabras exactas de la inscripción pero todas coinciden en que Thor es invocado para que proteja con su martillo. De acuerdo a Rundata, la inscripción dice:

Aquí tallé protección para ti, Bófi, con/... .. a ti es segura. Y que el relámpago mantenga todo el mal lejos de Bófi. Que Þórr le proteja con su martillo que vino del mar. Aléjate de la maldad! Tu obtendrás nada de Bófi. Los dioses están bajo él y sobre él.

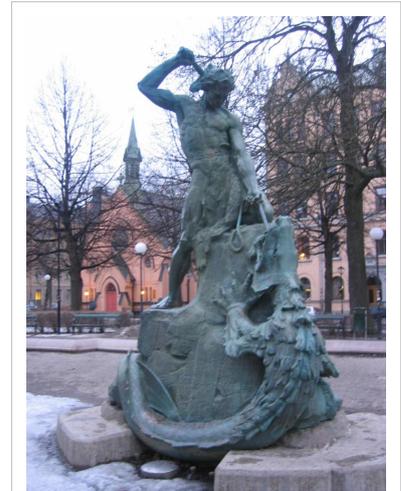
El amuleto fue encontrado a mediados de los años 50, enterrado en el suelo del poblado de Södra Kvinneby en Öland, Suecia. El amuleto es un cuadrado de cobre que mide aproximadamente unos 5 cm de lado. Cerca de uno de los bordes hay un orificio, por lo cual cabe presumir que era usado como un colgante para el cuello.

Epónimos

Toponimia

Al ser un dios muy popular entre las diferentes tribus germánicas, muchas localidades fueron nombradas en honor a Thor:

- Páramo de Thorsberg, Alemania (*Colina de Thor*) es una antigua ubicación con una gran cantidad de objetos de rituales depositados allí entre los años 1 y 4 a. C. por los anglos.
- Tórshavn, Islas Faroe (*Puerto de Thor*) es la capital.
- El nombre de Thor aparece en conexión con arboledas sagradas (*Lundr*) en lugares de Suecia, Dinamarca y Noruega.^[83]
- Hay un número de lugares con nombres en anglosajón asociados con Thor en Inglaterra, tales como *Bunre leah* (que significa "Arboleda del trueno") y Thundersley en Essex, Inglaterra.^[83]
- Un "Bosque de Thor" existió en los bancos del norte de Liffey, Irlanda en las afueras de Dublín hasta el año 1000 cuando fue destruido en el transcurso de un mes por Brian Boru, quien se interesó particularmente en talar los robles.^[84]
- La palabra thursday del inglés jueves significa literalmente (Thor's day) el día de Thor.^[85]



"Tors fiske", estatua sobre la lucha de Thor con Jörmungander, en Mariatorget, Estocolmo, Suecia.

Miscelánea

- El elemento químico torio descubierto en 1828 por el sueco Jöns Jakob Berzelius recibió su nombre en honor al dios.
- La nebulosa NGC 2359 debido a su aspecto lleva el nombre de "Casco de Thor".
- Existe un cómic de la casa Marvel creado en 1962 por Jack Kirby y Stan Lee, que tiene como protagonista a un personaje inspirado en Thor.
- En el videojuego Tomb Raider: Underworld, el noveno de la saga, la historia gira en torno al mito de Thor y a la búsqueda de su martillo Mjöllnir.
- En la serie de anime Yu-Gi-Oh! 5D's una de las cartas de los Dioses Polares hace honor al dios.

Referencias

- [1] Thorshof Journal. « The cult of Thor, then and now (<http://www.thorshof.org/thorthen.htm>)». Consultado el 9 de marzo de 2008.
- [2] de Vries, Jan (1964). *Die geistige Welt der Germanen*. WBG, Darmstadt. pp. 186-187. ASIN: B0000BP1ZI.
- [3] Turville-Petre, O.E.G. (1964). *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Weidenfeld and Nicolson. pp. 83. ISBN 0-8371-7420-1.
- [4] Þingvellir. « Christianity (<http://thingvellir.is/english/history/christianity/>)». Consultado el 9 de marzo de 2008.
- [5] de Vries, Jan (1961). *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*. Brill Verlag, Leiden. ISBN 90-04-05436-7.
- [6] Kluge, Friedrich; Seebold, Elmar (2002). *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Walter de Gruyter Verlag, Berlín. ISBN 3-11-017473-1.
- [7] Golther, Wolfgang (2004). *Handbook of Germanic mythology*. Marix Verlag, Wiesbaden. ISBN 3-937715-38-X.
- [8] Georges, Dumézil (1939). *Mythes et dieux des Germains* (<http://bibulus2.nexenservices.com/dumezil/en/index.php>). Librairie Ernest Leroux. .
- [9] Tácito, Cornelio. « De Origine et situ Germanorum, capítulo 9 (http://www.imperivm.org/cont/textos/txt/tacito_de-las-costumbres-sitios-y-pueblos-de-la-germania.html)». Consultado el 3 de marzo de 2008.
- [10] Heusler, Andreas (1923). *Die altgermanische Dichtung*. Athenaion. ASIN B0000BJE9Q.
- [11] Hübner, Kurt (1985). *Die Wahrheit des Mythos*. Beck. ISBN 3-406-30773-6.
- [12] Wink, Adrian (2006). « Batavian Gods (<http://www.romanarmy.net/reibatavian.htm>)». *The Roman Military Research Society*. Consultado el 7 de marzo de 2008.

- [13] Helm, Karl (1913-1953). *Altgermanische Religionsgeschichte*. Athenaion, Berlín. ASIN B0000BJE9Q.
- [14] Derolez, Rene (1976). *Götter und Mythen der Germanen*. F. English, Wiesbaden. ASIN: B0000BHDBR.
- [15] Höfler, Otto (1961). *Siegfried, Arminius und die Symbolik*. Carl Winter, Heidelberg. ASIN: B0000BJHBD.
- [16] Strömm Ake V (1975). *Haraldis Biezais: Germanische und Baltische Religion*. W. Kohlhammer, Stuttgart. pp. 135. ISBN 3-17-001157-X.
- [17] Kaplan, Merrill. The Ohio State University (ed.): «Out-Thoring Thor in Óláfs saga Tryggvasonar en mesta (<http://www.dur.ac.uk/medieval/www/sagaconf/kaplan.htm>)». Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [18] Strömm Ake V (1975). *Haraldis Biezais: Germanische und Baltische Religion*. W. Kohlhammer, Stuttgart. pp. 135 - 138. ISBN 3-17-001157-X.
- [19] Frazer, James (1922). «XV. The worship of the oak». *The golden bough*. Temple of Earth Publishing. pp. 147-149.
- [20] de Vries, Jan (1970). «Das Problem der Beherrschung der Form». *Altgermanische Religionsgeschichte*. Walter de Gruyter, Berlín. ISBN 3-11-002678-3.
- [21] Simek, Rudolf (2002). *Götter und Kulte der Germanen*. Beck, Munich. ISBN 3-406-50835-9.
- [22] úr Hvini, Thjóðólfur. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Haustlöng, estrofa 97 (<http://www.geocities.com/igdrasilas/haustlong.htm>)». Consultado el 6 de abril de 2008.
- [23] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 9 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningI-X.htm#gylf9)». *Edda prosaica*. Consultado el 15 de julio de 2007.
- [24] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Skáldskaparmál, capítulo 11 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXI-XX.htm#skald11)». *Edda prosaica*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [25] Joe, Jimmy (2006). «Timeless Myths (<http://www.timelessmyths.com/norse/norsegodhouse.html>)». Consultado el 16 de julio de 2007.
- [26] Simek, Rudolf (1987). trad. Angela Hall. ed. *Dictionary of Northern Mythology*. Cambridge: D. S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1.
- [27] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Skáldskaparmál, capítulo 21 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXI-XXX.htm#skald21)». *Edda prosaica*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [28] «Introducción de Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre02.htm>)». *Edda prosaica*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [29] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 21 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXXI-XXX.htm#gylf21)». *Edda prosaica*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [30] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Skáldskaparmál, capítulo 43 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXLI-L.htm#skald43)». *Edda prosaica*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [31] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 44 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf44)». *Edda prosaica*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [32] úr Hvini, Thjóðólfur. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Haustlöng, estrofas 66 y 67 (<http://www.geocities.com/igdrasilas/haustlong.htm>)». Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [33] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Grímnismál, estrofa 24 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe06.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [34] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Hárbarðsljóð, estrofa 24 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe08.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 8 de marzo de 2008.
- [35] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Völuspá (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe03.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 7 de abril de 2008.
- [36] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Hárbarðsljóð (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe08.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 7 de abril de 2008.
- [37] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): «Grímnismál (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe06.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 7 de abril de 2008.
- [38] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): «Hymiskviða (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe09.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 7 de abril de 2008.
- [39] Uggason, Úlfr. «Húsdrápa (<http://www3.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/huhym.html>)». *Edda poética*. Consultado el 23 de abril de 2008.
- [40] Boddason, Bragi. «Ragnarsdrápa (<http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/rahym.html>)». *Edda poética*. Consultado el 23 de abril de 2008.
- [41] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Thrymskviða (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Thrymskvitha.htm)». *Edda poética*. Consultado el 7 de abril de 2008.
- [42] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): «Alvíssmál (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Alvismol.htm)». *Edda poética*. Consultado el 7 de abril de 2008.
- [43] Hollander, Lee M. (1990). «Introduction to "Lokasenna"». *The Poetic Edda* (2da. edición edición). University of Texas Press. pp. 90. ISBN 0-8371-7420-1.
- [44] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): «Lokasenna, estrofa 26 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe10.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 5 de abril de 2008.
- [45] Traducción libre de: Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 21 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 8 de abril de 2008.
- [46] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 44 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf44)». *Edda poética*. Consultado el 11 de abril de 2008.

- [47] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 45 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf45)». *Edda poética*. Consultado el 11 de abril de 2008.
- [48] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 46 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf46)». *Edda poética*. Consultado el 11 de abril de 2008.
- [49] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 47 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf47)». *Edda poética*. Consultado el 11 de abril de 2008.
- [50] Traducción libre de: Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 11 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXI-XX.htm#skald11)». *Edda prosaica*. Consultado el 14 de abril de 2008.
- [51] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 24 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXI-XXX.htm#skald24)». *Edda prosaica*. Consultado el 15 de marzo de 2008.
- [52] úr Hvini, Þjóðólfur. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Haustlöng (<http://www.geocities.com/igdrasilas/haustlong.htm>)». Consultado el 20 de abril de 2008.
- [53] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 43 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXLI-L.htm#skald43)». *Edda prosaica*. Consultado el 15 de marzo de 2008.
- [54] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 26 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXI-XXX.htm#skald26)». *Edda prosaica*. Consultado el 20 de abril de 2008.
- [55] Goðrúnarson, Eilífr. « Þórsdrápa (<http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/thorsd00.html>)». *Edda prosaica*. Consultado el 20 de abril de 2008.
- [56] Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): « Saga de Haraldr Hárfagri, capítulo 20 (<http://omac1.org/Heimskringla/harfager.html>)». *Heimskringla*. Consultado el 20 de mayo de 2008.
- [57] Thorgilson, Ari. trad. T. Ellwood (1898) (ed.): « Landnámabók, parte 2, capítulo 12 (<http://www.northvegr.org/lore/landnamabok/009.php#bottom41>)». Consultado el 20 de mayo de 2008.
- [58] Thorgilson, Ari. trad. T. Ellwood (1898) (ed.): « Landnámabók, parte 3, capítulo 12 (<http://www.northvegr.org/lore/landnamabok/021.php>)». Consultado el 20 de mayo de 2008.
- [59] Anónimo. trad. William Morris, Eiríkr Magnússon (1892) (ed.): « Saga Eyrbyggja, capítulo 3 (<http://omac1.org/EreDwellers/chapter3.html>)». Consultado el 20 de mayo de 2008.
- [60] Anónimo. trad. William Morris, Eiríkr Magnússon (1892) (ed.): « Saga Eyrbyggja, capítulo 4 (<http://omac1.org/EreDwellers/chapter4.html>)». Consultado el 20 de mayo de 2008.
- [61] Anónimo. trad. William Morris, Eiríkr Magnússon (1892) (ed.): « Saga Eyrbyggja, capítulo 10 (<http://omac1.org/EreDwellers/chapter10.html>)». Consultado el 20 de mayo de 2008.
- [62] Traducción libre de: Anónimo. trad. George W. Dasent (1861) (ed.): « Saga de Njál, capítulo 98 (<http://omac1.org/Njal/6part.html>)».
- [63] Traducción libre de: Anónimo. « Saga de Gautrek, capítulo 7 (<http://aj69.tripod.com/ancestry/gautreksaga.html>)». Consultado el 20 de abril de 2008.
- [64] Saxo Grammaticus. trad. Oliver Elton (1905) (ed.): « Introducción (parte II) por Oliver Elton (<http://omac1.org/DanishHistory/introduction2.html>)». *Gesta Danorum*. Consultado el 19 de mayo de 2008.
- [65] Saxo Grammaticus. trad. Oliver Elton (1905) (ed.): « Libro 6 (<http://omac1.org/DanishHistory/book6.html>)». *Gesta Danorum*. Consultado el 19 de mayo de 2008.
- [66] Snorri Sturluson. « Nafnabulur (<http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/skindex/thul4a.html#d>)». *Edda prosaica*. Consultado el 13 de marzo de 2008.
- [67] Thorshof Journal. « The Thor file (<http://www.thorshof.org/thorfile.htm>)». Consultado el 6 de abril de 2008.
- [68] Snorri Sturluson. « Þrymskviða (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Thrymskviða.htm)». *Edda poética*. Consultado el 6 de abril de 2008.
- [69] Snorri Sturluson. « Gylfaginning, capítulo 21 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXXI-XXX.htm#gylf21)». *Edda prosaica*. Consultado el 6 de abril de 2008.
- [70] Enciclopedia Católica. « St. Boniface (<http://www.newadvent.org/cathen/02656a.htm>)». Consultado el 14 de enero de 2008.
- [71] de Bremen, Adán (1075-1080). « Descriptio insularum aquilonis, capítulo 26-27 (<http://hbar.phys.msu.ru/gorm/chrons/bremen.htm#descrip>)». *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum*. Consultado el 14 de enero de 2008.
- [72] Thorpe, Benjamin (1851). *Northern mythology : comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, North Germany, and The Netherlands*. ISBN 1-4254-9884-1.
- [73] Grimm, Jacob. trad. Northvegr Foundation (ed.): . *Teutonic Mythology*. Consultado el 14 de enero de 2008.
- [74] Universidad de Groninga, Holanda. « Continental Runic Inscriptions (<http://dissertations.ub.rug.nl/FILES/faculties/arts/1997/j.h.looijenga/c7.pdf>)». Consultado el 14 de enero de 2008.
- [75] Turville-Petre, O.E.G. (1964). *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Weidenfeld and Nicolson. ISBN 0-8371-7420-1.
- [76] Rundata (<http://www.nordiska.uu.se/forskn/samnord.htm>) Samnordisk runtextdatabas, Universidad de Uppsala, Suecia
- [77] Graham-Campbell, James (2001). *The Viking World*. Frances Lincoln. ISBN 0-7112-1800-5.
- [78] O'Donoghue, Heather (2004). *Old Norse-Icelandic Literature: A Short Introduction*. Blackwell Publishing. ISBN 0-631-23626-0.

- [79] Margrethe, Queen, Poul Kjrums, Rikke Agnete Olsen (1990). *Oldtidens Ansigt: Faces of the Past*. Kongelige Nordiske Oldskriftselskab. ISBN 87-7468-274-1.
- [80] Christiansen, Eric (2001). *The Norsemen in the Viking Age*. ISBN 0-631-21677-4.
- [81] Signe Horn, Fuglesang (1999). «Iconographic traditions and models in Scandinavian imagery (<http://www.dur.ac.uk/medieval.www/sagaconf/fuglesangekphrasis.pdf>)». Consultado el 14 de enero de 2008.
- [82] Terje I., Leiren (1999). «From Pagan to Christian: The Story in the 12th-Century Tapestry of the Skog Church (<http://faculty.washington.edu/leiren/vikings2.html>)». Consultado el 14 de enero de 2008.
- [83] Ellis Davidson, H.R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4.
- [84] Marstrander, C. (1915-1916). «Thor en Irlande». *Revue Celtique* (No. 36): pp. pág. 247.
- [85] <http://www.etymonline.com/index.php?term=Thursday>

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Thor**Commons.

Baldr

En el marco de la mitología nórdica y germana, **Baldr** o **Balder** es un dios y el segundo hijo de Odín.

- Baldur**: en feroés e islandés modernos.
- Balder**: en danés, inglés, noruego,español, antiguo alto alemán y sueco modernos.
- Baldr**: forma opcional en idioma inglés.

En el siglo XII, los relatos daneses de Sajón Gramático y otros cronistas del lugar registraron una versión evemerista de la historia. La *Edda poética*, compilada en el siglo XIII en Islandia pero basada en poemas en nórdico antiguo mucho más antiguos, y la *Edda prosaica* contienen numerosas referencias a la muerte de Baldr, tanto como una gran tragedia para los Æsir como un precursor del Ragnarök.

De acuerdo con la *Gylfaginning*, un libro de la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson, la esposa de Baldr es Nanna y su hijo es Forseti. Snorri también relata que Baldr poseía la mejor nave jamás construida, llamada Hringhorni, y que no había lugar más hermoso que su salón, Breidablik.^[1]



La muerte de Baldr es representada en esta ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVIII.

«Encantamientos de Merseburgo»

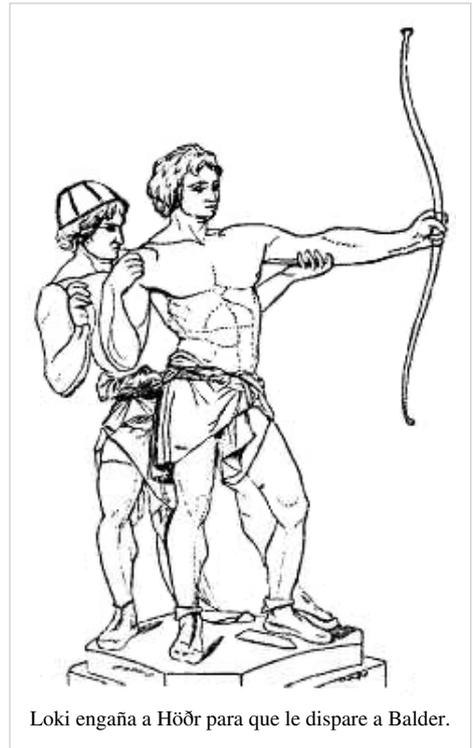
Uno de los dos *Encantamientos de Merseburg* nombra a Balder, y también a otra figura llamada *Phol*. Se ha teorizado que Phol puede ser entonces otro nombre para Balder.^[2]

«Edda poética»

En la *Edda poética*, se hace referencia a la historia de la muerte de Baldr sin que esta sea relatada en su totalidad. Entre las visiones que la völvu ve y describe en la profecía conocida como *Völuspá*, está la del muérdago fatal. Pero al mirar más adelante en el futuro, la völvu ve una visión más brillante de un nuevo mundo.

Edda prosaica

En la *Gylfaginning*, Baldr está descrito de esta manera:



Loki engaña a Hödr para que le dispare a Balder.

Annarr sonr Óðins er Baldr, ok er frá honum gott at segja. Hann er svá fagr álitum ok bjartr svá at lýsir af honum, ok eitt gras er svá hvítt at jafnat er til Baldrs brár. Þat er allra grasa hvítast, ok þar eptir máttu marka fegrð hans bæði á hár ok á líki. Hann er vitrastr ása ok fegrst talaðr ok líksamastr. En sú náttúra fylgir honum at engi má haldask dómr hans. Hann býr þar sem heita Breiðablik, þat er á himni. Í þeim stað má ekki vera óhreint.^[3]

«El segundo hijo de Odín es Baldr, y hay cosas buenas que decir sobre él. Él es el mejor, y todos lo alaban; es tan hermoso en sus facciones, y tan brillante, que la luz se proyecta de él. Hay una hierba que es tan blanca que se compara a su ceja; de todos los pastos, es el más blanco, y de él podrás juzgar su belleza, tanto en cabello como en cuerpo. Es el más sabio de los Æsir, y el que mejor habla y con más gracia; y es tal la calidad que asiste, que nadie puede contradecir su juicio. Habita en un lugar llamado Breiðablik, que es el cielo; en dicho lugar, nada sucio puede ser» (traducción libre de la traducción de Brodeur)^[1]

Aparte de esta descripción, Baldr es conocido principalmente por el mito que rodea su muerte. Esta es vista como el primero en una serie de eventos que llevará a la destrucción de los dioses en el Ragnarök. De acuerdo a la *Völuspá*, Baldr renacerá en el nuevo mundo.

Los sueños de Baldr

Baldr 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 Baldr, Odín, montado en su caballo Sleipnir, descendió cabalgando a Hel. Allí le salió al encuentro el perro ensangrentado Garm, 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 Baldr 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 que podrían matar a Baldr.

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. Todos juraron excepto el muérdago.^[4] Frigg pensó que no era algo importante y amenazante para que jurase (según otras historias, el muérdago parecía demasiado joven para jurar).

La astucia de Loki

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

Durante mucho tiempo vagó por todo el mundo en busca de algo que no hubiese prometido no lastimar a Baldr 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 le reveló que la única cosa que no le prometió no lastimar a su hijo fue el muérdago. Loki salió y se dirigió al bosque, cogió una gran rama de muérdago e hizo una flecha de ella (en otras versiones, una lanza, un puñal o un dardo).

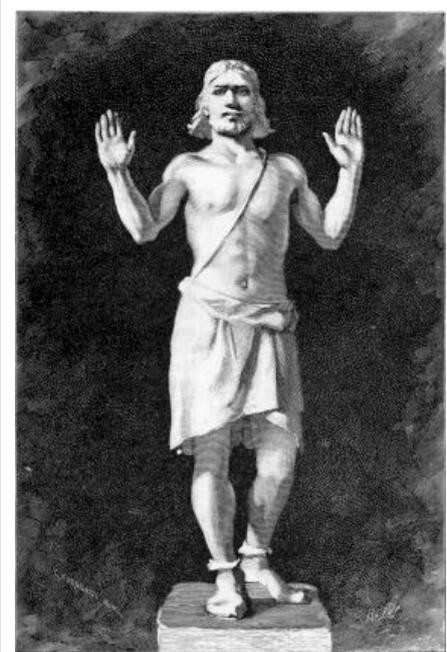


Imagen de Baldr en una ilustración de 1893 de una edición sueca del *Elder Edda*, «Baldrs draumar»

La muerte de Baldr

Como su madre había hecho prometer a toda criatura o arma que no dañaría a Baldr, éste, creyéndose invulnerable a todo, ideó un juego: pidió a los dioses que le arrojaran cuantos objetos dañinos quisieran, y nada lograba herirlo.

Durante el juego, Loki le dio la flecha (o lanza) hecha de muérdago a Höðr, el hermano ciego de Baldr, y le ayudó a disparar el arco. La flecha de muérdago le atravesó el pecho y Baldr murió en el acto.

Otras versiones cuentan que los dioses le lanzaban todo tipo de objetos al deprimido Baldr riéndose de él, y Loki, dolido, se vistió de anciana y le habló a Frigg de lo sucedido, llegando ella a contarle que el muérdago no había jurado no herir a su hijo. Seguidamente, Loki hizo una flecha (daga, lanza o dardo) con el muérdago y engaño al hermano ciego de Baldr para disparar el arma.

Una tercera versión ignora totalmente todos estos hechos y directamente dice que Höðr apuñaló a Baldr.

Al verse privados de la luz y la verdad, el Ragnarök fue anunciado ante los dioses. Cuando Baldr 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. Sin embargo, por este acto, Odín y la gigante Rindr concibieron a Vali, quien avanzó hacia la adultez en un día y asesinó a Höðr (el hermano ciego de Baldr).^[5]

Baldr fue quemado ceremonialmente en su barco, Hringhorni, la mayor de todas las naves. Mientras era llevado al barco, Odín le susurró algo en el oído. Esto sería posteriormente el acertijo clave que Odín (disfrazado) le preguntaría al gigante Vafþrúðnir en el poema *Vafþrúðnismál*. El acertijo también aparece dicho por Gestumblindi en la *saga Hervarar*.^[6]

Thor pateó al enano Litr dentro del barco funerario, donde se quemó vivo. Nanna, la esposa de Baldr, se tiró a sí misma dentro para aguardar el final del Ragnarök, donde podría reunirse con su esposo. (En otras versiones, murió de pena). También fueron quemados el caballo de Baldr y todas sus pertenencias. Hyrrokinn, una Jotun, fue quien empujó el barco al mar mediante un topetazo, mientras cabalgaba sobre su lobo.

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, tras nueve días y nueve noches de travesía, Hermod, montando en Sleipnir, llegó a Helheim para ver si Baldr podría ser resucitado. Hela le informó que si todas las cosas del mundo lloraban por Baldur, ella le dejaría ir. Y así lo hicieron, todas excepto una gigante llamada Thok, quien se rehusó a llorar por el dios asesinado. Es así como Baldr debía permanecer en el inframundo, sin emerger hasta pasado el Ragnarök, cuando él y su hermano Höðr se reconciliarían y reinarían la tierra junto a los hijos de Thor.

Cuando los dioses descubrieron que la gigante era en realidad Loki disfrazado, lo cazaron y lo ataron a tres rocas. Luego ataron a una serpiente sobre él, de la cual goteaba veneno sobre la cara del dios. Su esposa Sigyn juntaba el veneno en un tazón, pero de cuando en cuando debía vaciarlo, de modo que algunas gotas del veneno caerían irremediabilmente sobre Loki, quien al retorcerse de dolor causaba terremotos. Sin embargo, se libraría a tiempo para comenzar el ataque a los dioses en el Ragnarök.



Los Æsir alrededor del cadáver de Baldr, obra de Eckersberg.

«Gesta Danorum»

Escrita a finales del siglo XII, el historiador danés Sajón Gramático cuenta en su *Gesta Danorum* la historia de Baldr (con el nombre de *Balderus*) en una manera que profesa ser histórica. De acuerdo a la gesta, Balderus y *Høtherus* eran rivales a la mano de Nanna, hija de Gewar, rey de Noruega. Balderus era un semidiós y el acero común no podía herir su cuerpo sagrado. Los dos rivales se enfrentaron en una terrible batalla, y a pesar de que Odín, Thor y el resto de los dioses lucharon por Balderus, fue vencido y huyó, por lo que Høtherus se casó con la princesa.

A pesar de todo, Balderus tomó coraje y se enfrentó de nuevo con Høtherus en un campo asolado, pero le fue incluso peor que antes. Høtherus le provocó una herida mortal con una espada mágica llamada Muérdago,^[7] la cual había recibido de Miming, el sátiro de los bosques. Luego de tres días de prolongado dolor, Balderus murió a causa de su herida y fue enterrado con honores reales en un túmulo.

Chronicon Lethrense y Annales Lundenses

Hay también dos crónicas danesas en latín que son menos conocidas, la *Chronicon Lethrense* y la *Annales Lundenses*, de las cuales la última está incluida en la primera. Estas dos fuentes proveen un segundo relato evemerizado del asesinato de Baldr a manos de Höðr.

Ambas relatan que Hother era el rey de los sajones e hijo de Hothbrod y de Hadding. Hother primero asesinó al hijo de Othen (i.e. Odín), Baldr, en batalla, y luego persiguió a Othen y a Thor. Finalmente, el hijo de Othen mató a Hother. Hother, Baldr, Othen y Thor fueron considerados, erróneamente, dioses.

Inscripción Utrecht

Una inscripción votiva latina del siglo III o IV, aparentemente contiene la forma dativa *Baldruo*,^[8] lo que apunta al nominativo singular latino *Baldruus*, que algunos han identificado con el dios nórdico Baldr,^[9] a pesar de que tanto dicha lectura como dicha interpretación han sido cuestionadas.^{[10][11]}

Epónimos

Plantas

Como está referenciado en la *Gylfaginning*, en Suecia y Noruega, las plantas *Matricaria perforata* y la parecida *Matricaria maritima* se denominan «frente de Baldr».^[12] En Islandia sólo se puede encontrar ésta última.^[12]

Topónimos

Hay algunos lugares antiguos en Escandinavia que contienen el nombre Baldr:

- Balleshol, el más notable, antigua parroquia en la provincia de Hedmark (Noruega): "a Balldrshole" 1356 (donde el último elemento es *holl*, que significa 'montículo, pequeña colina'). Otros podrían ser (en sus formas en nórdico antiguo)
- Baldrsberg (en la provincia de Vestfold)
- Baldrsheimr (en la provincia de Hordaland)
- Baldrsnes (en la provincia de Sør-Trøndelag).
- Balder es también el gentilicio de los habitantes de la villa Berlaar (Bélgica).



Margaritas llamadas «frente de Baldr».

Equivalentes

La legendaria muerte de Baldr se asemeja a la del héroe persa Esfandyar en la épica Shahnameh. En la mitología finesa, Lemminkäinen comparte casi la misma suerte que Baldr: morir a manos de un ciego en un festín de los dioses. Baldr también ha sido comparado con Jesús, tal como hizo C. S. Lewis cuando dijo que «Amé a Balder antes que a Cristo».^[13] Baldr, un dios de la luz, comparte las mismas características de Jesús al ser un joven dios que muere y resucita, para luego regresar luego del Ragnarök, el fin del mundo (comparable al Apocalipsis cristiano), para acompañar la nueva era de paz.

Referencias

- [1] Gylfaginning, XXII (<http://www.northvegr.org/lore/prose/033036.php>)
- [2] Calvin, Thomas. D. C. Heath & co.. ed. *An Anthology of German Literature*. pp. P5-6. ASIN: B0008BTK3E,B00089RS3K.
- [3] Una edición en línea del texto en nórdico antiguo. (<http://www.hi.is/~eybjorn/gg/ggugar17.html>)
- [4] Colum, Padraic (1920). Aladdin Paperbacks. ed. *The Children of Odin*. ISBN 0-689-86885-5.
- [5] Gylfaginning, XLIX (<http://www.northvegr.org/lore/prose/069072.php>)
- [6] De acuerdo a Carolyne Larrington en su traducción de la *Edda poética*, lo que Odín susurró al oído de Baldr fue una promesa de resurrección.
- [7] Davidson, H.R. Ellis (1964). Pelican Books. ed. *Gods and Myths of Northern Europe*.
- [8] Gutenbrunner, Siegfried (1936). *Die germanischen Götternamen der antiken Inschriften* (Max Niemeyer Verlag edición). pp. 210, 218-20.
- [9] North, Richard (1997). *Heathen Gods in Old English Literature* (Cambridge University Press edición). pp. pág 126. ISBN 0-521-55183-8.
- [10] Vermeyden, Pamela & Quak, Arend (2000). *Van Ægir tot Ymir: personages en thema's uit de Germaanse en Noordse mythologie* (Cambridge University Press edición). pp. 43. ISBN 90-6168-661-X.
- [11] Helm, Karl (1976). *Balder, in Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (Walter de Gruyter GmbH & Co KG edición). pp. 2.
- [12] Den virtuella floran (<http://linnaeus.nrm.se/flora/di/astera/tripl/tripper.html>) (en sueco).
- [13] Lewis, Clive Staples (1996). «Pág 132 (<http://books.google.es/books?id=I6xWiVDThpEC&dq=god+in+the+dock&pg=PP1&ots=dfTP8gFe59&sig=jznjQKhUK1PONmgGT2I8YXSO8&hl=es&prev=http://www.google.es/search?q=God+In+The+Dock&sourceid=navclient-ff&ie=UTF-8&rls=GGGL,GGGL:2006-26,GGGL:es&sa=X&oi=print&ct=title&cad=one-book-with-thumbnail#PPA132,M1>)». *God in the Docks*. Wm. B. Eerdmans Publishing. ISBN 0-8028-0868-9. ««Loved Balder before Christ»»

Lectura complementaria

- Lindow, John (1997). Suomalainen Tiedeakatemia. ed. *Murder and vengeance among the gods: Baldr in scandinavian mythology*. ISBN 951-41-0809-4.
- Liberman, Anatoly: «Some controversial aspects of the myth of Baldr», (<http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/11baldr.pdf>) en *Alvíssmál* 11, pág. 17-54, 2004.

Enlaces externos

- Vaidilute.com (<http://www.vaidilute.com/books/asgard/asgard-contents.html>) («Asgard and the Home of the Gods», de W. Wagner).
- Vaidilute.com (<http://www.vaidilute.com/books/guerber/guerber-contents.html>) («Myths of Northern Lands», de H. A. Guerber).
- Vaidilute.com (<http://www.vaidilute.com/books/munch/munch-contents.html>) («Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes», de Peter Andreas Munch).
- Vaidilute.com (<http://www.vaidilute.com/books/norroena/rydberg-contents.html>) («Teutonic mythology: gods and goddesses of the Northland», de Viktor Rydberg).

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

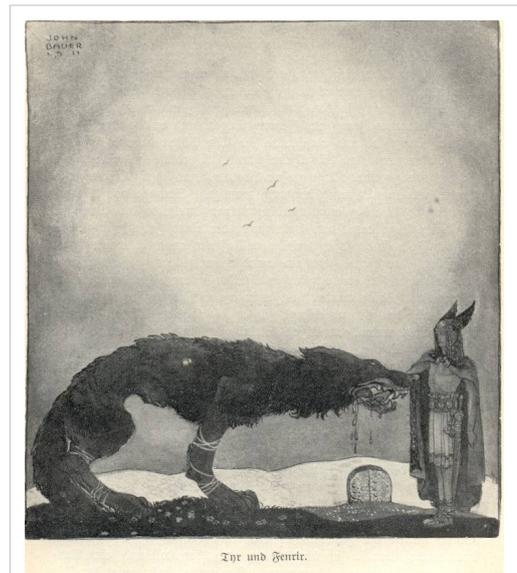
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Baldr**. Commons

Tyr

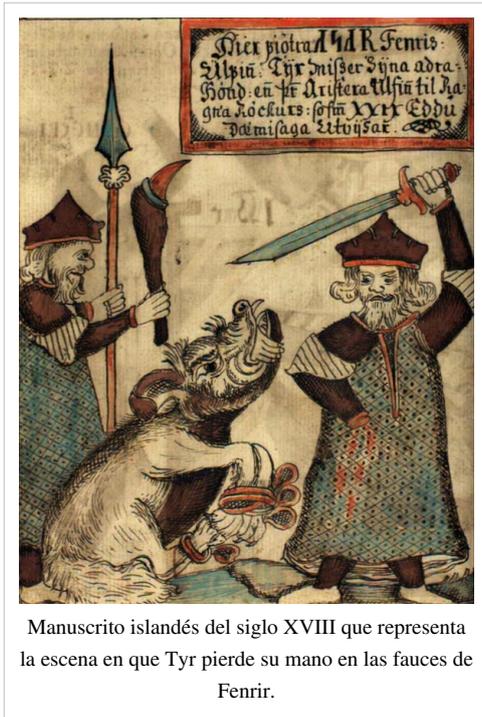
Tyr (nórdico antiguo: *Týr*) es el dios de la guerra y batalla en la mitología nórdica, descrito como el hombre de una sola mano. Según la Edda Mayor es hijo del gigante Hymir y de Frilla, en su Edda Menor Snorri Sturluson lo describe como hijo de Odín y de Frigg. Los nombres correspondientes en idiomas germánicos incluyen Tyz (godo), Ty (noruego antiguo), Ti (sueco antiguo), Tiw, Tiu or Tew (inglés antiguo) y Ziu (antiguo alto alemán).

Orígenes

El nombre **Tyr** significa "dios" (o Hangatyr, el "dios colgado" como uno de los nombres de Odín) y proviene del protogermánico *Tīwaz*, 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 godo (Viena cod. 140)



Tyr colocando su mano en las fauces de Fenrir.



En cierto punto, Tīwaz 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 de Bremen en siglo XI (también Odín mismo cuelga de un árbol en el Hávamál 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 Alrek y Eirík), 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.

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 (Fenrir), pero la bestia rompía cada cadena que le colocaban. Finalmente 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 Fenrir 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. Fenrir sintió que lo habían engañado y mordió la mano del dios. Fenrir seguirá siendo encadenado hasta el día de Ragnarök. Durante el Ragnarok, Tyr matará y será muerto por Garm, el perro guardián de Helheim. Tyr era un dios extrañamente zurdo, si se tiene en cuenta que en ese tiempo estaba asociado con la mala fortuna.

Otros rastros de su origen

Tyr/Tiw era relativamente poco importante comparado con Odín/Woden en los 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 feroés:

᚛ *Týr er einhendr áss*

ok ulfs leifar

ok hofa hilmir.

Mars tiggí.

(᚛ *Tyr es un dios manco,*

y la despedida del lobo

y el príncipe de los templos.)

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

᚛ *Tir biþ tacna sum, healdeð trywa wel*

wiþ æþelingas; a biþ on færylde

ofer nihta genipu, næfre swiceþ.

᚛ *Tir is a star, it keeps faith well*

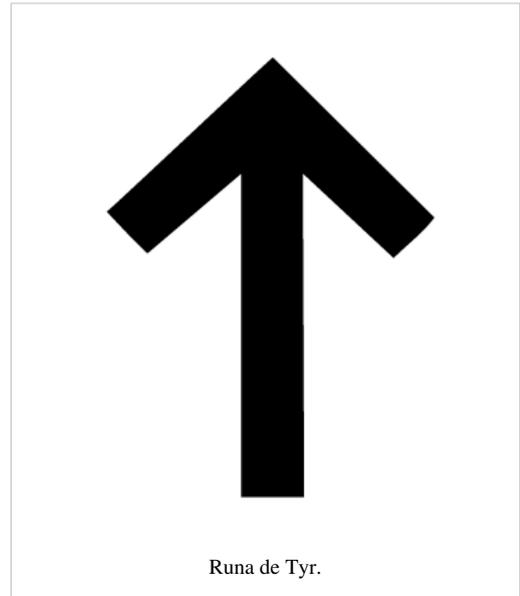
with athlings, always on its course

over the mists of night it never fails.

(᚛ *Tir es una estrella, guarda bien la fe*

con los athlingas, siempre en su camino

sobre las neblinas de la noche nunca fracasa.)



Bragi

Bragi es una deidad del panteón nórdico, 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.



Bragi con su arpa, acompañado por su esposa Idunn, en esta pintura del siglo XIX de Nils Blommér.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

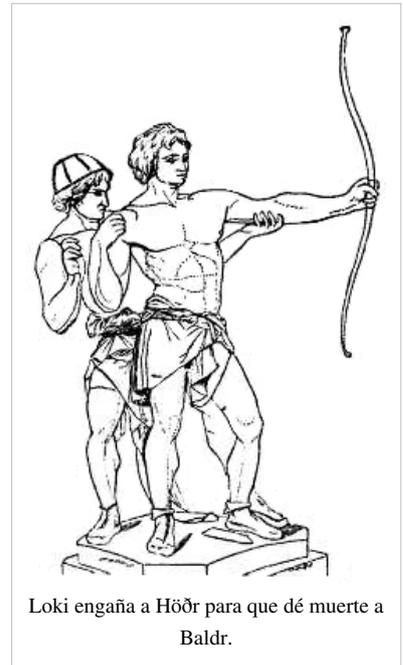
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Bragi**. Commons

Höðr

En la mitología nórdica, **Höðr** era un dios ciego, hermano de Baldr. Mató involuntariamente a su hermano y murió a manos de Vali, hijo de Odín.

Según lo relatado en las Eddas el dios Baldr tenía pesadillas en donde presagiaba su muerte y su madre, la diosa Frigg recorrió el mundo haciéndole jurar a todas las cosas que jamás dañarían a su hijo. Loki supo de esto y se enfureció, fue a hablar con Frigg disfrazado y ésta le mencionó que no había considerado necesario hacer jurar al muérdago, por considerarlo inofensivo. Loki al saber esto hizo un dardo utilizando una rama de muérdago y guió a Höðr para que se lo arrojase como una broma, matando así a Baldr.^[1]

En otra versión diferente del mito relatado en *Gesta Danorum*, no se hace mención a Loki y Baldr es muerto por Höðr de una puñalada.^[2]



Loki engaña a Höðr para que dé muerte a Baldr.

Referencias

[1] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Gylfaginning, capítulo 49 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf49)». *Edda prosaica*. Consultado el 22/11/2007.

[2] Saxo Grammaticus. trad. Douglas B. Killings (ed.): « Gesta Danorum, libro 3 (<http://omacl.org/DanishHistory/book3.html>)». Consultado el 22/11/2007.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Viðarr

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

Durante el Ragnarök, Odín será devorado por el lobo Fenrir y Vidar vengará su muerte matando a la bestia. De acuerdo a *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 *Völuspá*, usó su espada para matarlo dirigiéndola directo hacia su corazón.

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



Grabado de Viðarr.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Vali

Vali es un dios de la mitología nórdica, era hijo de Odín y la giganta Rind,^[1] 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 Höðr poniéndole sobre una hoguera, por haber este dado muerte a Baldr.

Según la mitología nórdica, era el dios de los arqueros (era hijo de Odín y la giganta Rind), y su puntería era insuperable.

Vali era el dios de la luz eterna, y como los rayos de luz eran a menudo llamados flechas, siempre se le representó y veneró como un arquero. Por esta razón, su mes en el calendario noruego se designa con la señal del arco y se le denomina Liosberi, el portador de luz. Ya que se sitúa entre mediados de enero y de febrero, los primeros cristianos le dedicaron este mes a San Valentín, que también era un diestro arquero y se decía que, al igual que Vali, era el heraldo de días más brillantes, el despertador de sentimientos tiernos y el patrono de todos los amantes.

Referencias

- [1] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Baldrs Draumar, estrofa 11 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe13.htm>)». *Edda poética*.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Ull

En la mitología nórdica, **Ull** es hijo de Sif e hijo adoptivo de Thor. Mientras que las fuentes existentes son escasas, éste pudo 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.

La Edda prosaica

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



Esta ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVIII muestra a Ullr sobre sus esquíes y con su arco.

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. [1]

Ull, hijo de Sif e hijo adoptivo de Thór. 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. — Traducción de Young

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 mitos 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 es desconocido, 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 [2]

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.

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

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.

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

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*.

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

Nuevamente parece que encontramos a Ull asociado con alguna clase de ceremonio, 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.

Referencias

- Eysteinn Björnsson (ed.) (2005). *Snorra-Edda: Formáli & Gylfaginning : Textar fjögurra meginhandrita* ^[3].
- Eysteinn Björnsson (2001). *Lexicon of Kennings: Domain of Battle*. ^[4]
- Eysteinn Björnsson. Eysteinn Valdason: From a Thor poem. ^[5]
- Finnur Jónsson. *Lexicon Poeticum*, "Ullr". 1931. S. L. Møllers Bogtrykkeri, København. Entrada disponible en línea en [6].
- Jón Helgason (Ed.). (1955). *Eddadigte* (3 vols.). Copenhagen: Munksgaard.
- Rydberg, Viktor (1889). *Teutonic Mythology*, trad. Rasmus B. Anderson. Londres: Swan Sonnenschein & Co. Reimpreso en 2001, Elibron Classics. ISBN 1-4021-9391-2. Reimpreso en 2004, Kessinger Publishing Company. ISBN 0-7661-8891-4.
- Snorri Sturluson ; traducido por Jean I. Young (1964). *The Prose Edda : Tales from Norse mythology*. Berkeley: Prensa de la Universidad de California. ISBN 0-520-01231-3.

- Thorpe, Benjamin. (Trans.). (1866). *Edda Sæmundar Hinns Froða: The Edda Of Sæmund The Learned*. (2 vols.) Londres: Trübner & Co. 1866. (versión HTML disponible en Northvegr: Lore: Edda poética - Trad. de Thorpe. [3])

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Referencias

- [1] <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/gg4par23.html>
- [2] <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/kennings/tvoca.html>
- [3] <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/>
- [4] <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/kennings/kennings.html>
- [5] <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/hymir/eyhym.html>
- [6] <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/lp/index.html>

Forseti



Forseti en un juicio. Ilustración de Carl Emil Doepler (1824 - 1905) para la obra de Wilhelm Wägner *Dioses y héroes germánicos nórdicos (Nordisch-germanische Götter und Helden)*. Otto Spamer (1820 - 1886). Leipzig y Berlín.

Forseti (nórdico antiguo "el que preside", actualmente "presidente" en islandés moderno y feroés) es el Æsir dios de la justicia, la paz y la verdad en la mitología nórdica. Es el hijo de Baldr 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 ley carnal, Forseti presidía las disputas resolviéndolas 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 sólo los más solemnes juramentos era 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*

Bibliografía

- Davidson, H. R. Ellis (1990). *Gods and Myths of Northern Europe*. Inglaterra: Penguin Books. ISBN 0-14-013627-4.
- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9

- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Forseti**. Commons

Frigg

Frigg es una de las diosas mayores en la mitología nórdica y germánica, esposa de Odín, reina de los Æsir y diosa del cielo. Es la diosa de la fertilidad, el amor, el manejo del hogar, el matrimonio, la maternidad y las artes domésticas. En las Eddas se la menciona como una de las diosas principales, junto a Freyja.^[1] Sus funciones primordiales en los relatos de la mitología nórdica la mencionan como esposa y madre. Tiene el poder de la profecía aunque nunca relata lo que sabe,^[2] y es la única que junto a Odín tiene permitido sentarse en el trono Hliðskjálf y observar sobre los nueve mundos.^[3]



Frigg hilando las nubes, por J C Dollman.

Frigg también participa en la *cacería salvaje*, *Asgardreid*, junto a su esposo.^[4] Los hijos de Frigg son Baldr, Höðr y sus hijastros son Hermóðr, Heimdall, Tyr, Vidar y Váli. Thor es mencionado en algunas ocasiones como su hermano o como su hijastro. Frigg es acompañada en ocasiones por Eir, la diosa de las curaciones. Las ayudantes de la diosa son Hlín, Gná y Fulla.

Etimología

El nombre de la diosa en nórdico antiguo es *Frigg* (genitivo *Friggjar*), en sajón antiguo *Fri*, y en anglosajón *Frig*, siendo todas formas derivadas del protogermánico *Frijō*. Frigg es cognado con el sánscrito *pṛīyā* que significa "esposa". La raíz también aparece en la forma en sajón antiguo de *fri* que significa "dama amada", en sueco *fría* "proponer matrimonio" y en islandés como *frjá* que significa "amar".^[5]

Algunas traducciones al inglés han adaptado el nombre a *Frigga*. Se ha sugerido que *Frau Holle* del folclore germano es un remanente de Frigg.^[6] La conexión entre *Frau Holle* y Frigg puede ser trazada hasta Jacob Grimm. Sin embargo algunos catedráticos sugieren que la evidencia lingüística que las relaciona se debe a una traducción errónea desde el latín.^[7]

Atributos

El asterismo de Orión era conocido como la "rueca de Frigg" o el "huso de Frigg" *Friggerock*, aunque en ocasiones se le asignaba a Freyja y era llamado *Frejerock*.^[8] Algunos señalan que la constelación se encuentra en el ecuador celeste y se ha sugerido que las estrellas rotando en el cielo de la noche pudieron ser asociadas con la rueca de Frigg.^[9]

En las Eddas, se menciona que Frigg es *Fjörgyns mæ*r, etimológicamente "doncella de Fjörgynn". El problema es que en nórdico antiguo *mæ*r significa tanto "hija" como "esposa", razón por la cual no es del todo claro si Fjörgynn es el padre de Frigg tal como se relata en *Skáldskaparmál*^[10] o es otro nombre para su esposo Odín tal como es interpretado en *Lokasenna*.^[11] El significado original de *ffjörgynn* era "la tierra", cf. versión femenina de Fjörgyn, un epíteto para Jörð, "la tierra".^[12]

La residencia de Frigg en el Asgard es *Fensalir*, que significa "Salón del pantano".^[13] La diosa Saga, quien es descrita bebiendo con Odín de copas doradas en su salón *Sökkvabekkr*, de características idénticas a Frigg y se ha sugerido que se trata de otro nombre para la diosa.^[14]

Relatos sobre Frigg

Muerte de Baldr

La más famosa de las historias de Frigg la representa en su rol de madre, en el relato de la muerte de Baldr, su hijo, preservado en el poema *Baldrs draumar* de la Edda poética, y también en *Gylfaginning* en la Edda prosaica. Frigg no se preocupa demasiado por su otro hijo, el ciego Höðr, pero sí por su hermano Baldr, y con una preocupación maternal intenta protegerlo luego de que él tuviera sueños proféticos sobre su propia muerte.

La diosa recorrió el mundo y le hizo prestar juramento a todas las cosas de que no le harían daño. Luego de ello, los dioses reunidos en el Thing se entretenían arrojándole cosas sabiendo que nada era capaz de herirlo. El gigante Loki quien sentía aversión por Baldr, intentó averiguar alguna debilidad suya engañando a Frigg. Se convirtió en una mujer y le preguntó a la diosa si había olvidado tomar juramento a alguna cosa. Frigg reveló que había considerado al muérdago muy joven como para hacerle jurar. Loki conociendo esto hizo un dardo de muérdago y lo colocó en las manos de Höðr quien no se había unido al juego de arrojarle cosas ya que era ciego. Loki se ofreció para guiarlo y así ayudó a arrojar a Höðr el dardo que dio muerte a Baldr.^[15]

Höðr luego es muerto en un enfrentamiento con Váli, y Odín envía a uno de sus hijos, Hermóðr, para negociar con Hel el regreso de Baldr desde el inframundo. Hel es hija de Loki y diosa de los muertos. Establece como condición para devolver al dios que todas las cosas de los nueve mundos lo lloren. Frigg y Odín instan a todas las cosas a derramar lágrimas por él, pero Loki bajo la forma de un vieja gigante se escondió en una cueva y no lloró y debido a eso Baldr nunca pudo regresar. Más tarde los dioses descubrirían el papel de Loki en la muerte de Baldr, y le castigarían lo que eventualmente conduce al fin del mundo.^[15]

Aunque Frigg debía saber que Baldr estaba condenado, tanto por los sueños proféticos de él como por la capacidad de predecir el futuro que ella tenía, aún así intenta alterar su destino. Aún luego de su muerte ella intentará infructuosamente rescatarlo del inframundo. Según algunas versiones de este relato, el muérdago se convirtió en sagrado para Frigg como resultado de su fracaso en darle a Frigg un juramento.^[16]



Muerte de Baldr, en una pintura de Christoffer Wilhelm Eckersberg.

Vili y Ve

La historia de Frigg y los hermanos de Odín, Vili y Ve, se ha preservado de forma muy breve en la Saga de los Ynglings. En esta historia se relata que en una ocasión Odín había emprendido un largo viaje y no había regresado en mucho tiempo, por lo que los Æsir pensaron que jamás regresaría. Entonces sus hermanos se dividieron sus posesiones pero no lograron acordar sobre Frigg y decidieron compartirla. Sin embargo enseguida apareció Odín y recuperó sus posesiones y su esposa.^[17]

Se hace una mención a esta historia en los insultos de Loki a los dioses en Lokasenna, en donde agravia a la diosa acusándola de infidelidad con los hermanos de Odín.^[18]

Catedráticos modernos tales como Lee Hollander explican que Lokasenna tenía la intención de ser un texto divertido y las acusaciones que hace Loki en el poema no necesariamente deben ser tomadas como parte de lo aceptado en el folclore de la época en que fue compuesto. Algunos de sus agravios son fáciles de realizar para Loki y difíciles de refutar para los dioses o tal vez no están interesados en ello.^[19]

Historia gentis Langobardorum

El historiador longobardo Pablo el Diácono, en su obra *Historia gentis Langobardorum* describe como la esposa de Odín llamada Frea (Frigg/Freyja) le da a los longobardos su victoria en la guerra contra los vándalos. Es descrita como una esposa que sabe como salirse con la suya aún cuando su esposo piensa que él es quien está a cargo. Los vinnili y los vándalos eran dos tribus en guerra, Odín favorecía a los vándalos y Frea a los vinnili. Luego de una acalorada discusión, Odín prometió que le daría la victoria a la primer tribu que viera en la mañana al despertarse. Sabiendo Frea que la cama de Odín se encontraba de tal forma que al levantarse vería primero a los vándalos, mientras su esposo dormía le dijo a las mujeres de los vinnili que peinaran sus cabellos sobre sus caras de modo que parecieran hombres de largas barbas y giró la cama de modo que viera a las mujeres vinnili. Cuando Odín se despertó se sorprendió al ver a aquellos hombres de largas barbas y preguntó a su esposa que tribu era aquella y de ese modo obtuvieron el nuevo nombre de longobardos. Odín mantuvo su promesa y les otorgó la victoria a los vinnili, ahora conocidos como los lombardos.^[20]

Gesta Danorum

Saxo Grammaticus escribió en su *Gesta Danorum* otro relato sobre Frigg y su disputa con Odín por una estatua de oro y una infidelidad de parte de ella. Sin embargo, la obra de Saxo es extremadamente evemerista y su visión de las deidades paganas es muy tergiversada, siendo la gran mayoría de sus relatos inexistentes en las tradiciones populares.

Similitudes entre Frigg y Freyja

Frigg es la diosa mayor de los Æsir, mientras que Freyja lo es para los Vanir. Se ha debatido la idea de la posibilidad de que tanto Frigg como Freyja sean realmente la misma diosa, avatares una de la otra.^[21]

Algunos argumentos están basados en análisis lingüísticos, otros en el hecho de que Freyja era desconocida en el sur de Alemania y en algunas partes ambas diosas eran consideradas las mismas, mientras que en otras zonas eran consideradas deidades diferentes.^[22] Existen muchas similitudes entre ambas, las dos poseen capas de plumas de halcón y pueden transformarse en aves, Frigg estaba casada con Odín, mientras que Freyja lo estaba con Óðr, ambas tenían collares mágicos, a una personificación de la tierra como padres, y ambas eran invocadas en los matrimonios y los partos.

También existe el argumento de que Frigg y Freyja son parte de una tríada de diosas, junto a una tercera diosa como Hnoss o Iðunn, asociada con las diferentes edades de una mujer, Freyja como doncella, Frigg como madre y una tercera como mujer anciana.^[23] Las áreas de influencia de Frigg y Freyja no encajan del todo con lo que se ha observado en otras tríadas de diosas, lo que puede indicar que nunca hubo tal tríada o que se trata de una

peculiaridad de la cultura del norte de Europa comparada con los pueblos celtas y otros más meridionales.

Finalmente, está el argumento de que Frigg y Freyja son diosas similares de diferentes panteones que fueron primero combinadas en una sola deidad y luego en un período tardío nuevamente separadas. Esto es consistente con el tratamiento teológico que se daba a algunas deidades griegas, romanas y egipcias a finales del período clásico.

Epónimos

Plantas

Frigg era invocada para asistir en los partos y en ellos los escandinavos utilizaban como sedante la planta *Galium verum*, que era llamado "Hierba de Frigg".^[8]

Topónimos

No es muy común encontrar en la toponimia referencias a Frigg, sin embargo en Västergötland, Suecia, hay una zona llamada Friggeråker.^[5]

Una carta inglesa del año 936 menciona el nombre de "Frigedun", que significa "Valle de Frigg". Friden, en Derbyshire, Inglaterra, lleva su nombre en honor a la diosa.^[21]



Hierba de Frigg.

Referencias

- [1] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Gylfaginning, capítulo 35 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXXXI-XL.htm#gylf35)». *Edda prosaica*. Consultado el 01/03/2008.
- [2] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Gylfaginning, capítulo 20 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXI-XX.htm#gylf20)». *Edda prosaica*. Consultado el 05/04/2008.
- [3] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Grímnismál (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe06.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 05/04/2008.
- [4] Guerber, H. A. (1895). « Frigga (<http://www.vaidilute.com/books/guerber/guerber-03.html>)». *Myths of Northern Lands*. pp. 59.
- [5] Hellquist, Elov (1922). *Svensk etymologisk ordbok*. LiberLaromedel Lund (1980). ISBN 91-40-01978-0.
- [6] Simek, Rudolf (1987). trad. Angela Hall. ed. *Dictionary of Northern Mythology*. Cambridge: D. S. Brewer. pp. 81. ISBN 0-85991-513-1.
- [7] Smith, John B. (agosto 2004). «Perchta the Belly-Slitter and Her Kin: A View of Some Traditional Threatening Figures, Threats and Punishments». *Folklore* **vol. 2** (nº 115): pp. págs. 167,169.
- [8] Schön, Ebbe (2004). *Asa-Tors hammare, Gudar och jättar i tro och tradition*. Fält & Hässler, Värnamo. pp. 228.
- [9] Krupp, E.C. (enero 1996). «The thread of time». *Sky and Telescope* **vol. 1** (nº 91): pp. pág. 60.
- [10] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 27 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXI-XXX.htm#skald27)». *Edda prosaica*. Consultado el 05/04/2008.
- [11] Sturluson, Snorri (1936). trad. H. A. Bellows (ed.): « Lokasenna, estrofa 26 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe10.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 05/04/2008.
- [12] Turville-Petre, O.E.G. (1964). *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Weidenfeld and Nicolson. pp. 189. ISBN 0-8371-7420-1.
- [13] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. pp. 128-130. ISBN 0-19-515382-0.
- [14] Thorsson, Edred (1998). *Northern Magic: Rune Mysteries and Shamanism*. Llewellyn Publications. pp. 38.
- [15] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Gylfaginning, capítulo 49 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf49)». *Edda prosaica*. Consultado el 05/04/2006.
- [16] « Mistletoe and holly (<http://www.didyouknow.cd/xmas/mistletoe.htm>)». Consultado el 05/04/2008.
- [17] Sturluson, Snorri (1884). trad. Samuel Laing (ed.): « Saga de los Yngligns, capítulo 3 (<http://omac1.org/Heimskringla/yngrlinga.html>)». *Heimskringla*. Consultado el 05/04/2008.
- [18] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Lokasenna, estrofa 26 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe10.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 05/04/2008.
- [19] Hollander, Lee M. (1990). «Introduction to "Lokasenna"». *The Poetic Edda* (2da. edición edición). University of Texas Press. pp. 90. ISBN 0-8371-7420-1.
- [20] Harrison, D.; Svensson, K. (2007). *Vikingaliv*. Fält & Hässler, Värnamo. pp. 74. ISBN 978-91-27-35725-9.

[21] Davidson, Hilda Ellis (1998). *Roles of the Northern Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-13611-3.

[22] Welch, Lynda, (2001). *Goddess of the North*. Weiser Books. pp. 75. ISBN 1-57863-170-X.

[23] Welch, Lynda, (2001). *Goddess of the North*. Weiser Books. pp. 107-126. ISBN 1-57863-170-X.

Enlaces externos

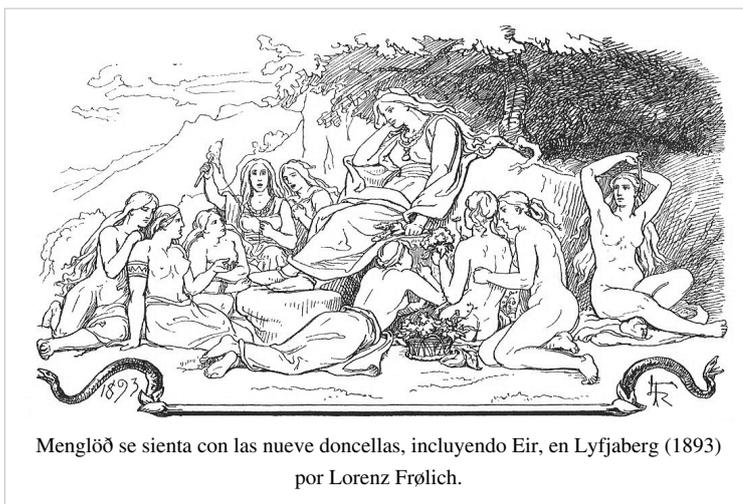
- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Frigg**. Commons

Eir

Eir (*paz*, *clemencia*,^[1] *ayuda* o *piedad*^[2]) o **Eira** en español,^[3] en la mitología nórdica, es una Ásynjur aunque también valquiria. Es la diosa de la sanación y la salud, la eufórica.^[4]

Eira 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 .^[cita requerida]

Era buena amiga de Frigg. Era una de las diosas custodiada en la montaña Lyfjaberg. Se la puede relacionar con los Vanir por el hecho de conocer las propiedades curativas de plantas y hierbas.^[cita requerida]



Menglöð se sienta con las nueve doncellas, incluyendo Eir, en Lyfjaberg (1893) por Lorenz Frølich.

Eira aparece en la *Edda poética*, compilada en el siglo XIII de fuentes tradicionales; la *Edda prosaica*, escrita en el siglo XIII por Snorri Sturluson; y en la poesía escáldica, incluida la inscripción rúnica de Bergen, Noruega fechada en la década de 1300 y en algunos *kenningar*. En su *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*, John Lindow señala que Snorri coloca a Eir en el tercer lugar de *Gylfaginning*, su catálogo de las diosas entre los Ásynjur.^[1] Asimismo, figura en *Fjölsvinnsmál* (38) como una de las doncellas que atienden a Menglöð. Por otra parte, en los *thulur*, está incluida como valquiria, pero no como diosa.^[1]

Los historiadores han teorizado sobre si las tres fuentes se refieren a la misma figura, y debaten si Eira fue en un principio una diosa de la salud o bien una valquiria. Por otro lado, también se teoriza que Eira es otra forma de la diosa Frigg y se la compara con la deidad griega Higía.

Edda poética

En el poema *Fjölsvinnsmál*, Fjölsviðr presenta un listado de doncellas que atienden a Menglöð —entre ellas Eir—, y cita que todas están sentadas en la colina Lyfjaberg (en nórdico antiguo, «colina de la sanación»^[5] o «montaña sanadora»^[6]). La conversación entre el héroe Svipdagr y Fjölsviðr mencionando a Eira dice así:

Traducción de Henry Adams Bellows:

Svipdagr habló:

"Ahora responde, Fjolsvith, la pregunta que te hago,

La verdad que debería saber ahora:

¿Que doncellas son las que sobre las rodillas de Mengloth

Están sentadas complacientes y juntas?"

Fjolsvith habló:

«Hlif se llama una, Hlifthrasa otra,

Thjothvara se llama la tercera;

Bjort and Bleik, Blith and Frith,

Eir y Aurbotha.»^[7]

Traducción de Benjamin Thorpe:

Vindkald.

Dime, Fiolsvith! etc.,

¿como se llaman estas doncellas,

que se sientan sobre las rodillas de Menglod

juntas en armonía?

Fiolsvith.

Hlif se llama la primera, la segunda Hlifthursa,

la tercera Thiodvarta,

Biort and Blid, Blidr, Frid,

Eir, y Orboda.»^[8]

Tras la conversación, Svipdagr pregunta si estas doncellas responderían con ayuda si se celebrasen blóts a su favor. Fjölsviðr responde que Svipdagr está en lo cierto:

Fjolsvith habló:

«Pronta ayuda ofrecen a quienes ofrecen

En lo alto del altar sagrado;

Y si ven peligro para los hijos de los hombres,

Cada día les guardan de la enfermedad.»^[9]

Fiolsvith.

Cada verano que los hombres les ofrecen,

en el lugar sagrado,

ninguna gran pestilencia llegará a los hijos de los hombres,

pues estarán libres de peligro.»^[10]

Edda prosaica

En *Gylfaginning* (35), la figura de Hár hace una breve descripción de 16 ásynjur. Hár cita a Eira como la tercera, y menciona que «es muy buena médico».^[11] En *Skáldskaparmál* (75) Eira aparece en un listado de valquirias, pero no aparece como una de las ásynjur en el mismo capítulo.^[12]

Poesía escáldica e inscripciones rúnicas

En la poesía escáldica, el nombre Eira es frecuentemente usado como kenning para las mujeres. Un ejemplo es *Eir aura* («Eira de las riquezas»), que aparece en la *Saga de Gísli Súrssonar*.^[13] El mismo nombre se usa del mismo modo en la obra de los poetas del siglo X Kormákr Ögmundarson y Hallfreðr vandræðaskáld.^[14]

Eira también aparece en las inscripciones rúnicas de Bryggen, escritas sobre una vara en Bergen, Noruega hacia la década de 1300. La vara recoge una transacción mercantil seguido de un verso de un escriba descontento:

Sabia Var del hilo [«mujer de filigranas», que significa «sabía mujer enjoyada»] (me) hace permanecer sentado infeliz.

Eir [mujer] del suelo de caballas [como el oro] toma mucho sueño y a menudo de mí.^[15]

Mindy Macleod y Bernard Mees inciden que la inscripción esencialmente significa «las mujeres me hacen miserable» o potencialmente «el matrimonio me hace miserable», mientras que la segunda línea significa que «las mujeres me quitan el sueño».

El nombre suele usarse frecuentemente como kenning para las mujeres en los rímur poéticos.^[16]

Teorías

En referencia a las tres distintas, aparentemente conflictivas, menciones sobre Eira, Andy Orchard afirma que la etimología del nombre *Eir* puede encajar mejor en el rol de Eir como diosa y sirvienta de Menglōð, pero también hay que tener en cuenta que las valquirias también disponían de la habilidad de despertar a los muertos.^[17] John Lindow sin embargo es escéptico en la creencia que Eira fuse una diosa, afirmando que «aunque confiásemos en Snorri e imaginemos una diosa Eira, es problemático».^[18] Rudolf Simek cita que Eira pudo ser originalmente una valquiria, más que diosa, y lista la sirvienta de Menglōð por el mismo nombre como tal.^[19]

Hilda Ellis Davidson por su lado, comenta que poco o nada se sabe de Eira al margen de su asociación con la sanidad, y resalta que está «señalada como una de las Nornas que cuidan de las vidas de los niños». Davidson añade que «no se han llegado a conclusiones satisfactorias» sobre su nombre, y considera que todas las menciones sobre Eira hablan de la misma figura. Davidson también dice que la aparición de Eira entre las doncellas Menglōð, que los nombres de esas doncellas «indican que son espíritus guardianes y [son] 'refugio y guarda' de quienes les hacen ofrendas. Podrían ser similar a los espíritus protectores de la casa, cuidando tanto a hombres como a mujeres». También incide que existe un vínculo entre estos espíritus y Lyfjaberg:

Lyfjaberg es donde se asienta la diosa rodeada de sus espíritus útiles. Aunque la sanación hecha por una diosa - o bien un dios - ha dejado una ínfima huella sobre los mitos nórdicos que han llegado hasta nosotros, es indudable que el poder curativo de las diosas fue de enorme importancia en la vida cotidiana en la época pre-cristiana, como fue el de los santos de muchas mujeres en época cristiana. La diosa que presidió los partos tuvo poder sobre la vida y la muerte y fue venerada como una donante de vida, tanto en el hogar familiar como en las cortes reales, aunque ella también podría sentenciar una pena de muerte.^[20]

Henry Adams Bellows propone un vínculo entre Eira y el lugar llamado *Lyfjaberg*, que se traduce como «colina de sanidad». Bellows incide que los manuscritos varían sobre la forma de deletrear el nombre de aquel lugar y que tanto él como otros se basan en la versión de Sophus Bugge (siglo XIX). Bellows afirma que la estrofa mencionando Lyfjaberg «implica que Mengloth es una diosa de sanidad, y por lo tanto quizás una hipóstasis de Frigg, como se insinúa por su nombre [...]. En la estrofa 54, Eira aparece como una de las doncellas de Mengloth, y Eira, según la versión de Snorri (*Gylfaginning* 35) la versión nórdica de la griega Higía».^[21]

Referencias

- [1] (en inglés) Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0 (http://books.google.es/books?id=KIT7tv3eMSwC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s&redir_esc=y#v=onepage&q=Eir&f=false) En Google Books. Consultado el 17 de agosto de 2012.
- [2] Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2 p. 36
- [3] Origen y significado del nombre Eira (http://www.misabueso.com/nombres/nombre_eira.html)
- [4] (en inglés) Macleod, Mindy. Mees, Bernard (2006). *Runic Amulets and Magic Objects*. Boydell Press. ISBN 1-84383-205-4 (http://books.google.com/books?id=hx7UigqsTKoC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false) En Google Books. Consultado el 17 de agosto de 2012.
- [5] Bellows, Henry Adams (Trad.) (1923). *The Poetic Edda: Translated from the Icelandic with an introduction and notes by Henry Adams Bellows*. New York: The American-Scandinavian Foundation, p. 248
- [6] Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1 p. 198
- [7] Bellows, Henry Adams (Trans.) (1923). *The Poetic Edda: Translated from the Icelandic with an introduction and notes by Henry Adams Bellows*. New York: The American-Scandinavian Foundation, p. 248–249
- [8] Thorpe, Benjamin (Trans.) (1907). *The Elder Edda of Saemund Sigfusson*. Norrœna Society, p. 100
- [9] Bellows, Henry Adams (Trad.) (1923). *The Poetic Edda: Translated from the Icelandic with an introduction and notes by Henry Adams Bellows*. New York: The American-Scandinavian Foundation, p. 249
- [10] Thorpe, Benjamin (Trad.) (1907). *The Elder Edda of Saemund Sigfusson*. Norrœna Society, p. 100
- [11] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Snorri Sturluson: Edda*. First published in 1987. London: Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 29
- [12] Faulkes, Anthony (Trad.) (1995). *Snorri Sturluson: Edda*. First published in 1987. London: Everyman. ISBN 0-460-87616-3 p. 157
- [13] Olsen, Karin (1996). "Woman-kennings in Gísla Saga" as collected in Stanley, Gerald Eric. Toswell, M. J. (1996). *Studies in English language and literature: "Doubt Wisely": Papers in Honour of E. G. Stanley*. Routledge. ISBN 0-415-13848-5 p. 270

- [14] Jónsson, Finnur (1931). *Lexicon Poeticum*. København: S. L. Møllers Bogtrykkeri, p. 104
- [15] Macleod, Mindy. Mees, Bernard (2006). *Runic Amulets and Magic Objects* (http://books.google.com/books?id=hx7UigqsTKoC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false). Boydell Press. ISBN 1-84383-205-4 p. 59
- [16] Jónsson, Finnur (1926–28). *Ordbog til de af samfund til udg. af gml. nord. litteratur udgivne rímur samt til de af Dr. O. Jiriczek udgivne bósarímur*. København: J. Jørgensen & Co., p. 74
- [17] Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2 p. 36–37
- [18] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* (http://books.google.com/books?id=KIT7tv3eMSwC&printsec=frontcover&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false). Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0 p. 105
- [19] Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1 pp. 71–72
- [20] Davidson, Hilda Roderick Ellis (1998). *Roles of the Northern Goddess* (<http://books.google.com/books?id=9IAyyYi0OC4C&printsec=frontcover&dq=Roles+of+the+Northern+Goddess#v=onepage&q=&f=false>). Routledge. ISBN 0-415-13610-5 pp. 162–163
- [21] Bellows, Henry Adams (Trad.) (1923). *The Poetic Edda: Translated from the Icelandic with an introduction and notes by Henry Adams Bellows*. New York: The American-Scandinavian Foundation, p. 248 nota: Compárese esta estrofa con la 32.

Sjöfn

Sjöfn es una de las Ásynjur en la mitología nórdica. 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 *,sjafni*, proviene la expresión "anhelo de amor".

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.

Referencias

- Eysteinn Björnsson (ed.). *Snorra-Edda: Formáli & Gylfaginning : Textar fjögurra meginhandrita*. 2005. <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/>
- Finnur Jónsson. *Lexicon Poeticum*. 1931. S. L. Møllers Bogtrykkeri, København.
- Simek, Rudolf. *Dictionary of Northern Mythology*. 1993. Trad. Angela Hall. Cambridge: D. S. Brewer. ISBN 0-85991-369-4. Nueva edición en el 2000, ISBN 0-85991-513-1.

Referencias

- [1] <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/gg4par33.html>

Var (mitología)

Var es una Ásynjur, una diosa de los Æsir en la mitología nórdica. 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.

Syn

Syn era, en la mitología nórdica, 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.

Iðunn

Iðunn (cuyo posible significado sea "siempre joven"^[1]) es una de las Ásynjur (diosas) de la mitología nórdica. Iðunn sólo aparece en la *Edda poética*, compilada en el siglo XIII de antiguas fuentes tradicionales, y en la *Edda prosaica*, escrita en el mismo siglo por Snorri Sturluson. En ambas fuentes, se la describe como la esposa del dios escáldico Bragi, y en la Edda poética se le da también el rol de guardiana de las manzanas que dan a los dioses eterna juventud. Varias teorías rodean su figura, y uno de los montes de Venus, Idunn Mons, fue nombrado por ella.

Nombre

El nombre *Iðunn* ha sido explicado varias veces con el significado de "siempre joven", "rejuvenecedor", o "el rejuvenecimiento". A medida que el moderno alfabeto inglés carece del carácter Eth (ð), *Iðunn* es a veces escrito en inglés como **Idun**, **Idunn** or **Ithun**. El sufijo -a es a veces aplicado para denotar la feminidad, lo que resulta en formas tales como **Iduna** y **Idunna**.

Como nombre personal, el nombre *Iðunn* aparece como un nombre personal en varias fuentes históricas y en el manuscrito *Landnámabók* aparece que ha estado en uso en Islandia como un nombre personal desde la época pagana (siglo X). *Landnámabók* registra dos casos de mujeres con el nombre de *Iðunn*; Iðunn Arnardóttir, la hija de uno de los primeros colonos, e Iðunn Molda-Gnúpsdóttir, nieta de uno de los primeros colonos. El nombre *Iðunn* ha sido teorizado como del origen del nombre en inglés antiguo, *Idonae*. En el siglo XIX, el autor Charlotte Mary Yonge afirmó que la derivación de *Idonae* de *Iðunn* es "casi segura", señalando que a pesar de que *Idonae* puede ser "el femenino del nombre Latino *idoneus*, su ausencia en los países latinos se puede tomar como una indicación de que se refiere a *Iðunn*".



"Bragi sentado tocando el arpa, Iðunn parada detrás de él" (1846) por Nils Blommér.



"Idun y las manzanas" (1890) por J. Doyle Penrose.

Edda poética

Iðunn dentro de la Edda en el poema *Lokasenna* es incluido en algunas ediciones modernas de la *Edda poética*, en el poema tardío *Hrafnagaldur Óðins*.

Lokasenna

En la introducción prosaica del poema *Lokasenna*, se presenta a Iðunn como esposa de Bragi. Ambos acudieron a un festín dado por Ægir. En las estrofas 16, 17, y 18, ocurre un diálogo entre Loki e Iðunn luego de que éste haya insultado a Bragi. En la estrofa 16, Iðunn dice:

Idunn dijo:

Te pido, Bragi, que le hagas un servicio a tus familiares
y a todos los de relaciones adoptivas,
por favor no digas palabras de culpa a Loki,
en el salón de Ægir.

Loki dijo:

Cállate, Idunn, declaro que de todas las mujeres
eres la más loca por los hombres,
ya que has posado tus brazos, brillantes de limpios,
sobre el asesino de tu hermano.

Idunn dijo:

No estoy diciendo palabras de culpa a Loki,
en el salón de Ægir
callé a Bragi, conversador por la cerveza;
y todas las cosas vivientes lo aman.^[2]

En este intercambio, Loki la acusa de haber dormido con el asesino de su hermano. Sin embargo, ni el mentado hermano, ni el asesinato, aparecen nombrados en otras fuentes.^[1] Acto seguido, la diosa Gefjun toma la palabra, declarando que Loki está bromeando, y el poema continúa.

Respecto a las acusaciones elevadas a Iðunn por Loki, los eruditos modernos como Lee Hollander explican que se pretendía que *Lokasenna* fuese humorístico, y que las acusaciones hechas por Loki en el poema no deben ser necesariamente tomadas como verdaderas en el tiempo en que fueron compuestas. Es decir, son cargos que son fáciles de hacer por Loki, pero difíciles de refutar por su blanco, o que directamente no se molestan en hacerlo.^[3]

Hrafnagaldur Óðins

En las estrofas 6 y 7 del poema tardío *Hrafnagaldur Óðins*, se da información adicional sobre Iðunn, a pesar de que no tenga aval en otro lado. Aquí, se identifica a Iðunn como una descendiente de los elfos, y se la describe como una dís que mora en los valles.



El logotipo de la primera edición (1876) de la enciclopedia sueca *Nordisk familjebok* presenta una representación de Iðunn.

Edda prosaica

Se menciona a Iðunn en la sección 26 de *Gylfaginning*, y en las 1 y 6 de *Skáldskaparmál*.

Gylfaginning

Se presenta a Iðunn en la sección 26 de *Gylfaginning*, y se la describe como la esposa de Bragi y cuidadora de una *eski* (una caja de madera hecha de fresno y que es usada para guardar posesiones personales)^[4] dentro de la cual guardaba manzanas. Los dioses comían ésta fruta cuando empezaban a envejecer para volverse jóvenes nuevamente, lo que se repite hasta el Ragnarök. Gangleri (descrito como el rey Gylfi disfrazado) declara que según su parecer, los dioses dependen mucho de la buena fe y el cuidado de Iðunn.

Skáldskaparmál

En su obra *Haustlög*, preservada en *Skáldskaparmál*, el escaldo del siglo X Þjóðólfr úr Hvini describe una ilustración en su escudo en la que se representa a Iðunn siendo raptada junto a sus manzanas por Þjazi, un Jotun (gigante) que usó a Loki como carnada para atraerla fuera de Asgard. Durante su ausencia, los Æsir comenzaron a envejecer sin las cualidades rejuvenecedoras de las manzanas, por lo que presionaron a Loki para que la fuese a rescatar. Tras haber tomado prestada la capa de plumas de halcón de Freyja, la salvó, convirtiéndola en una nuez para el viaje de regreso. Enojado, Þjazi los persiguió bajo la forma de un águila, pero fue derrotado cuando los Æsir crearon una fogata que le prendió fuego las alas.^[5]



Loki junto a Iðunn por John Bauer (1911).

Teorías

Manzanas y fertilidad

Algunas de las distintas historias que han perdurado respecto a Iðunn se centran en sus manzanas rejuvenecedoras. La erudita H. R. Ellis Davidson las relaciona con prácticas religiosas del paganismo germano. Señala que se encontraron canastas de manzanas en el sitio de entierro del siglo IX del barco de Oseberg en Noruega, y que también se han encontrado frutas y nueces (se describe a Iðunn siendo transformada en una nuez en *Skáldskaparmál*) en tumbas tempranas de los pueblos germánicos en Inglaterra y el continente europeo que podrían tener algún significado simbólico, y también que las nueces son todavía reconocidas como símbolo de fertilidad en el sudoeste de Inglaterra.^[6]

Davidson denota una conexión entre las manzanas y los Vanir, una tribu de dioses asociados a la fertilidad dentro de la mitología nórdica, citando un ejemplo en donde Skirmir, actuando como mensajero del dios mayor de los Vanir Frey en las estrofas 19 y 20 de *Skírnismál*, le da once “manzanas de oro” a Gerðr para cortejarla. En *Skírnismál*, Gerðr menciona al asesino de su hermano en la estrofa 16, lo que, declara Davidson, ha llevado a ciertas sugerencias sobre una posible conexión entre Gerðr e Iðunn, ya que son similares en este sentido. La erudita inglesa también observa una mayor conexión entre la fertilidad y las manzanas dentro de la mitología nórdica; en el segundo capítulo de la *Saga Volsunga*, cuando la diosa mayor Frigg manda al rey Rerir una manzana luego de que éste haya rezado a Odín por un hijo, el mensajero de Frigg (disfrazado de cuervo) deja caer la manzana sobre su regazo cuando se sienta sobre un túmulo.^[6] Cuando la esposa de Rerir se come la manzana, queda embarazada por seis años y su hijo — el héroe Volsung — debe nacer por cesárea.^[7]

Davidson también señala la frase “manzanas de Hel”, usada en un poema del siglo XI por el escaldo Thorbiorn Brúnarson. Afirma que esto puede implicar que las manzanas hayan sido pensadas por el escaldo como la comida de

los muertos. Más allá, también apunta que la diosa germana Nehalennia a veces es representada con manzanas, y que además existen paralelos con antiguas historias irlandesas. Davidson afirma que mientras que el cultivo de manzanas en Europa del Norte se puede rastrear hasta los tiempos del Imperio romano y provino del oriente próximo, la variedad de manzanos nativos de Europa del Norte dan frutos más pequeños y amargos. Concluye que en la figura de Iðunn "debemos tener un vago reflejo de un viejo símbolo: aquel del de una diosa guardiana de la fruta de otro mundo que da vida."^[8]^[6]

Eterna juventud

John Lindow teoriza que el posible significado etimológico de *Iðunn* – "siempre joven" – potencialmente le permitiría realizar su habilidad de proveer eterna juventud a los dioses sin la necesidad de sus manzanas, y declara además que *Haustlöng* no hace mención de las manzanas, sino que se refiere a Iðunn como la "doncella que entiende la vida eterna de los Æsir."^[9]^[1]

Notas y referencias

[1] Lindow, 198-199

[2] Larrington, 87-88

[3] Hollander, 90

[4] Byock, 141

[5] Faulkes, 86-88

[6] Davidson, 165-166

[7] Davidson, 146-147

[8] En el original inglés: *we must have a dim reflection of an old symbol: that of the guardian goddess of the life-giving fruit of the other world.*"

[9] En el inglés original: "maiden who understood the eternal life of the Æsir."

Bibliografía

- Byock, Jesse (trad) (2006). *The Prose Edda* (Penguin Classics edición). Londres: Penguin Books. ISBN 0-14-044755-5.
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Londres: Penguin Books. ISBN 0-14-013627-4.
- Faulkes (trad), Anthony (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3.
- Hollander, Lee (trad) (1965). *The Poetic Edda* (2da edición edición). Texas: University of Texas Press. ISBN 0-292-76499-5.
- Larrington, Carolyne (trad) (1999). *The Poetic Edda* (Oxford World's Classics edición). Oxford: Oxford University Press. ISBN 0-19-283946-2.
- Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford: Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Iðunn**. Commons

Vanaheim

Vanaheim o **Vanaheimr** es el hogar de los Vanir,^[1] 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 más 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.

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 41

Njörðr

En la mitología nórdica, **Njörðr** 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 con 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 Njörðr, de acuerdo con la reconstrucción del nombre de la diosa teutónica que Tácito tradujo al latín como "Nerthus" (= *Njörðr*). Se dice que su morada es Nótatún 'navío-pueblo'. Njörðr es también un dios relacionado estrechamente con la fertilidad, como lo son todos los Vanir en general.

Njörðr 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 Njörðr conoció a Skaði

De acuerdo con Rydberg, los Æsir asesinaron con pesar al padre de Skaði, Weland-Thjazi, quien había infligido la Glaciación en el mundo. Ella se puso sus esquís y esquió todo el camino hacia el Valhalla. Los dioses estaban de acuerdo en repararle de alguna manera. Ella podría elegir a



Njörðr en una ilustración de una edición de la *Edda poética* de 1893.

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 Baldr. 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. Skaði vivía en la tierra del invierno, pero a Njörðr no le gustaba ser despertado todo el tiempo por los lobos, e incluso apenas podía dormir por culpa del frío. Skaði 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 Nóatún, simbolizando el predominio de las bajas temperaturas durante la mayor parte del año en las latitudes septentrionales.

Nombre

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

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Skaði

En la mitología nórdica, **Skaði** (o *Skade*) era la diosa del invierno y cazadora con arco. Era hija del gigante Þjazi, y cuando éste fue asesinado por los Æsir, Skaði marchó a Asgard en busca de venganza. Temeroso de enfrentar a la diosa del invierno, Odín 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 Baldr, pero erró el tino y escogió a Njörðr, 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 tuvo con Odín varios hijos.

De acuerdo a una etimología popular muy difundida, suele aseverarse que el nombre de "Escandinavia" deriva *Skaði* (algo así como "Tierra de *Skaði*"), directamente del proto-germánico o de un préstamo saami (*sámi* o "lapón"). La etimología que se cree más correcta, sin embargo, establece que *Skaði* y Escandinavia/Escania ("Skandinavien/Skåne") no derivan uno del otro pero sí provienen de la misma raíz proto-indoeuropea: **ska-*, **sak-*, o **skad/skid-* que significan "cortar, dividir en dos, herir, dañar, lastimar", y por extensión "dañino, peligroso".^[1] Entre las palabras modernas relacionadas encontramos: "*sax*" ("tijeras" en sueco), "*skada*", "*schaden*" ("herida" en sueco y alemán respectivamente) y "*scathe*" ("dañar, lastimar" en inglés). Asimismo, la palabra "*ski*" deriva de la misma raíz. En el caso de Escandinavia, el nombre geográfico deriva de **skáney* ("isla/s peligrosa/s", debido a los bancos de arena en Dinamarca y el sur del Báltico).



Skaði, según Lorenz Frølich (pintor danés, 1820-1908).

Skáldskaparmál

De acuerdo con *Skáldskaparmál*, cuando el gigante Þjazi fue muerto por los dioses luego que este raptara a Iðunn, 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 Baldr, pero en realidad eran los pies de Njörðr, dios del viento y del mar, y es por esta razón es que un kenningar para Skaði 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 Skaði y logró hacerla reír. La expiación con ella estaba completa. Como otra señal de buena voluntad, Odín colocó los ojos de Þjazi en el cielo de la noche como estrellas.

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

Gylfaginning

Desafortunadamente las cosas no marcharon bien para Njörðr y Skaði como pareja. De acuerdo con *Gylfaginning*, Skaði quería vivir en Thrymheim, un reino en las montañas en Jötunheim que pertenecía a su padre, pero Njörðr deseaba quedarse en el mar, en su residencia de Nóatún, por lo que hicieron un acuerdo. Decidieron pasar nueve noches en Thrymheim y otras nueve noches en Nóatún, de forma alternada. Cuando Njörðr 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, Skaði le explicó que no era capaz de dormir en Nóatún por los chillidos de las gaviotas. Luego se separaron, y Skaði 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 Baldr, fue Skaði 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 Odin de varias moradas de dioses y gigantes, se menciona a Thjazi en la estrofa 11:

"Prymheim el sexto es llamado
donde Þjazi vivía, el terrible gigante,
pero ahora Skaði, la brillante novia de los dioses,
vive en el antiguo palacio de su padre"

Skírnismál

En *Skírnismál*, luego que Freyr se enamora al ver a la gigante Gerd por primera vez, Skaði se pregunta por qué él parece apenado e insta a Skimir, mensajero y sirviente de Frey, a que hable con él y averigüe cuál es su problema.

Lokasenna

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

Hyndluljóð

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

Saga Ynglinga

En la *saga de los Ynglings*, Snorri Sturluson habla de Skaði en términos evemeristas, afirmando que al dejar a Njörðr se casó con Odín y le dio muchos hijos, incluyendo a Sæming, ancestro de una dinastía real y de jarls de Noruega. Es tentador mientras se leen las Eddas asumir que Skaði es la madre de Freyr y Freyja, pero en la *saga Ynglinga* se relata que eran hijos de Njörðr y su hermana Nerthus, 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, Skaði 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 Skaði aparece en los más antiguos lugares de Escandinavia.

Su nombre podría significar "daño" o "diosa del infierno". Skaði 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")

Referencias

- [1] Anderson, Carl Edlund (1999). *Formation and Resolution of Ideological Contrast in the Early History of Scandinavia*. PhD dissertation, Department of Anglo-Saxon, Norse & Celtic (Faculty of English), University of Cambridge. (<http://www.webcitation.org/5khUP123d>)

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Skaði**. Commons

Frey

En la mitología nórdica, **Freyr** era el hijo de Njörðr y el hermano de Freyja. También era el dios de la lluvia, del sol naciente y de la fertilidad. Es uno de los Vanir. Señor de la vegetación. Su casa en Asgard era Alfheim. Freyr 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 Skíðblaðnir, y un caballo que ignora todos los obstáculos. Es el dios favorito de los elfos.

Rey de Suecia

Frey se menciona en *Heimskringla* de Snorri Sturluson como el primer rey de la Casa de Yngling, dinastía que se sustenta en la leyenda, la protohistoria y los primeros monarcas históricos de Escandinavia hasta la Era vikinga. Su sucesor fue Fjölfnir, fruto de la relación de Frey con su consorte Gerð.



Freyr.

Predecesor: Ninguno	Reyes legendarios de Suecia Casa de Yngling	Sucesor: Fjölfnir
-------------------------------	---	-----------------------------

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Frey**. Commons

Freyja

Freyja, es una de las diosas mayores en la mitología nórdica y germánica, de la cual se preservaron numerosos relatos que la involucran o la describen. Debido a que las fuentes mejor documentadas de esta tradición religiosa fueron transmitidas y alteradas por historiadores cristianos medievales,^{[1][2]} y, en muchos casos, escritas más de siglo y medio más tarde,^[3] su verdadero rol, las prácticas paganas y su culto son inciertos.

En las Eddas, Freyja es descrita como la diosa del amor, la belleza y la fertilidad. La gente la invocaba para obtener felicidad en el amor,^[4] asistir en los partos^[5] y para tener buenas estaciones.^[6]



Freyja conduciendo su carro con gatos y flanqueada por querubines renacentistas, en una pintura de Nils Blommér.

Freyja también era asociada con la guerra, la muerte, la magia, la profecía y la riqueza. Las Eddas mencionan que recibía a la mitad de los muertos en combate en su palacio llamado Fólkvangr, mientras que Odín recibía la otra mitad en el Valhalla.^[7] El origen del seid y su enseñanza a los Æsir se le atribuía a ella.^[8]

Frigg y Freyja son las dos diosas principales de la religión nórdica^[9] y son descritas como las superiores entre las Ásynjur.^[10] Freyja es la diosa más venerada junto con Frigg, y su culto parece ser el más prevalente e importante de los dos.^[11] En la *saga Droplaugarsona* se describe que en el templo de Ölvisvatn, Islandia, las estatuas de Frigg y Freyja se ubicaban en las posiciones más importantes, frente a las de Thor y Freyr. Estas estatuas estaban arregladas con elaborados paños y ornamentadas con oro y plata.

En *Heimskringla* se presenta a Freyja desde un punto de vista evemerista como una mitológica princesa de Suecia. Su padre Njörðr es visto como un mítico rey de Suecia y también se menciona a su hermano Frey. La madre de Freyr y Freyja es la hermana de Njörðr, quien generalmente es relacionada con la antigua diosa germánica Nerthus,^[12] como era costumbre entre los Vanir y permitido por sus leyes.^[8]

Más adelante en *Heimskringla*, se relata que muchos templos y estatuas de los dioses paganos nativos fueron asaltados y destruidos por Olaf I de Noruega y Olaf II el Santo durante el gradual y violento proceso de cristianización de Escandinavia. Durante y luego de extendido y completado el proceso de cristianización, Freyja y muchos elementos asociados con ella fueron demonizadas por la creciente influencia de misioneros cristianos. Luego de que la influencia cristiana fuera consolidada en ley, restos de su fe se conservaron en la clandestinidad, principalmente en zonas rurales, sobreviviendo hasta tiempos modernos en el folclore germánico y más recientemente reconstruida en varias formas del neopaganismo germánico.

Etimología

Los nombres *Frey* y *Freyja* derivan de palabras germánicas cuyos significados son "el señor" y "la señora" respectivamente (cognados germánicos incluyen: el gótico *Fráuja* "señor, amo", *Fráujo* "señora, ama", nórdico antiguo *Frú* "ama, señora, mujer", danés *Frue*, sueco *Fru*, alemán *Frau* "señorita, mujer, esposa", antiguo alto alemán *Frouwa*, anglosajón *Freo*, *Frea*).^[11] Al igual que la palabra francesa *dame* (del latín *domina*), cuya forma masculina (*dominus*) ha perecido, el significado para "señor" no se utiliza más, pero el título de "Frau" aún existe en las lenguas germánicas.

El nombre de Freyja, sin embargo, está potencialmente relacionado al nombre de Frigg (que deriva de *fri* "amar"), porque "mujer" y "amor" están en última instancia relacionados, así como se piensa que Freyja y Frigg a menudo son

avatares una de la otra (cf. Frige, Friia, Frija, Frea).

Edda prosaica

Gylfaginning

Freyja es presentada en *Gylfaginning*, el primer libro de la *Edda prosaica*. Se narra que luego de la guerra que se desatara entre los Æsir y los Vanir por los malos tratos dados a Gullveig por parte de los Æsir; el tratado de paz incluía el intercambio de rehenes entre ambos grupos de dioses. El dios Njörðr fue enviado por los Vanir desde el Vanaheim al Asgard donde engendró dos hijos muy bellos.

Njörðr í Nóatún um gat síðan tvau börn, hét sonr Freyr en dóttir Freyja. Þau váru fögr álitum ok máttug. [...] Freyja er ágætust af ásynjum, hon á þann bæ á himni er Fólkvangar heita, ok hvar sem hon ríðr til vígs, þá á hon hálfan val, en hálfan Óðinn [...] Salr hennar, Sessrúmnir, hann er mikill ok fagr. En er hon ferr, þá ekr hon köttum tveim ok sitr í reið. Hon er nákvæmest mönnum til á at heita, ok af hennar nafni er þat tignarnafn er ríkiskonur eru kallaðar fróvur. Henni líkaði vel mansöngur. Á hana er gott at heita til ásta.

Gylfaginning, capítulo 24^{[7][13]}

Freyja er tignust með Frigg. Hon giftist þeim manni, er Óðr heitir. Dóttir þeira er Hnoss. Hon er svá fögr, at af hennar nafni eru hnossir kallaðar, þat er fagrt er ok gersimligt. Óðr fór í braut langar leiðir, en Freyja grætr eftir, en tár hennar er gull rautt. Freyja á mörg nöfn, en sú er sök til þess, at hon gaf sér ýmis heiti, er hon fór með ókunnum þjóðum at leita Óðs. Hon heitir Mardöll ok Hörn, Gefn, Sýr. Freyja átti Brisingamen. Hon er ok kölluð Vanadís.

Gylfaginning, capítulo 35^{[10][14]}

Njörðr en Nóatún más tarde engendró sus hijos: el hijo fue llamado Freyr, y la hija Freyja; ambos bellos y poderosos. [...] Freyja es la diosa de más renombre; tiene en el cielo una morada llamada Fólkvangr, y siempre que cabalga a las contiendas, tiene una mitad de los muertos, y Odín la otra mitad [...]

Su salón Sessrúmnir es grande y hermoso. Cuando se desplaza, conduce sus gatos y se sienta en su carro; ella responde las plegarias de los hombres, y de ella viene el nombre del honor, Frú, por el cual muchas mujeres nobles son llamadas. Las canciones de amor le complacen y es bueno invocarla para fortuna en el amor.

Freyja es la de cuna más noble (junto con Frigg): está casada con el hombre llamado Óðr. Su hija es Hnoss: es tan bella, que todas las cosas bellas y preciosas son llamadas *hnossir*. Óðr viaja por largas jornadas, y Freyja llora por él, y sus lágrimas son oro rojo. Freyja tiene muchos nombres, y esto es debido a que adquiriría diferentes nombres cuando viajaba entre gente desconocida buscando a Óðr: es llamada Mardöll y Hörn, Gefn, Sýr. Freyja tenía el collar Brisingamen. También es llamada, la "Dama de los Vanir".

Las tres diosas menores mencionadas luego de Freyja en *Gylfaginning* son con frecuencia consideradas como sus asistentes: ^[9] Sjöfn (una diosa de amor), Lofn (una diosa de las bodas), y Vár (una diosa de las promesas entre hombres y mujeres).

Skáldskaparmál

En *Skáldskaparmál*, se encuentran muchos kenningar informativos sobre Freyja.



"Heimdall regresa el collar Brisingamen a Freyja" por el pintor sueco Nils Blommér.

Hvernig skal Freyju kenna? Svá, at kalla hana dóttur Njarðar, systur Freys, konu Óðs, móður Hnossar, eigandi valfalls ok Sessrúmnis ok fressa, Brisíngamens, Vanagoð, Vanadís, it grátfagra goð, ástaguð. - Svá má kenna allar ásynjur at nefna annarrar nafni ok kenna við eign eða verk sín eða ættir.

¿Cómo podría uno perifrasear a Freyja? Llamándola Hija de Njörðr, Hermana de Frey, Esposa de Óðr, Madre de Hnoss, Poseedora de los caídos en combate, de Sessrúmnir, de los gatos, y del Brisingamen; Diosa de los Vanir, Dama de los Vanir, Diosa hermosa en lágrimas, Diosa del amor.

Skáldskaparmál, capítulo 28^{[15][16]}

Más adelante en *Skáldskaparmál*, varios kenningars para Freyja se centran en las lágrimas que derrama, las cuales están hechas de oro rojo: "¿Cómo el oro podría ser perifrasedo? Llamándolo, Fuego de Ægir, y Agujas de Glasir, Cabello de Sif, Cofia de Fulla, Lágrimas de Freyja [...] Lluvia o chubasco de Draupnir, o de los ojos de Freyja [...]"^[17]

Una parte del poema *Húsdrápa* en *Skáldskaparmál* relata la historia del robo del collar Brisingamen por parte de Loki. Cuando Freyja se percató de la ausencia de su collar, solicitó la ayuda de Heimdall para buscarlo. Al final encontraron al ladrón que resultó ser Loki quien se había transformado en una foca. Heimdall también se transformó en una y lo combatió. Luego de una larga batalla, Heimdall venció y regresó el Brisingamen a Freyja. La rivalidad de Loki y Heimdall por Brisingamen es un evento importante, ya que marca un odio mutuo que a futuro los destinará a combatir y matarse el uno al otro en el final del Ragnarök.

Este mito que tiene lugar en el mar, está quizás relacionado con el origen de uno de los nombres de Freyja, "Mardöll" (Brillo del mar), siendo el brillo aquí el del collar robado Brisingamen (*brisinga* significa "brillante, centelleante, flameante"). En el nombre de Heimdall, la palabra *dallr* (luz) es el masculino de *döll*, y *heim* significa "tierra" (cf. Vanaheim, Alfheim). Esta es quizás una de las historias que se perdieron sobre los viajes de Freyja en busca de su esposo.^[18] Freyja y su esposo Óðr representaban la situación habitual de algunas familias de nobles en la antigua Escandinavia donde debido a los duros ambientes y las campañas de guerra, los hombres partían en largas jornadas de guerra y las mujeres quedaban a cargo de la casa con un poder considerable.

Edda poética

Grímnismál

En *Grímnismál*, en la *Edda poética* se describen las principales moradas de los dioses nórdicos. Entre ellas se menciona la residencia de la diosa Freyja, su palacio llamado Fólkvangr, en donde recibía a la mitad de los guerreros caídos en combate.

<i>Fólkvangr er inn níundi,</i>	Fólkvangr es el noveno,
<i>en þar Freyja ræðr</i>	allí Freyja dirige
<i>sessu kostum í sal;</i>	los asientos en el salón.
<i>halfan val</i>	Elige la mitad de los caídos cada día,
<i>hon kýss hverjan dag,</i>	y Odín la otra mitad.
<i>en halfan Óðinn á.</i>	

Grímnismál, estrofa 14^{[19][20]}

Según lo que relata Snorri Sturluson en la *Edda prosaica* "siempre que cabalga a la contienda, ella tiene la mitad de los muertos". El nombre de Fólkvangr puede ser traducido como "campo de la gente" o "campo del ejército".^[21] Su salón, *Sessrúmnir*, es traducido como "amplio en asientos".^[21] Estos nombres indican cierto paralelismo con el Valhalla, el cual alberga los Einherjar, el ejército de los muertos escogidos por las valquirias para Odín que se preparan para el Ragnarök.^[21]

Völuspá

Völuspá es el primero y uno de los principales poemas de la *Edda poética*.^[21] En el poema, una völva brinda mucha información sobre los eventos futuros y pasados al dios Odín. Freyja es mencionada brevemente en el poema, siendo mencionada cuando los dioses se reúnen para romper el acuerdo con el constructor de las murallas del Asgard y dueño del caballo semental Svadilfari, para proteger a la diosa. La diosa es citada en esta composición como la "novia de Óðr".^[22]

Þrymskviða

El poema *Þrymskviða* relata que un día Thor descubre que su martillo se ha perdido. Se dirige junto con Loki a la residencia de Freyja, Fólkvangr, a pedirle su capa de plumas de halcón. Luego Loki usa esta capa para transformarse en un pájaro y buscar el martillo de Thor y descubre que el gigante Thrym lo ha ocultado y pide que se le entregue a Freyja a cambio de devolverlo. La diosa, llena de ira, hace temblar las moradas de todos los dioses y, debido al temblor, el collar Brisingamen saltó desprendido de su cuello. Todos los dioses y diosas se reunieron en concejo y, siguiendo las sugerencias de Heimdall, lograron convencer a Thor de que se vistiera como Freyja y llevara sus joyas. Loki, vestido como una criada, acompañó a Thor con su disfraz de Freyja, por lo que el gigante Thrym les dio la bienvenida. En el banquete de recepción el gigante se sorprende por el gran apetito de la novia y Loki siempre responde de forma inteligente argumentando su extraña conducta. Al final el gigante coloca el martillo Mjolnir en la falda de la supuesta novia y en ese momento Thor se quita el disfraz de Freyja, toma el martillo y mata al gigante y a todos sus invitados.^[23]

Lokasenna

Lokasenna es una obra que se encuentra solamente en una edición de la *Edda poética*, lo que se menciona en él no aparece en ninguna otra fuente y se discute la influencia cristiana del poeta y su respeto por las deidades paganas. El texto es aparentemente una continuación a *Hymiskviða* donde el dios Ægir obtiene un caldero gigante donde prepara hidromiel para invitar a los Æsir y los Alfar. Sin embargo Loki, quien no había sido invitado a la reunión, asiste y mata a uno de los sirvientes de Ægir e insulta a todos los dioses hasta que Thor le amenaza con su martillo. En el intercambio de palabras de Loki con Freyja, esta última comienza defendiendo a Frigg de la cual Loki se burla de haber matado a su hijo. En ese momento Loki la acusa de hechizera y de yacer junto a su hermano.^[24]

Hyndluljóð

Hyndluljóð es un poema encontrado en muy mal estado en las últimas ediciones de la *Edda poética* ca. 1400. En él, Freyja viaja en un jabalí llamado Hildisvíni para solicitar la ayuda de la gigante Hyndla para encontrar la herencia de Óttar, su protegido. Óttar aquí tal vez sea otro nombre para el esposo de Freyja, Óðr.^[25]

Oddrúnargrátr

En el poema *Oddrúnargrátr* que pertenece a los cantos heroicos de la *Edda poética*, la princesa Borgny clama a las diosas Frigg y Freyja para que bendigan y favorezcan a su hijo Oddrún y le eviten sufrimientos.^[26]

Sagas islandesas

Muchas de las sagas islandesas contienen numerosas menciones a Freyja.

Heimskringla

La *saga de los Ynglings* relata:

"Dóttir Njarðar var Freyja, hon var blótgýðja, ok hon kendi fyrst með Ásum seið, sem Vönum var títt. Þá er Njörðr var með Vönum, þá hafði hann átta systr sína því at þat váru þar lög; váru þeirra börn Freyr ok Freyja. En þat var bannat með Ásum at byggja svá náit at frændsemi."

Saga de los Ynglings, capítulo 4.^{[27][28]}

"La hija de Njörðr, Freyja era la sacerdotisa de los sacrificios, y enseñó por vez primera el arte de la magia a los Æsir, como era de uso y costumbre entre los Vanir. Mientras Njörðr estuvo con los Vanir tomó a su propia hermana como esposa, como era permitido por sus leyes; y sus hijos fueron Freyr y Freyja. Pero entre los Æsir estaba prohibido casarse con familiares tan cercanos."

Luego de las muertes de Odín, Njörðr, y Frey:

"Freyja hélt þá upp blótum, því at hon ein lifði þá eptir goðanna, ok varð hon þá hin frægsta, svá at með hennar nafni skyldi kalla allar konur tignar, svá sem nú heita frúvor. Svá heitir ok hver freyja yfir sinni eign, en sú húsfreyja, er bú á. Freyja var heldr marglynd; Óðr hét bóndi hennar, ðetr hennar hétu Hnoss ok Gersemi; þær váru fagnar mjög; af þeirra nafni eru svá kallaðir hinir dýrstu gripir."

Saga de los Ynglings, capítulo 13^{[29][28]}

"Solo Freyja sobrevivió de los dioses, y fue tan venerada que todas las mujeres distinguidas fueron llamadas por su nombre, de donde ahora tienen el título de *Frú* (*Frau* en alemán); de modo que toda mujer es llamada *frú* (*frau* en alemán), o señora sobre su propiedad, y la esposa es llamada *Frú-casa* (*Ehefrau* en alemán). Freyja continuó los sacrificios de sangre. También tenía muchos otros nombres. Su esposo era llamado Óðr, y sus hijas Hnoss y Gersemi. Eran tan hermosos, que luego todas las joyas más preciosas llevaron sus nombres."

En la *saga de Haakon I de Noruega*, Freyja es mencionada en dos oportunidades. Primero, en relación con sacrificios ofrecidos a la diosa. :

Y primero la copa de Odín fue vaciada por la victoria y poder a su rey. Después de eso, las copas de Njörðr y Freyja por paz y una buena estación.^[30]

Más adelante en la saga se mencionan las muchas lágrimas de oro que Freyja ha derramado por su esposo.^[31]

Otras sagas

En la *saga de Egil*, cuando Þorgerðr amenaza con cometer suicidio, dice: "No he tenido una cena, y ni tendré una hasta que cene con Freyja. No puedo hacer nada mejor que mi padre: no sobreviviré a mi padre y mi hermano."^[32]

En *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, la reina Signy, esposa del rey Alfrek, ruega por la ayuda de Freyja en un concurso de elaboración de cerveza. Su oponente, Geirhild, sin embargo, había pedido la ayuda a Odín, quien le dio su saliva como levadura y de ese modo Signy perdió.^[33]

Según la *saga de Njal*: "Hubo cambios en los regentes de Noruega, el earl Hacon había muerto y en su lugar se encontraba Olaf Tryggvason. Junto con ello hubo un cambio en la fe en Noruega; se deshicieron de la vieja fe, y el rey Olaf había cristianizado las tierras occidentales, Shetland, y las Orcadas, y las Islas Faroe. Luego muchos hombres hablaron de modo que Njal lo escuchó, que era extraño y perverso abandonar las antiguas creencias..." Luego, Hjalti Skeggiason, un islandés recientemente convertido al cristianismo deseoso de expresar su desprecio hacia los dioses nativos, recitó unos versos agraviándolos.^[34]

Hjalti fue encontrado culpable de blasfemia por sus infames versos y debió huir hacia Noruega junto a su suegro, Gizur el Blanco. Más tarde con el apoyo de Olaf Tryggvason, Gizur y Hjalti regresaron a Islandia e invitaron a aquellos reunidos en el Althing a convertirse al cristianismo.^{[31][35]} La *saga del rey Olaf Tryggvason*, compuesta alrededor del año 1300, describe que siguiendo las órdenes del rey Olaf Tryggvason, para probar su piedad, la gente recién convertida al cristianismo debía insultar y ridiculizar a los principales dioses paganos. Hallfreðr vandræðaskáld, quien se mantuvo reacio a convertirse del paganismo al cristianismo por Olaf, fue obligado a redactar un poema para probar su renuncia a las antiguas deidades, y Freyja es mencionada entre las principales diosas paganas.^[36]

Flateyjarbók

Sörla þáttur es una corta historia islandesa preservada en *Flateyjarbók* y escrita en el siglo XV por dos sacerdotes cristianos, que tenía por finalidad agraviar las deidades paganas y alabar el cristianismo y al rey cristiano Olaf Tryggvason. La historia toma algunos fragmentos de varias obras que luego son mezclados y relatados desde un punto de vista evemerista. La diosa Freyja es descrita como una bella mujer humana de Asia y es concubina del rey Odín. A cambio de un hermoso collar yace con unos enanos, lo que provoca la ira del rey que envía a Loki a robarle su collar. Luego promete devolvérselo si provoca una batalla eterna, la cual llegaría a su fin con la llegada del rey cristiano Olaf Tryggvason.^[37]

Encantamientos de Merseburgo

Los Encantamientos de Merseburg son textos escritos entre los siglos IX o X en antiguo alto alemán, en donde se mencionan antiguos mitos paganos. En uno de los conjuros mencionados incluyen una referencia a Freyja (aquí llamada *Frîia*^[38] o *Frîa* (Frôwa)^[11]) señalando que tiene una hermana menor llamada *Uolla* con la que realiza un conjuro para curar una herida del caballo de *Wodan* (Odín). Uolla es relacionada con Fulla,^[39] quien es descrita en la *Edda prosaica* como una diosa menor y sirvienta de Frigg, y que en *Gylfaginning* es mencionada directamente por debajo de Freyja.^[10]

Tradiciones orales

En las zonas rurales de Escandinavia se mantuvo cierta dependencia con las fuerzas de la naturaleza, los dioses de la fertilidad se mantuvieron en la cultura popular hasta finales del siglo XIX en Suecia. Freyja mantenía algunos elementos de su rol como diosa de la fertilidad y las cosechas. En la provincia de Småland, se recopiló un relato de su relación con los relámpagos y la maduración de las cosechas.^[6]

En Varend, Freyja podía llegar en la noche de Navidad y sacudir los manzanos para anunciar buenas cosechas y por consiguiente la gente dejaba algunas manzanas en los árboles, para ella. Además, consideraban peligroso dejar los arados afuera, ya que si Freyja se sentaba en uno de ellos, este sería inútil.^[6]

Poseiones

Los relatos que han sobrevivido hasta nuestros tiempos sobre Freyja la asocian con frecuencia a numerosas posesiones mágicas.

Fólkvangr

Freyja recibe en el Fólkvangr a la mitad de los espíritus de los guerreros muertos que han combatido valientemente en la batalla. Snorri Sturluson relata en *Gylfaginning* que "siempre que cabalga hacia la batalla, ella se lleva la mitad de los muertos".^[7]

Freyja es también llamada *Eigandi valfalls* ("Poseedora de los caídos en batalla")^[40] y *Valfreyja*,^[41] "Señora de los caídos en batalla" y de las valquirias en general.^[11]

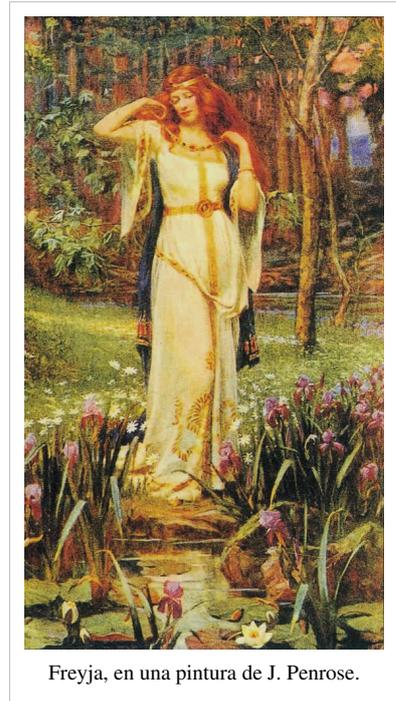
En la *saga de Egil*, Thorgerda (*Þorgerðr*), amenaza con cometer suicidio y tiene la esperanza de pasar en los salones de Freyja luego de su muerte.

Otro punto de vista explica la diferencia entre los einherjar de Odín y los de Freyja; la tradición oral de Óðal, explica que los guerreros de Odín son "los de ofensiva" , o aquellos que dedican su vida a la batalla. Los guerreros de Freyja son "los de defensa" , o aquellos que solo luchan para proteger a sus familias, clanes o bienes. El historiador Else Roesdahl menciona la diferencia entre dos las culturas al considerar las armas depositadas en las tumbas. En Noruega generalmente las tumbas de los guerreros tenían escudos defensivos, y en Dinamarca armas de ataque.^[42]

Joyería

Brisingamen es el famoso collar de Freyja supuestamente hecho de oro. El collar se piensa que representa el sol y el ciclo de día y noche. De acuerdo a las notas de Saxo Grammaticus, Brisingamen estaba entre los objetos dados a los dioses por Alberich. En algunas escrituras, Brisingamen es asignado a Frigg.

En *Skáldskaparmál*, está escrito que las mujeres frecuentemente usaban "collares de piedra" como parte de los adornos que utilizaban para indicar su estatus social. Esta es la razón por la cual la mujer es perifraseda con referencias a joyas y ágatas.^[43] Frigg y Freyja son las diosas nórdicas más destacadas, por lo tanto son descritas con preciosos collares. Los collares siempre parecen ser los regalos favoritos en épocas paganas. Cuando Hilda fue a pedir paz a su padre, el rey Högni, le ofreció un collar^[44] y en *Völuspá*, la profetiza se niega a hablar hasta que Odín le obsequia algunos collares de oro.^[45]



Freyja, en una pintura de J. Penrose.

Capa

Freyja posee una capa hecha de plumas de halcón, que le da la habilidad de cambiar a la forma de cualquier ave, y volar entre los mundos.^[46] Es llamado *Valshamr*, el "plumaje del halcón", "piel de halcón", o "capa de plumas de halcón" en diferentes traducciones. La misma capa mágica también le es asignada a Frigg en algunos relatos.^[11]

Carro de gatos

Freyja frecuentemente conduce un carro de guerra tirado por un par de grandes gatos.^[7] En *Gylfaginning* se relata que condujo este carro hasta el funeral de Balder.^[47] Se cree que los gatos que tiraban de su carro eran los *Skogkatt* o gato de los bosques noruego, también se ha sugerido que pudieran ser linceos boreales.^[48] Los gatos son sagrados para Freyja, así como los cuervos y los lobos lo son para Odín.^[11]

Freyja es considerada una diosa guerrera entre sus muchos papeles. El carro también es un atributo guerrero y frecuentemente asignado solamente a deidades importantes.^[11] Esto no significa que cada deidad germánica exaltada tenga un carro, pero la mayoría tienen cabalgaduras especiales. Odín y Heimdall tienen caballos, Thor tiene un carro tirado por cabras, Freyr tiene un jabalí, pero Freyja tiene tanto un carro como un jabalí. Las diosas menores como Gefjun e Iðunn no tienen siquiera un palacio o salones.

Jabalí

Freyja también cabalga un jabalí de cerdas doradas llamado Hildisvíni ("Cerdo de batalla") que aparece solamente en el poema *Hyndluljóð*. Luego se relata que este jabalí es su protegido Óttar temporalmente disfrazado como Hildisvíni, no que realmente Hildisvíni fuera Óttar.^[25]

En *Skáldskaparmál*, Freyr es descrito conduciendo otro jabalí con cerdas doradas llamado Gullinbursti,^[49] el cual puede ser el mismo que conducía Freyja. El jabalí está asociado en la mitología nórdica tanto con la noción de fertilidad como talismán protector en la guerra.^[50]

Homólogos

Se ha propuesto que Freyja puede ser el descendiente mitológico más directo de Nerthus,^[12] una diosa asociada a una serie de tribus germánicas descrita por Tácito en el año 1 a. C. en su obra *Germania*, y que a veces es identificada con Njörðr a través de conexiones etimológicas.

Njörðr se casó con su hermana, con quien tuvo un hijo, Frey, y una hija, Freyja. Esta pareja de deidades secundarias puede ser una derivación de la primera.^[51] Al igual que el carro de Freyja, la diosa germánica, en principio más antigua, Nerthus también es descrita a menudo conduciendo un carro.

Se postula la existencia de una relación sostenible entre Freyja y otras diosas veneradas a lo largo de la ruta de migración de los pueblos indoeuropeos que apareció constantemente con uno o dos gatos o leones como compañía, por lo general en el aspecto de una diosa de la guerra, pero en otras ocasiones también como una diosa del amor. Entre ellas se pueden incluir a Durga, Ereshkegal, Sekhmet, Menhit, Bast, Anat, Asherah, Nana, Cibele, Rhea, y otras.^[52]

Epónimos

Personas

Freyja y sus variantes es un nombre femenino escandinavo común. En el año 2005, el nombre de *Freja* fue el quinto más popular entre los daneses nacidos ese año.^[53] Al año siguiente, en 2006 fue el tercer nombre más popular en Dinamarca,^[54] y en el año 2007 estuvo en el cuarto lugar.^[55] En Inglaterra y Gales el nombre de Freya estuvo en la posición vigésimo tercera en el año 2006 y vigésimo quinta en el 2007, en cuanto a popularidad para las niñas recién nacidas.^[56]

Lugares

Muchas granjas en Noruega llevan la palabra *Frøy-* como primer elemento de sus nombres, siendo el más común en nombre de *Frøyland* (13 granjas). Es incierto si *Frøy-* en estos nombres hace referencia a la diosa Freyja o al dios Frey. El primer elemento en el nombre *Frøyjuhof*, en la parroquia de Udenes, es probablemente el genitivo para el nombre de Freyja. El mismo caso sucede con *Frøyjuhof*, en las parroquias de Hole y Stjørdal. También hay dos islas llamadas Frøya en Noruega.

En la parroquia de Seim, en la provincia de Hordaland, Noruega, se encuentra la granja Ryland (nórdico antiguo occidental *Rýgjarland*). El primer elemento es el caso del genitivo para *rýgr* 'dama', idéntico al significado del nombre de *Freyja*. Una variante de la palabra *rýgja* puede que ocurra con la municipalidad noruega de Rygge. Existen algunos lugares llamados *Horn* en Islandia y *Hoorn* en Holanda, otro nombre para la diosa, y en Alemania varios llevan el nombre de *Freiburg*.

Plantas

La planta *Polygala vulgaris*, fue nombrada en honor a Freyja, como *Cabello de Freyja*, pero luego de la introducción del cristianismo su nombre cambió y hacía alusión a la Virgen María, sugiriendo así su más cercano homólogo en el cristianismo.^[6]

Viernes

El nombre del día viernes en la mayoría de las lenguas germánicas, lleva su nombre en honor a Freyja, como por ejemplo, *Frīatagen* antiguo alto alemán, *Freitag* en alemán moderno, *Freyjudagr* en nórdico antiguo, *Vrijdag* en holandés, *Fredag* en sueco, noruego, y danés. En inglés *Friday* deriva de la palabra anglosajona *frīgedæg*, que significa el día de Frige, la forma anglosajona para Frigg. Ambas diosas eran frecuentemente identificadas una con la otra.



Estatua de Freyja et Djurgården, Estocolmo, Suecia, representada con un halcón.



Polygala vulgaris, llamada también "Cabello de Freyja".

Miscelánea

El elemento químico Vanadio recibe su nombre de Vanadís, el nombre alternativo para Freyja. El cinturón de la constelación de Orión era conocida en la Escandinavia pagana como la "rueda de Freyja" o "rueda de Frigg".^[6]

Cultura popular

Freyja, bajo la variante de su nombre en alemán "Freia", aparece en el ciclo de óperas de Richard Wagner, *Der Ring des Nibelungen* incluyendo *Das Rheingold*, *Die Walküre*, *Siegfried*, y *Götterdämmerung*. Esto llevó a que muchos la representaran basándose en las interpretaciones de Wagner. En la descripción de Wagner, Freyja es hermana de Frigg y es la diosa de la belleza que guarda las manzanas doradas. Cuando fue capturada por dos gigantes llamados Fasolt y Fafnir, los dioses rápidamente envejecieron, y Odín debió pagar a los gigantes un fuerte rescate, incluyendo el Tarnhelm y el anillo del nibelungo que robó de Alberich para recuperarla.

Referencias

- [1] Gareth, Williams (2001). «Pagan belief (http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/religion_02.shtml)». *Viking Religion*. Consultado el 01/03/2008.
- [2] Gareth, Williams (2001). «Sagas (http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/evidence_04.shtml)». *How do we know about the Vikings?*. Consultado el 01/03/2008.
- [3] Craigie, W. A. (1914). *Religion of Ancient Scandinavia*. Constable & Company Ltd. pp. 2.
- [4] Steinsland, G. & Meulengracht Sørensen, P. (1998). *Människor och makter i vikingarnas värld*. Ordfront. pp. 72. ISBN 91-7324-591-7.
- [5] Sturluson, Snorri. trad. Henry Adams Bellows (1936) (ed.): «Oddrúnargrátr, estrofas 7-8 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe33.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 12/03/2008.
- [6] Schön, Ebbe (2004). *Asa-Tors hammare, Gudar och jättar i tro och tradition*. Fält & Hässler, Värnamo. pp. 227-228.
- [7] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 24 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXXI-XXX.htm#gylf24)». *Edda prosaica*. Consultado el 01/03/2008.
- [8] Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): «Saga Ynglinga, capítulo 4 (<http://omacl.org/Heimskringla/ynglinga.html>)». *Heimskringla*. Consultado el 01/03/2008.
- [9] Keyser, Rudolph. trad. Barclay Pennock (1854) (ed.): «Nordmændenes Religionsforfatning I hedendommen (<http://www.northvegr.org/lore/northmen/titles.php>)». Consultado el 01/03/2008.
- [10] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 35 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXXXI-XL.htm#gylf35)». *Edda prosaica*. Consultado el 01/03/2008.
- [11] Grimm, Jacob. trad. Northvegr Foundation (ed.): «Teutonic Mythology (<http://www.northvegr.org/lore/grimmst/index.php>)». Consultado el 14/01/2008.
- [12] Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. University of Lund, Harwich Port: Clock & Rose. ISBN 0-14-013627-4.
- [13] Sturluson, Snorri. Edición en nórdico antiguo (ed.): «Gylfaginning, capítulo 24 (<http://www.hi.is/~eybjorn/gg/ggpar23.html>)». *Edda prosaica*. Consultado el 01/03/2008.
- [14] Sturluson, Snorri. Edición en nórdico antiguo (ed.): «Gylfaginning, capítulo 24 (<http://www.hi.is/~eybjorn/gg/ggpar33.html>)». *Edda prosaica*. Consultado el 01/03/2008.
- [15] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Skáldskaparmál, estrofa 28 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXI-XXX.htm#skald28)». *Edda prosaica*. Consultado el 24/03/2008.
- [16] Jónsson, Guðni. Edición en nórdico antiguo (ed.): «Skáldskaparmál (<http://www.heimskringla.no/original/snorre/skaldskaparmal.php>)». *Edda poética*. Consultado el 28/03/2008.
- [17] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Skáldskaparmál, capítulo 40 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXXI-XL.htm#skald40)». *Edda prosaica*. Consultado el 24/03/2008.
- [18] Rydberg, Viktor. «Teutonic Mythology - Gods and Goddesses of the Northland (<http://www.northvegr.org/lore/rydberg/>)». Consultado el 24/03/2008.
- [19] Sturluson, Snorri. trad. Benjamin Thorpe (ed.): «Grímnismál, estrofa 14 (http://www.northvegr.org/lore/poetic2/003_01.php)». *Edda poética*. Consultado el 24/03/2008.
- [20] Jónsson, Guðni. Edición en nórdico antiguo (ed.): «Grímnismál (<http://www.heimskringla.no/original/edda/grimnismal.php>)». *Edda poética*. Consultado el 28/03/2008.
- [21] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- [22] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Völuspá (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Voluspo.htm)». *Edda poética*. Consultado el 24/03/2008.

- [23] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Þrymskviða (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Thrymskvitha.htm)». *Edda poética*. Consultado el 24/03/2008.
- [24] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Lokasenna, estrofa 32 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Lokasenna.htm)». *Edda poética*. Consultado el 24/03/2008.
- [25] Sturluson, Snorri. trad. Henry Adams Bellows (1936) (ed.): « Hyndluljóð (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe15.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 12/03/2008.
- [26] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Oddrúnargrátr, estrofa 8 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/LaysOfTheHeroes/Oddrunargratr.htm)». *Edda poética*. Consultado el 24/03/2008.
- [27] Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): « Saga Ynglinga, capítulo 4 (http://www.northvegr.org/lore/heim/001_01.php)». *Heimskringla*. Consultado el 28/03/2008.
- [28] Sturluson, Snorri. Edición en nórdico antiguo de W. Schultz (ed.): « Saga Ynglinga (<http://www.heimskringla.no/original/heimskringla/ynglingasaga.php>)». *Heimskringla*. Consultado el 28/03/2008.
- [29] Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): « Saga Ynglinga, capítulo 13 (http://www.northvegr.org/lore/heim/001_02.php)». *Heimskringla*. Consultado el 28/03/2008.
- [30] Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): « Saga de Haakon el Bueno, capítulo 16 (http://www.northvegr.org/lore/heim/004_04.php)». *Heimskringla*. Consultado el 28/03/2008.
- [31] Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): « Saga de Haakon el Bueno, capítulo 26 (http://www.northvegr.org/lore/heim/004_06.php)». *Heimskringla*. Consultado el 28/03/2008.
- [32] Sturluson, Snorri. trad. W. C. Green (1893) (ed.): « Saga de Egil, capítulo 81 (http://www.sagadb.org/egils_saga.en)». Consultado el 28/03/2008.
- [33] Anónimo. trad. Peter Tunstall (ed.): « Hálf saga ok Hálf srekka, capítulo 1 (<http://www.northvegr.org/lore/oldheathen/057.php>)». Consultado el 28/03/2008.
- [34] Anónimo. trad. George W. Dasent (1861) (ed.): « Saga de Njál (<http://omacl.org/Njal/>)».
- [35] Kendrick, Thomas (1930). Oxford University Press. ed. *A History of the Vikings*. pp. 349-350. ISBN 0192801341.
- [36] Anónimo. « Óláfs saga Tryggvasonar en mesta (<http://saganet.is/saganet/?MIval=/SinglePage&Manuscript=100234&Page=35&language=english>)». Consultado el 28/03/2008.
- [37] Thordson, Jon; Thorhalson, Magnus. trad. Aaron Myer (ed.): « Sörla þátr, capítulo 1-2 (<http://www.northvegr.org/lore/love/00401.php>)». *Flateyjarbók*. Consultado el 28/03/2008.
- [38] Jeep, John (2001). *Medieval Germany: An Encyclopedia*. Routledge. ISBN 0-8240-7644-3.
- [39] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- [40] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 28 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXI-XXX.htm#skald28)». *Edda prosaica*. Consultado el 11/03/2008.
- [41] Anónimo. trad. George W. Dasent (ed.): « Saga de Njál (<http://omacl.org/Njal/>)». Consultado el 11/03/2008.
- [42] Nissen Jaubert, Anne (abril 2004). « Vikings, investigation into the secrecies of the Masters of the sea». *Science and life* (nº 80): pp. National Institute of Preventive Archaeological Research.
- [43] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 39 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXXXI-XL.htm#skald39)». *Edda prosaica*. Consultado el 11/03/2008.
- [44] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 62 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalLXI-LXX.htm#skald62)». *Edda prosaica*. Consultado el 11/03/2008.
- [45] Sturluson, Snorri. trad. Henry Adams Bellows (1936) (ed.): « Völuspá, estrofa 30 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Voluspo.htm)». *Edda poética*. Consultado el 11/03/2008.
- [46] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 3 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalI-X.htm#skald3)». *Edda prosaica*. Consultado el 11/03/2008.
- [47] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 49 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf49)». *Edda prosaica*. Consultado el 01/03/2008.
- [48] Viking Answer Lady. « Viking Pets and Domesticated Animals (http://www.vikinganswerlady.com/vik_pets.shtml#Cats)». Consultado el 11/03/2008.
- [49] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 14 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXI-XX.htm#skald14)». *Edda prosaica*. Consultado el 12/03/2008.
- [50] Viking Answer Lady. « Viking Pets and Domesticated Animals (http://www.vikinganswerlady.com/vik_pets.shtml#Pigs)». Consultado el 12/03/2008.
- [51] Schütte, Gudmund (1913). The Saga-Book of the Viking Society Vol. 7 & 8 (ed.): « The Cult of Nerthus (<http://gamall-steinn.org/text/other-nerthus.htm>)». Consultado el 10/03/2008.
- [52] Britt-Mari, Näsström, (2003). *Freyja: the Great Goddess of the North*. University of Lund, Harwich Port: Clock & Rose. ISBN 1-59386-019-6.
- [53] Danmarks Statistik (2005). « Mest populære navne for danskere født i et bestemt år (<http://www.dst.dk/Statistik/Navne/NamesPop.aspx?period=20051>)». Consultado el 11/03/2008.
- [54] Danmarks Statistik (2006). « Mest populære navne for danskere født i et bestemt år (<http://www.dst.dk/Statistik/Navne/NamesPop.aspx?period=20061>)». Consultado el 11/03/2008.

- [55] Danmarks Statistik (2007). « Mest populære navne for danskere født i et bestemt år (<http://www.dst.dk/Statistik/Navne/NamesPop.aspx?period=20071>)». Consultado el 11/03/2008.
- [56] National Statistics (2003-2007). « Top 100 names for baby girls in England and Wales (http://www.statistics.gov.uk/specials/babiesnames_girls.asp)». Consultado el 11/03/2008.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Freyja**. Commons

Trol

Un **trol** (del nórdico *troll*) es un temible miembro de una mítica raza antropomorfa del folclore escandinavo. Su papel en los mitos cambia desde gigantes diabólicos —similares a los ogros de los cuentos de hadas ingleses— hasta taimados salvajes más parecidos a hombres que viven bajo tierra en colinas o montículos, inclinados al robo y el rapto de humanos que, en el caso de los infantes, eran sustituidos por niños cambiados. También se les puede llamar ‘gente de la colina’ o ‘del montículo’. En los cuentos de las islas Shetland y Orcadas, los troles son llamados *trowes*.

La literatura, el arte y la música nórdica de la época romántica en adelante ha adaptado los troles de diversas formas; a menudo con la forma de una raza aborigen, dotados de enormes orejas y narices. Desde aquí, así como desde cuentos de hadas escandinavos como *El gruñido de los tres chivos*, los troles han alcanzado reconocimiento internacional y, en la literatura fantástica y los juegos de rol modernos, aparecen hasta el extremo de ser personajes tipo.



Troles en el folclore escandinavo

El significado de la palabra *troll* es incierto. Originalmente podría haber tenido el significado de ‘sobrenatural’ o ‘mágico’ con un revestimiento de ‘maligno’ y ‘peligroso’. Otra probable sugerencia es que significa ‘alguien que se comporta violentamente’. En la antigua ley sueca, *trolleri* era un tipo particular de magia usada para provocar daño. Debería advertirse que términos escandinavos como *trolldom* (brujería) y *trollaltrylle* (‘realizar trucos de magia’) no implican relación alguna con los seres mitológicos. Más aún, en las fuentes de la mitología escandinava, *troll* puede

significar cualquier ser extraño, incluyendo pero no limitado a los gigantes nórdicos (*jötnar*).

En *Skáldskaparmál*, el poeta Bragi Boddason encuentra una trol femenina que le saluda con estos versos:

<i>Troll kalla mik</i>	'Me llaman trol,
<i>tungl sjötrungnis,</i>	roedora de la Luna,
<i>auðsug jötuns,</i>	gigante de los
<i>élsólar böl,</i>	vendavales,
<i>vilsinn völu,</i>	maldición de las lluvias,
<i>vörð náffjarðar,</i>	compañera de la Sibila,
<i>hvélsvelg himins –</i>	arpía nocturna errante,
<i>hvat's troll nema þat?</i> ^[1]	tragona del pan celestial.
	¿Qué es si no un trol?

El ambiguo significado original de la palabra *troll* parece haber pervivido algún tiempo después de que la antigua literatura escandinava fuese documentada. Esto puede verse en términos tales como *sjötrollet* ('trol del mar'), sinónimo de *havsmannen* ('hombre del mar'), un espíritu protector del mar y especie de equivalente masculino de la *sjörá* (véase *huldra*).

En Escandinavia hay muchos lugares llamados en honor a los troles, como la ciudad sueca de Trollhättan ('capucha de trol') y la legendaria montaña Trollkyrka ('iglesia de trol').

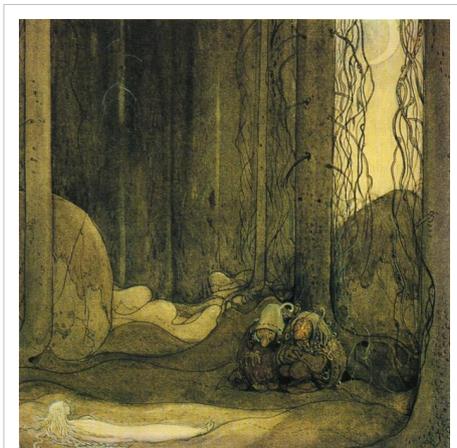
Gradualmente puede discernirse la formación de dos tradiciones principales sobre el uso de *troll*. En la primera, el trol es un descendiente directo de los *jötnar* escandinavos, grande y bruto. Se les suele describir como feos o con características animales como colmillos u ojos ciclópeos. Ésta es la tradición que ha llegado a dominar cuentos de hadas y leyendas (véase más abajo), pero también el concepto prominente de *troll* en Noruega. Como regla general, lo que sería llamado un «trol» en Noruega sería en Dinamarca y Suecia un 'gigante' (*jätte* o *jätte*, derivado de *jötunn*).

En algunos relatos noruegos, tales como la balada medieval *Åsmund Frægdegevar*,^[2] los troles viven en una lejana tierra norteña llamada *Trollebotten*, cuyo concepto y ubicación parecen coincidir con el antiguo *Jötunheimr* escandinavo.

La segunda tradición es más prominente en el sur de Escandinavia. Inversamente, lo que sería llamado *troll* en el sur de Suecia y Dinamarca se llamaría *huldrefolk* en Noruega y *vitterfolk* en el norte de Suecia (véase Isla de Wight). El término sureño se originó probablemente por una generalización de los términos *haugtroll* ('trol del montículo') o *bergtroll* ('trol de la montaña'), ya que los troles de esta tradición residen bajo tierra.

Estos troles son muy parecidos a los humanos en apariencia. A veces tenían una cola escondida en sus ropas, pero ni siquiera eso era definitivo. Una forma frecuente de reconocer a un trol con aspecto humano en el folclore es fijarse mejor en lo que visten: en particular, las mujeres trol iban a menudo vestidas demasiado elegantemente para ser mujeres humanas que se mueven con frecuencia por el bosque.

Sin embargo, la mayoría de las veces los troles se mantenían invisibles y así podían viajar sobre los vientos, como en el caso del trol de viento Ysätters-Kajsa, o colarse en los hogares humanos. A veces sólo podía oírseles hablar, gritar y hacer ruido, o el sonido de su ganado. Similarmente, si se estaba en el bosque y se olía comida guisándose, se sabía que había un trol viviendo cerca. Los troles también eran famosos por su habilidad para cambiar de forma, adoptando el aspecto de troncos caídos o animales como gatos y perros. Una noción bastante frecuente es que a los troles les gustaba aparecer como bolas de hilo rodantes.



Troles con un niño cambiado que han criado
(John Bauer, 1913).

Mientras los grandes troles ogrunos aparecen a menudo como seres solitarios, se creía que los troles «pequeños» era seres sociales que vivían juntos, como los humanos pero en el bosque. Criaban animales, cocinaban y horneaban pan, eran excelentes en la artesanía y celebraban grandes banquetes. Como muchas otras especies del folclore escandinavo, se decía que vivían en complejos subterráneos, accesibles desde entradas bajo grandes cantos rodados del bosque o las montañas. Estos cantos podían estar erigidos sobre pilares de oro. En sus moradas, los troles acumulaban oro y tesoros. Había discrepancias sobre si los troles eran básicamente malvados o no, pero a menudo trataban a la gente como ellos eran tratados. Sin embargo, los troles podían provocar mucho daño cuando eran vengativos o juguetones, y a pesar de otras cosas siempre eran paganos. Los troles también eran grandes ladrones, y les gustaba robar la comida que los granjeros almacenaban. Podían entrar invisibles en los hogares durante los banquetes y comer de los platos de forma que no hubiese bastante comida, o echar a perder la cerveza y el pan de forma que faltase o no fuese suficiente.

A veces los troles raptaban a gente para hacerlos sus esclavos o al menos sus prisioneros. Estas pobres almas eran conocidas como *bergtagna* ('llevados a la montaña' o 'tomados por la montaña'), que también es la palabra escandinava para 'llevarse por arte de magia'. Estar *bergtagen* no sólo se refería a la desaparición de la persona, sino también a que tras su retorno, quedaban afectados por la locura o apatía provocada por los troles. Cualquiera podía ser raptado por los troles, incluso el ganado, pero el mayor riesgo lo corrían las mujeres que habían dado a luz pero no habían sido llevadas aún de vuelta a la iglesia.

Ocasionalmente, los troles robaban incluso un bebé recién nacido, dejando a su propio vástago, un (*bort*)*byting* ('niño cambiado'), en su lugar.

Para guardarse de los troles siempre podía confiarse en el Cristianismo: las campanas de iglesia, un crucifijo o incluso palabras como «Jesús» o «Cristo» servían contras ellos. Como otras criaturas del folclore escandinavo, también temían al hierro. Además de eso, fueron perseguidos por Thor, uno de los últimos vestigios de la antigua mitología escandinava, quien arrojaba sus martillos como rayos para matarlos. Estos martillos podía luego encontrarse en la tierra (en realidad hachas de la Edad de Piedra) y usadas como talismanes protectores.

Cuentos de hadas y leyendas

Mientras el folclore popular consistía fundamentalmente en anécdotas cortas que describían cosas que (supuestamente) sucedieron a gente cercana, los cuentos de hadas son relatos que rara vez reclamaban ser ciertos de la misma forma. Muchos de los cuentos de hadas donde aparecen troles fueron escritos a finales del siglo XIX y principios del XX, reflejando el romanticismo de la épica, y publicados en colecciones de cuentos de hadas como *Tomtar och Troll*. Estos relatos, así como las ilustraciones de artistas como John Bauer y Theodor Kittelsen, llegarían a formar las ideas que la mayoría de la gente tiene actualmente sobre los troles.

En las leyendas de las Edad Media y anteriores también aparece un tipo de troles de dimensiones más horripilantes. Esto podría reflejar una visión pasada de los troles como criaturas claramente malvadas que se suavizaría en el folclore posterior (véase más arriba), o ser sólo otro ejemplo de relatos fantásticos exigiendo dimensiones fantásticas.

En los cuentos de hadas y leyendas los troles son menos la gente que vive junto a los humanos y más criaturas aterradoras. Particularmente en estos relatos aparecen con cualquier tamaño, variando éste desde el de los enanos hasta el de los gigantes. A menudo se les considera poco inteligentes (especialmente a los masculinos, pues las femeninas o *trollkonor* pueden ser bastante astutas), muy fuertes, de grandes narices, brazos largos, peludos y no muy hermosos (siendo de nuevo las féminas una excepción, al ser con frecuencia bastante atractivas). En los cuentos de hadas escandinavos los troles a veces se vuelven de piedra si les da la luz del sol.

Los siguientes extractos de la balada danesa *Eline af Villenskov* describen el aspecto físico de los troles en la mitología escandinava:

Había setecientos troles,
eran feos y adustos,
harían una visita al granjero,

para comer y beber con él.
Entonces dijo el trol más pequeño
(no era mayor que una hormiga):
«Aquí viene un cristiano,
al que seguro manejaré».

Troles en el arte, la música y la literatura nórdicas

Edvard Grieg, el más importante compositor noruego del siglo XIX, escribió varias piezas sobre los troles, incluyendo una partitura basada en el *Peer Gynt* de Henrik Ibsen, la famosa *En la gruta del rey de la montaña* y la *Marcha de los troles*. Sobre sus motivaciones, Grieg escribió: «Lo peculiar en la vida fue lo que hizo salvaje y loco... poder enano y salvajismo indomable... fantasía bizarra y audaz.» El antiguo hogar de Grieg, Trolldaugen ('la colina del trol') es hoy un museo.

Como Grieg, el director Johan Halvorsen era un compositor nacionalista noruego. Escribió *La princesa y el trol gigante*, *Los troles entran en la montaña azul* y la *Danza de los troles pequeños*.

Geirr Tveitt fue fuertemente influenciado por el romanticismo de Grieg y su exploración cultural del folclore escandinavo y la música tradicional noruega. Las *Canciones trol* de Tveitt incluyen obras tales como *El violinista trol enfadado* y *El chico con el tesoro trol*. El 80% de las obras de Tveitt se perdió trágicamente en un incendio.

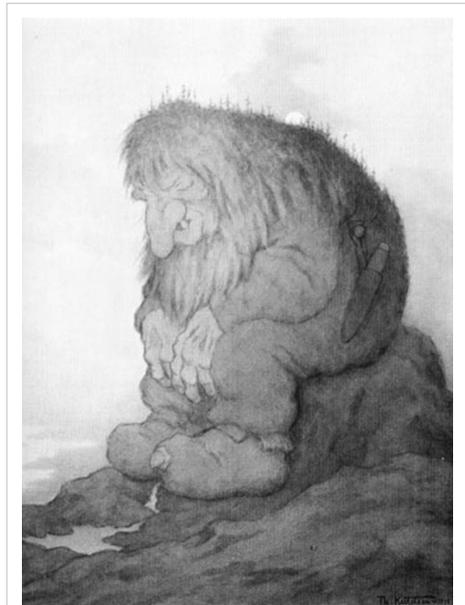
En la literatura infantil sueca, los troles no son malos por naturaleza, sino primitivos e incomprensidos. Sus fechorías se deben a una combinación de rasgos humanos básicos y comunes, como la envidia, el orgullo, la avaricia, la ingenuidad, la ignorancia y la estupidez. En algunos de los cuentos de hadas escritos por Elsa Beskow a principios del siglo XX, los troles se muestran también como una raza autóctona de cazadores y recolectores que huyen de la civilización invasora humana. Donde los hombres hacen una carretera, los troles desaparecen.

Los niños escandinavos pequeños suelen entender el concepto de los troles, y una manera de habituarlos a cepillarse los dientes es decirles que se deshagan de los pequeñísimos «troles de los dientes» que de otra forma harían agujeros en ellos. Es éste un recurso pedagógico usado para explicar las bacterias por el autor noruego Torbjørn Egner en su historia *Karius og Baktus*.

La autora sueco-finlandesa Tove Jansson ha alcanzado fama mundial con sus *Moomintrolls*.

En el género de la paleoficción, el prestigioso paleontólogo finés Björn Kurtén ha jugado con la teoría (por ejemplo, en *La danza del tigre*) de que los troles sean un lejano recuerdo de un encuentro con los neandertales de nuestros ancestros los cromagnones hace unos 40.000 años durante su migración hacia el norte de Europa. El paleoantropólogo español Juan Luis Arsuaga proporciona pruebas de estos tipos de encuentros en su libro *El collar del neandertal*. La teoría de que los neandertales y los cromagnones ocupasen la misma zona de Europa en la misma época histórica ha sido corroborada por pruebas fósiles. Los neandertales bien pueden haber sobrevivido en épocas históricas y puede que se les recuerde como troles, pero hay pocas evidencias a favor de esta teoría. Otros investigadores creen que las historias sobre troles pueden referirse simplemente a tribus vecinas.

Hay cierta especulación sobre si la famosa historia *Rumpelstiltskin* surgió a partir de un cuento popular sobre troles que guarda muchas similitudes. Aunque la historia original del trol incluye a un predicador que contrata a un trol para construir una iglesia en lugar de una mujer que necesita hilar paja en otro, el elemento central de un pacto que debe ser satisfecho adivinando el nombre de la otra parte, y la subsiguiente muerte del trol o ser cuyo nombre es



Trol deliberando sobre su edad. (Theodor Kittelsen, 1911).

adivinado resulta central en ambas historias.

Troles estadounidenses

Los cuentos populares escandinavos relacionados con los troles como *El gruñido de los tres chivos* son conocidos en otras culturas europeas y de ascendencia europea. En los Estados Unidos y Canadá, la antigua creencia en los troles ha sido sustituida en la actualidad por la creencia en el Bigfoot y el Sasquatch. Muchas estatuas de troles adornan el distrito de negocios del centro de Mount Horeb, Wisconsin, lo que ha hecho que la ciudad sea llamada *The Troll Capital*. También hay un barrio en la parte noreste de Fargo, Dakota del Norte llamado *Trollwood*.

Troles en la ficción moderna

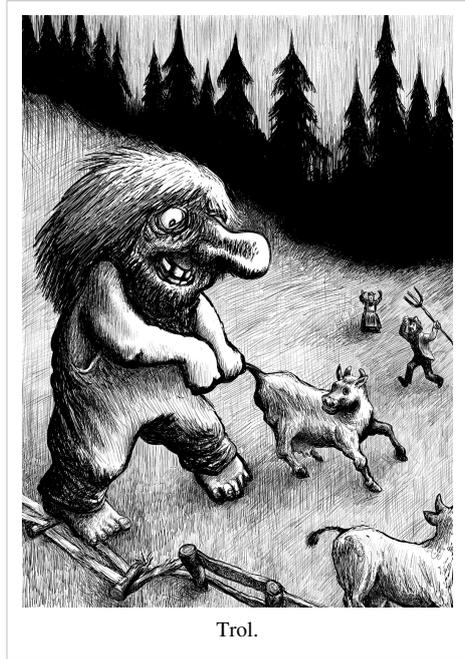
En la literatura

En la Tierra Media de J. R. R. Tolkien, los troles son humanoides muy grandes (cerca de 3 metros de alto), inmensamente fuertes y de poca inteligencia. Fueron creados por el Nigromante en las mazmorras de Utumno, con el fin de servir a su señor. Bastante tiempo más tarde, durante la Guerra del Anillo, fueron mejorados por Sauron, y pasaron a llamarse '**orog-hai**'. Se dividen en varios tipos: troles de las colinas, de las montañas, de las nieves, de las cuevas y de piedra (que se petrifican cuando les da la luz del sol). Aunque se describen muchos de los distintos tipos, los únicos con los que se encuentran los personajes son tres troles de las colinas (por parte de Bilbo) y un troll de las cuevas por la Comunidad en Moria.

En los libros del *Mundodisco* de Terry Pratchett, los troles son grandes criaturas compuestas de roca que se alimentan también de ésta. Tienen una tendencia cultural hacia la violencia, y su inteligencia es inversamente proporcional a la temperatura, haciéndoles bastante estúpidos en climas templados. Su tamaño aumenta con la edad, desde guijarros hasta montañas. Arrastran la mala fama de comerse a la gente, pero este estereotipo es falso, pues son incapaces de digerir nada que no sea roca (sin embargo, algunos troles de las regiones montañosas de Uberwald no han empezado a comprender este hecho). Prestan sin embargo especial atención a evitar reducir humanos a pulpa sin querer para poder ser socialmente aceptados. El bar *El Tambor Remendado* tiene contratado troles como personal de seguridad. Se les llama «salpicadores» porque, como puede deducirse de las implicaciones de un ser silíceo rebotando contra un humano, los troles no son muy buenos «rebotadores». Los yetis son una subespecie de trol que viven en zonas montañosas y que hila su lana de roca (aunque sólo ellos saben exactamente cómo). Los yetis del Mundodisco pueden «salvar» sus vidas si creen que va a haber algún tipo de peligro, procediendo entonces con la tranquila seguridad de que si mueren, volverán al punto salvado y harán todo de nuevo, excepto por que «esta vez no será tan estúpido». Esto se describe como una especie de premonición retroactiva.

En el mundo de Harry Potter, los troles son monstruos gigantes que matan todo lo que encuentran. En *Harry Potter y la piedra filosofal*, Harry y Ron Weasley salvan a Hermione Granger de un trol de las montañas adulto. En la película el trol fue animado por computadora. Hay algunas otras menciones más a los troles; por ejemplo, se rumoreó que la escoba que Dolores Umbridge «confiscó» a Harry está guardada por troles. Los «troles de seguridad» son también mencionados en varios lugares: aparentemente pueden ser contratados como guardias.

En la serie *Artemis Fowl*, los troles son la mayor de las razas de hadas. Son monstruos peludos de inmensa fuerza y poca o ninguna inteligencia. Luchan con un par de colmillos o con garras retráctiles venenosas en cada «mano». El



Trol.

veneno hace que la víctima entre en una euforia paralizante y que pierda la consciencia.

El libro *La historia interminable* de Michael Ende, los troles son criaturas con forma de árbol, análogas a los ents de Tolkien.

En la música *heavy metal*

El *troll metal* es un subgénero musical del black metal que trata de troles, goblins y asuntos parecidos. Finntroll es una de las más famosas bandas de troll metal.

Notas

[1] « Tröllkona: Lausavísa [Anon IX: II B 6 (<http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/skindex/bragilv2.html>)]».

[2] « Åsmund Fregdegjeva (http://www.dokpro.uio.no/ballader/lister/alfa_titler/tittel_326.html)». *Dokumentasjons-prosjektet*.

Bibliografía

- Ebbe Schön (2001). *Folketro från förr*. ISBN 9172034203.
 - — (1999). *Troll och människa*. ISBN 9127068730.
 - — (1998). *Svensk folketro A-Ö*. ISBN 9151828928.
- Olav Bø (1987). *Trollmakter og godvette*. ISBN 8252129234.
- Camilla Asplund Ingemark, *El género de los troles: el caso de una creencia tradicional popular sueco-finlandesa*. (Primera tesis doctoral presentada en Finlandia sobre los tradicionales troles de los bosques. Su investigación describe los troles según el folclore de los finlandeses sueco-hablantes. Ingemark compara el estilo y contenido de los cuentos populares sobre troles con historias bíblicas.)

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **troles**. Commons
- Troll Moon (<http://www.trollmoon.com/>) – Sitio dedicado a los troles (inglés)

Mímir

Mímir o **Mim** es un gigante mitológico escandinavo. Tío materno de Odín guardían de las fuentes de la sabiduría, ubicadas en las raíces de Yggdrasil. En su momento negó a Odín beber de dichas fuentes. Odín tuvo que negociar y ofrecerle uno de sus ojos.

Es uno de los dioses fundamentales en la mitología nórdica cuya cabeza fue amputada y mandada a Odín durante la guerra entre los Æsir y los Vanir. Él era reconocido por su conocimiento y sabiduría y Odín viajó a la tierra de los gigantes Jötunheim, para adquirir la sabiduría y el conocimiento omnisciente de Mímir.

El conocimiento fue obtenido de beber del pozo mágico de Mímir, pero como precio por beber de él Odín fue forzado a sacarse uno de sus ojos. Luego de lo cual, volvió a Asgard con la cabeza Mímir para consultas oraculares de acuerdo a algunas historias. Mímir fue también el consejero de Hœnir después de que se convirtiera en el soberano de los Vanir.

Enlaces externos

-  [Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mímir**. Commons](#)



Odín encuentra el cuerpo de Mímir decapitado.

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. Gerð es la hija de Gymir y Aurboda; también tiene un hermano llamado Beli. Gerð 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 Fjölnir, que sucedió a Freyr como gobernante de Suecia.

En *Skáldskaparmál* Gerð 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 Gerð se encuentre en esta lista por error, siendo confundida con Gríðr, 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 quiso casarse con Freyr, rechazó sus propuestas (realizadas por Skirnir, el mensajero de Freyr) aun cuando le llevó once manzanas doradas y el Draupnir. Skirnir finalmente la amenazó con usar la espada de Freyr para convencerla de que debía contraer sus nupcias con él, pero después de todo, tuvo que entregar su espada mágica que luchaba por sí sola a cambio de poderse casar con ella. Esto, le repercutirá posteriormente en el Ragnarok, cuando perezca ante Surt, el gigante de fuego, ya que no posee arma alguna con la que defenderse salvo sus manos

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, Gerda. 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 gigante. 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 Gerð 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. Gerð entonces tuvo miedo y cedió, ofreciendo a Skirnir una copa de hidromiel en señal de reconciliación. También



Ilustración para la obra *Leyendas alemanas de dioses y de héroes* (*Deutsche Götter- und Heldensagen*, 1903): Skirnir y Gerda.

prometió ir al encuentro de Freyr cuando pasaran nueve noches, en un bosque sagrado que indicó.

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Gerð**. Commons

En inglés

- Bartleby: American Heritage Dictionary: Indo-European Roots: gher-1 ^[1]

Referencias

[1] <http://www.bartleby.com/61/roots/IE160.html>

Surt

En la mitología nórdica, **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

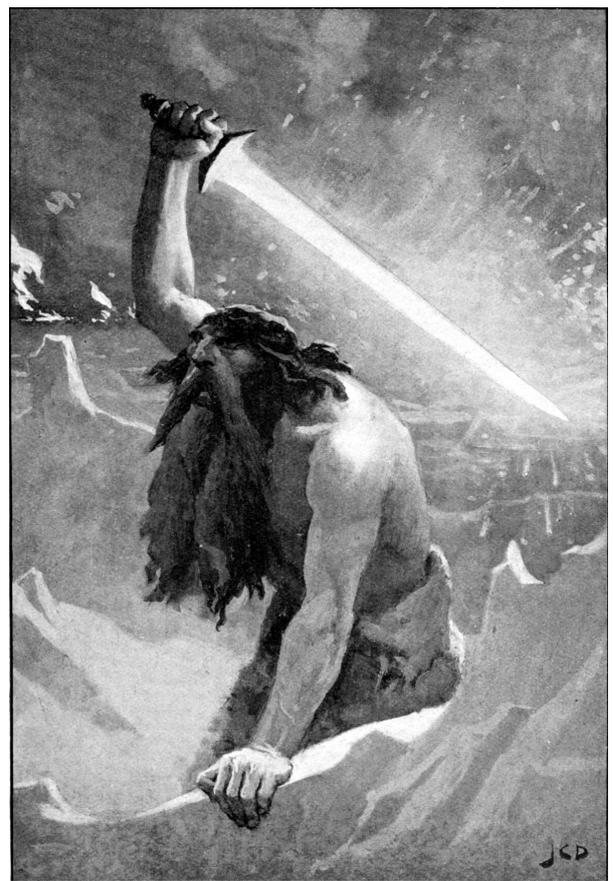
Blandiendo fuego

*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*



Surt

Cultura popular

El grupo de melodic death metal, Amon Amarth, le ha dedicado un álbum discográfico que salió al mercado el 25 de marzo del 2011 con el título *Surtur Rising*.

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Surt**. Commons
- Texto de *Gimlé Gylfaginning* ^[1].

Referencias

[1] <http://www.unishade.com/gylfaginning.html>

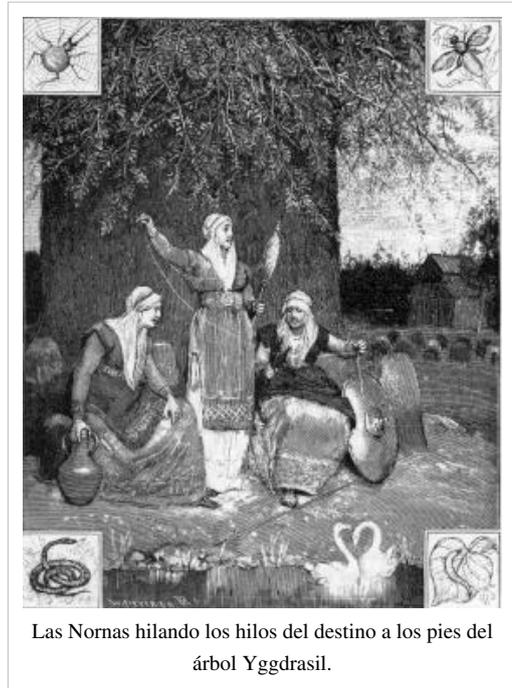
Urð

Urd, **Urð**, o **Urðr** era una de las tres principales Nornas de la mitología nórdica junto a Verdandi y Skuld. **Urðr** lleva la connotación de "destino" en nórdico antiguo; de hecho, la palabra "destino" en sueco moderno, *öde*, deriva de ésta. Su etimología es el pretérito del verbo *verða*, "devenir",^[1] es decir, "lo que devino, lo que ha ocurrido". En sajón (alemán) antiguo la palabra equivalente es **wurth**. En anglosajón (inglés antiguo) la palabra equivalente es **wyrd**, lo que da lugar a la palabra inglesa moderna *weird* (raro, extraño). El significado original del término puede verse en el nombre de las brujas en Macbeth de Shakespeare, *The Weird Sisters*, que juegan justamente el papel de las nornas. Otros términos nórdicos asociados a la noción de destino son *örlog*, *orlög*, *örlög*,^[2] donde la raíz "ör-" está relacionada al destino (*urðr*) y a algo primigenio (*ur-*); estos términos significan pues "lucha, ley (*log/lög/lag*) primigenia, o ley del destino".

Debido a la etimología de *verðalurðr*, se interpreta usualmente que esta norna está asociada a aspectos del destino ligados "*al pasado*". Otros autores sostienen, sin embargo, las Eddas **no**

caracterizan a las nornas como dísir que sean responsables exclusivas de distintos períodos del tiempo.^[3] Por el contrario, el material sugiere que todas ellas están asociadas al destino y que el pasado, el presente, y el futuro están entrelazados de tal modo que no pueden ser separados por las nornas. Esta interpretación considera que *Urðr/Wyrd* refleja cómo lo pasado afecta continuamente y condiciona lo futuro, en tanto que al mismo tiempo lo que ha de ocurrir está moldeando el pasado.

En este contexto, Urd es la norna que hila los hilos del telar ("lo que ha ocurrido"), para que sus hermanas lo hilvanen y tejan con él la forma de las vidas de todos los seres ("lo que ocurre" y "lo que es necesario que ocurra"); en este aspecto, es grande su parecido con la griega Cloto, en tanto su papel de hiladora. El pozo de Urd toma su nombre, y es de allí que las tres Nornas extraen el agua y arcilla para regar el fresno Yggdrasil.



Las Nornas hilando los hilos del destino a los pies del árbol Yggdrasil.

Etimología en más detalle

Tanto *Urðr* como *Wyrð* derivan del Proto-germánico **wurþiz*, que a su vez viene del Proto-indoeuropeo **wrti-*, una forma verbal abstracta de la raíz **wert-*. Esta raíz se encuentra en la palabra latina *vertere* y en el verbo inglés arcaico *weorþan* o *weorðan*, que significa "convertirse, llegar a ser" (compárese con el verbo alemán moderno *werden*, devenir).

Debe notarse que el nombre de otra norna, Verðandi, comparte la misma etimología, si bien en este caso el nombre deriva de *verðande*, presente indicativo o presente continuo del verbo nórdico antiguo *verða*, es decir "lo que está haciéndose o ocurriendo ahora mismo", es decir, aspectos del destino que se reflejan en "el presente".

Referencias

[1] John Lindow (2002). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press: Oxford.

[2] Diccionario etimológico sueco (<http://runeberg.org/svetym>)

[3] *Nordisk familjebok, Uggleupplagan 1904-1926* (Enciclopedia familiar nórdica, Edición del búho 1904-1925 (en sueco). (<http://runeberg.org/nf/>))

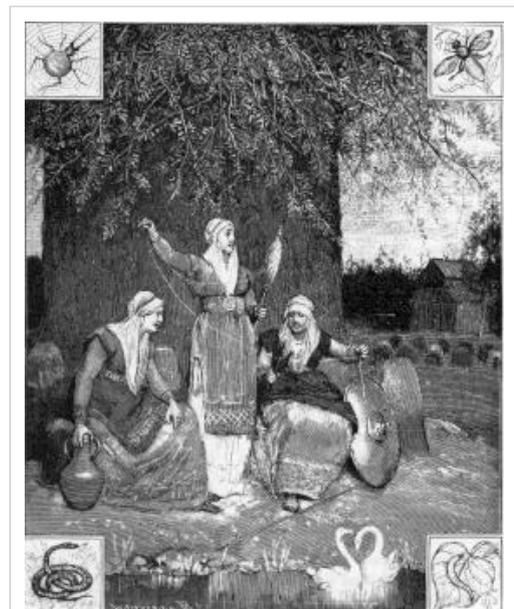
Verðandi

Verdandi o **Verðandi** era una de las tres Nornas principales de la mitología nórdica junto a Urd y Skuld. Según las Eddas existen también muchas otras nornir menores asociadas a individuos en particular. La raíz básica del nombre *Verðandi* es la misma que la de otra norna, Urðr. En el caso de Verðandi, la etimología deriva del presente del verbo *verða* en islandés/nórdico antiguo (*varþa/varda* en sueco) que significa "devenir, resultar, estar por suceder".^[1] En sueco moderno la expresión "**i vardande**" significa simplemente "en proceso" o "está haciéndose". Comparten el mismo origen que el verbo alemán *werden* y anglosajón *weorðan* (devenir). Otros verbos escandinavos modernos relacionados a estos son *vända*, "torcer, dar vuelta, reaparecer", y *vara*, "ser, existir".^[2]

En consecuencia, la norna Verðandi conlleva la noción "lo que está por suceder, o lo que está haciéndose"; en la interpretación corriente, se la considera asociada a aspectos del destino ligados o reflejados en "el presente". Otros autores han comentado, sin embargo, que el material en las Eddas **no** caracteriza a las nornas como responsables exclusivas de distintos períodos del tiempo.^[3] Por el contrario, el material sugiere que todas ellas están asociadas al destino y que el pasado, el presente, y el futuro están entrelazados de tal modo que no pueden ser separados por las nornas.

Dado que esta norna no lleva en sí el sentido básico de destino (como Urðr) o de necesidad (como Skuld), se la ha considerado la más bella y menos poderosa de las tres nornas.

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



Las Nornas hilando los hilos del destino a los pies del fresno Yggdrasil.

Referencias

- [1] John Lindow (2002). "Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs". Oxford University Press: Oxford.
 [2] Diccionario etimológico sueco (<http://runeberg.org/svetytm>)
 [3] *Nordisk familjebok, Uggleupplagan* (Enciclopedia familiar nórdica, Edición del búho 1904-1926 (en sueco)). (<http://runeberg.org/nf/>)

Dísir

En la mitología nórdica las **dísir** (sing. **dís**) son una colectividad de seres divinos femeninos de quienes poco se sabe con certeza, excepto que son mencionados en concurrencia con la muerte y el fallecimiento. *Dis* es creído que corresponde a las *idisi* mencionadas en los *Encantamientos de Merseburgo* en Alto Germano Antiguo así también con *ides*, un sinónimo poético anglosajón para "mujer". Posiblemente, está también relacionado etimológicamente con las *dhísanas*, un grupo de deidades femeninas en la *Yajur Veda*.

Dís puede ser usado en una manera sugestiva de un título (*señorita* o *diosa*). Freyja es llamada *Vanadís* (dís de los vanir) y a Alfhild se le refiere como sun-dís.

Algunos nombres de lugares escandinavos muestran la influencia de dísir, tales como Diseberg y Disevi en Suecia o Disen en Noruega.

Apariciones

Las Dísir aparecen brevemente en un par de poemas skáldicos, en la *Edda Poética* y en varios kenningar.

En *Grímnismál*, el sabio Grímnir (Odín) hace una profecía de la muerte del rey Geirröðr, y menciona a las dísir.

<i>Eggmóðan val</i>	El caído por la espada
<i>nú mun Yggr hafa,</i>	Ygg ahora tendrá;
<i>þitt veit ek líf of liðit;</i>	su vida se está acabando:
<i>úfar ro dísir,</i>	enojadas contigo están las dísir:
<i>nú knáttu Óðin sjá,</i>	Odín ahora verás:
<i>nálgastu mik ef þú megir.</i>	acércate a mi si puedes.
[1]	—Traducción de Thorpe [2]

En *Reginismál*, la chica soltera Lyngheiðr es llamada *dís ulfhuguð* (dís con el alma de un lobo) como un insulto. Luego, en el mismo poema, está la estrofa:

<i>Þat er fár mikit</i>	Vil es el signo
<i>ef þú fæti drepr,</i>	si tus pies tambalearán
<i>þars þú at vígi veðr,</i>	Mientras vas a luchar;
<i>tálar dísir,</i>	Diosas [dísir] siniestras
<i>standa þér á tvær hliðar</i>	a tus ambos lados
<i>ok vilja þik sáran sjá.</i>	serán esas heridas que conseguirás.
[3]	—Traducción de Bellows [4]

En *Hamðismál*, el héroe Hamðir después de haber matado a su amigo Erpr, culpa de su repentina furia a *hvöttumk at dísir* (la incitación de las dísir).

El poema skáldico *Krákumál* – compuesto por Ragnarr Loðbrók mientras esperaba su muerte en un pozo de serpientes – presenta la línea: *Heim bjóða mér dísir* (las dísir me invitaron a casa), como una de las muchas circunscripciones poéticas para lo que le esperaba.

También está el relato en la *Saga Hervarar* de como una mujer se enfurece tanto por la muerte de su padre a manos de su Heiðrekr, su esposo, que se cuelga en el *dísarsal* (santuario de las dísir).

Dísir, valquirias y nornas

Las dísir son directamente mencionadas solo en versos en nórdico antiguo. Como apuestas a las *valquirias*, el término nunca apareció en la *Edda en Prosa* de Snorri Sturluson. Ésta y la circunstancia en las cuales *dís* y *dísir* son encontradas, como se ve arriba, ha llevado a muchos eruditos^[5] a creer que *dísir* es el término original para las Valquirias (lit. "electoras de los asesinados"), que en cambio puede ser un kenning para *dís*.

La *Nordisk familjebok* remarca que Dísir también aparece como sinónimo de Norna. Considerando el hecho que Skuld cumplía el rol de una Valquiria y una Norna, el agrupamiento de valquirias y nornas como nombres de las dísir puede ser más realista que una mera distinción entre las tres.

Notas

[1] <http://www.northvegr.org/lore/poeticon/003.php>

[2] http://www.northvegr.org/lore/poetic2/003_02.php

[3] <http://www.northvegr.org/lore/poeticon/024.php>

[4] <http://northvegr.org/lore/poetic/021.php>

[5] **Incluyendo:** Ström, Folke (1954) *Diser, normor, valkyrjor: Fruktberhetskult och sakralt kungadöme i Norden*; Näsström, Britt-Mari (1995) *Freyja: The Great Goddess of the North*; and Hall, Alaric (2004)

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Dísir**. Commons

Skjaldmö

Una **skjaldmö** (*skjaldmær* en islandés, *sköldmö* en sueco), o **doncella escudera**, era una virgen que había elegido pelear como un guerrero en la mitología nórdica.^[1] Son mencionadas con frecuencia en sagas tales como la *saga Hervarar* y en *Gesta Danorum*.

De acuerdo a la enciclopedia sueca *Nordisk familjebok*, las skjaldmö aparecen también en historias de otras naciones germanas: los godos, y las tribus de los cimrios y marcómanos. Ellas fueron la inspiración para las valquirias y también la inspiración de J. R. R. Tolkien para el personaje Éowyn, llamada «*shieldmaiden of Rohan*» (expresión en la que *shieldmaiden* equivale a skjaldmö en inglés).^[2]

Ejemplos de nombres de *doncellas escuderas* mencionadas en sagas nórdicas incluyen a Brynhildr en la *saga Volsunga*, Hervor en la *saga Hervarar*, la princesa sueca Thornbjörg en *Hrólfs saga Gautrekssonar* y Hed, Visna y Veborg en *Gesta Danorum*.



Hervor muriendo luego de la batalla con los hunos. Una pintura de Peter Nicolai Arbo.

De acuerdo a Saxo Grammaticus, 300 doncellas escuderas pelearon del lado danés en la batalla de Brávellir.

Referencias

- [1] Harrison, D. & Svensson, K. (2007). Vikingaliv. Fälth & Hässler, Värnamo. ISBN 978-91-27-35725-9. p. 71
 [2] *Sköldmö* en *[[Nordisk familjebok (http://runeberg.org/nfce/0728.html)] (1917)]*.

Enanos (mitología)

Los **enanos nórdicos** o *dvergar* (en nórdico antiguo *dvergar*, singular *dvergr*) son seres de la mitología nórdica, asociados con las piedras, lo subterráneo, la muerte, la suerte, la magia y la tecnología, especialmente la forja. Son identificados con los svartálfar ('elfos negros'), y dökkálfar ('elfos oscuros'), debido a que estos términos eran aparentemente intercambiables en los textos más tempranos como las *Eddas*. Aunque etimológicamente Dvergar hace referencia a "enanos", el concepto nórdico de Dvergar a menudo se diferencia del concepto de "enanos" en otras culturas. Por ejemplo, los enanos nórdicos son originalmente de tamaño humano. No son descritos como los pequeños hasta el siglo XIII, cuando comenzaron a aparecer en las sagas legendarias, a menudo como un elemento humorístico. El significado que tiene la palabra "enano" en las lenguas romances es el de la latina "*nanus*", adjetivo que significa "pequeño en su especie". Este significado coincide con el de la palabra del inglés actual "*dwarf*", pero ésta tiene el mismo origen indoeuropeo que la castellana "tuerto", que significa en principio "torcido" o "deforme"; si la anomalía está en el ojo de la persona o del animal ("ojituerto"), lo que indica en principio la palabra o el componente "tuerto" no es que falte el ojo, sino que éste está mal formado o lisiado (si falta, la palabra correcta es en principio "ojimanco"). La verdad es que estas criaturas de la tradición escandinava eran concebidas como capaces de cambiar la forma y el tamaño de su cuerpo a voluntad, de ahí el nombre, que algunos han propuesto traducir como "turgos", en lugar de "tuertos" o "enanos".

En el folclore escandinavo tardío, otros tipos espíritus de la naturaleza (Vættir), al igual que los Trol y Nisse, parecen hacerse cargo de muchas de las funciones de la Dvergar.

En la sección Dvergatal, de *Völuspá* se divide a los enanos en lo que puede ser tres tribus, primero las lideradas por Mótsognir su primer líder, en segundo lugar por Durin y por último por Dvalin.^[1] En *Hávamál* se menciona que Dvalin llevó la escritura rúnica a los Dvergar.^[2]

Características

Ninguna fuente mitológica temprana describe a los enanos como seres pequeños.^[3] En la *Edda prosaica*, en *Gylfaginning* se dice que tenían el aspecto de los humanos, pero que vivían en la tierra y en las piedras.^[4]

Sólo en las fuentes más tardías como las sagas legendarias de los siglos XIII y XV, los enanos son descritos de baja estatura y en ocasiones de aspecto desagradable. En estas sagas, generalmente desempeñan un papel humorístico.^[5]

En contra de la teoría de que los enanos eran de la misma estatura que los hombres, está el propio origen de la palabra que se cree deriva del protogermánico **dweraz*, del protoindoeuropeo **dhwergwhos* que significa 'algo pequeño',^[6] lo que sugiere que tal vez los enanos fueron pensados como seres pequeños en un comienzo.

Los textos nórdicos describen el color de la piel de los enanos pálido (*fölr*), como un cadáver^[7] el color de su pelo es negro (*svartr*) y su aspecto y complexión cadavéricos.

En la *Edda poética*, el poema *Alvíssmál* narra cómo Thor se burla de la «pálida» piel blanca de un enano. Thor se encuentra lleno de ira al conocer que su hija Þrúðr se prometió en matrimonio al enano llamado Alvíss (literalmente, 'todo sabiduría', refiriéndose a los conocimientos mágicos de los enanos).

¿Que hombre es este?!	<i>Hvat er þat fira?!</i>
¿Por que tan pálida la nariz?	<i>Hví ertu svá fölr um</i>
¿Con los muertos pasas en la noche?	<i>nasar?</i>
Como un gigante	<i>Vartu í nótt með ná?</i>
Pienso que pareces	<i>Þursa líki</i>
Tu no naciste para la novia.	<i>þykki mér á þér vera!</i>
	<i>ert-at-tu til brúðar borinn.</i>

«Alvíssmál», *Edda poética*, estrofa 2^[8]

Los insultos de Thor resumen ciertos conceptos relacionados con la apariencia de los enanos nórdicos. En particular este enano tenía una nariz pálida, que sobresalía entre su barba y sus cabellos negros. En la cultura nórdica se valoraba la piel blanca, sin embargo el color de piel del enano no parece saludable con una extrema palidez, y Thor lo acusa de ser un cadáver al decirle que pasa tiempo con los muertos. Los enanos son pálidos porque la luz solar les es letal y en la misma forma que los muertos son enterrados en los túmulos y nunca ven la luz, los enanos viven bajo tierra y evitan la luz solar, la cual les provoca la muerte. Este enano visita a Thor sólo durante la noche, y en el poema el dios se encarga de prolongar un juego de adivinanzas que pretenden probar la sabiduría del enano, pero que tiene por finalidad esperar la luz del amanecer, la cual mata al enano al final del poema, convirtiéndolo en piedra, y así evitando Thor la boda de su hija con el enano.^[9]

Aunque los enanos en ocasiones son llamados "negros", en nórdico antiguo esto hace referencia al color de su cabello (*svartr*), no al de la piel. Para describir una piel oscura en nórdico antiguo se la definía como una piel de color "azul", expresión que deriva de la apariencia de los cadáveres. Esto se puede comparar con otros enanos cuyos nombres hacen referencia a su piel pálida de apariencia cadavérica, como Dáinn ('el muerto') y Náinn ('el cadáver').

Son grandes artífices, inteligentes e industriosos, y entre otras maravillas, crearon el martillo Mjólnir para Thor, la lanza Gungnir para Odín, el anillo mágico Draupnir, y el navío Skíðblaðnir. El collar Brisingamen de Freyja y el jabalí dorado de Freyr, Gullinbursti son otras obras suyas.

Referencias

- [1] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Völuspá (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Voluspo.htm)». *Edda poética*.
- [2] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Hávamál, estrofas 143 y 144 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe04.htm>)». *Edda poética*.
- [3] 'Dwarves' en *Cassell Dictionary of Norse Myth and Legend*, ed (Andy Orchard 1997, ISBN 0-304-34520-2).
- [4] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 14 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXI-XX.htm#gylf14)». *Edda prosaica*.
- [5] «Zwerge» en Rudolf Simek: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart, 1984.
- [6] Online Etymology Dictionary (<http://www.etymonline.com/index.php?term=dwarf>)
- [7] Poetic Edda: Essays on Old Norse Mythology, p.213 (http://books.google.com/books?id=j4bufbA_UpQC&pg=PA213&lpg=PA213&dq=pale+norse+dwarf&source=web&ots=1unNcgngge&sig=OqtjZmbKRSCoIy3-yxSA3rFPf5A#PPA213,M1|The)
- [8] Traducción libre de : Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Alvíssmál (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Alvismol.htm)». *Edda poética*.
- [9] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Alvíssmál (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Alvismol.htm)». *Edda poética*.

Jörmundgander

Jörmundgander o **Jörmungandr**, también llamada la "**Serpiente de Midgard**" (*Miðgarðsormr* en nórdico antiguo, *Midgårdsormen* en sueco y danés moderno), es una gigantesca serpiente que ronda *Midgard* (o *Midgård*) hasta el día del *Ragnarök*. Es un monstruo *masculino*. Tiene al dios *Loki* como padre y a la giganta Angrboda 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 atrapado hasta el Ragnarök, el día de la destrucción total. Jormundgander creció tanto que mordiéndose la cola podría abrazar toda la tierra. Se le conoce también por ello en los idiomas escandinavos como "*jordens band*", esto es, "cinta del mundo". El nombre aparece con varias grafías alternativas en la literatura nórdica: Jormagund, Jormugand, Jormangund, Jormungandr, Jormungandr, y Jörmungandr. La variaciones dependen de los criterios utilizados para interpretar las vocales en las runas, así como el deseo de utilizar la ortografía de los lenguajes nórdicos modernos.

La etimología del nombre en nórdico antiguo es la siguiente: (1) **jörmun** (relacionada al sajón antiguo "Irmin", proto-germánico **ermunaz*) que significa "grande, exaltado, enorme, importante". Esta raíz se encuentra en numerosos nombres propios (p.ej., Ermengarde, Arminius); (2) **gandr** o **ganðr** (relacionada al inglés "wand", bastón o vara flexible, y a "to wind", torcer o doblar, proto-germánico **gandaz* or **wandaz*) es un nombre poético masculino que describe un objeto mágicamente poderoso o un ser imbuido con ese poder.^[1] El objeto normalmente asociado a *gandr* es pues una vara. Es el nombre usado a veces para describir el bastón o lanza de Odín; la raíz forma la primera parte de nombres propios conocidos como Gandalf, nombre que Tolkien tomaría prestado para su Gandalf.^[2] En consecuencia, *jormungandr* significa literalmente "el gran bastón", en el sentido de un objeto mágico muy grande y poderoso.

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

Mitos



El reto de Útgarða-Loki

En el primero, Thor se encuentra a la serpiente, la cual ha sido disfrazada como un colosal gato por el rey gigante Útgarða-Loki. Como uno de los trabajos puestos por Útgarða-Loki, Thor debía cargar al gato; como era incapaz de cargar a una criatura tan monstruosa como Jörmundgander, se las arreglo para levantarlo lo suficiente para separar del suelo una de sus cuatro patas. Cuando Jörmundgander es revelado por Útgarða-Loki, el levantamiento del gato es considerado como uno de los actos más impresionantes.^[3]

Thor, Hymer y Jörmundgander

Para una fiesta organizada en la morada de *Ægir* no había suficiente hidromiel para todos porque *Ægir* no poseía una caldera suficientemente grande para prepararla. *Ægir* le encomendó a Thor la tarea de buscar una caldera, pero ni Thor ni nadie la halló, hasta que Tyr le informó que Hymer el gigante, su padre, poseía una caldera de una milla de profundidad. Partieron en busca del palacio de Hymer para pedir prestada la caldera. Al ver llegar a

Thor, el gigante se enfureció, 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 de Midgard. Una vez allí, Thor lanzó su caña de pesca y Jörmundgander la agarró, luchando frenéticamente contra 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 de Midgard, se acobardó y cortó el sedal antes de que el barco naufragara, por lo cual Jörmundgander pudo escapar. Al volver al palacio del gigante y dar una prueba más de su fuerza, Thor pudo llevarse la gran caldera.^[4]

Ragnarök

Su último encuentro ocurrirá con la llegada del Ragnarök ("el destino de los regentes/dioses"), cuando Jörmundgander se arrastrará fuera del océano y envenenará 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.^[5]

Referencias

- [1] [Oskar Bandle et al. (2002) *The Nordic Languages*, Walter deGruyter: Berlín, ISBN:3110148765]
- [2] *The Germanic lexicon project* (El proyecto de vocabulario germánico) (en inglés) (http://www.ling.upenn.edu/~kurisuto/germanic/language_resources.html)
- [3] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 47 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXLI-LIV.htm#gylf47) ». *Edda prosaica*. Consultado el 18/04/2008.
- [4] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Hymiskviða (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe09.htm>) ». *Edda poética*. Consultado el 18/04/2008.
- [5] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Völuspá (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe03.htm>) ». *Edda poética*. Consultado el 18/04/2008.



Thor luchando contra la serpiente marina, Henry Fuseli, 1788.

Angrboda

Angrboda o **Angerboda** es una gigante de la mitología nórdica. La etimología del nombre en nórdico antiguo es la siguiente: (1) **anгр** (del proto-indoeuropeo *anghu, constricción; relacionada al latino "angosto", estrecho; al inglés "anger", enojo, ira; al sueco "ångr", arrepentimiento) significa una sensación de "estrechez" o "estrangulamiento" del cuerpo y por extensión "dolor, pena, angustia, ansiedad". En islandés moderno "anгр" es "pena", en noruego "anгр" es un estrecho/fiordo. (2) **boda** (relacionada al inglés "to bid", pedir, rogar, al sueco "bud", petición) significa mensajero o heraldo o un mensaje (*cf.* en islandés moderno, "boði", un mensajero). El significado de *Angrboda* es por lo tanto "Mensajera del dolor" o "Anunciadora de penas".^[1]

Es mencionada en la Edda poética en la *Völuspá corta*^[2] y en algunas ediciones incluido en el Hyndluljóð^[3] como la madre de Fenrir por Loki. Además ella es (por Loki) la madre de Jörmungandr, la serpiente (macho) de Midgard (hermano de Fenrir), y Hel, la regente del inframundo (hermana de Fenrir). Snorri Sturluson en su *Edda prosaica* (en el *Gylfaginning*) llama a Angrboda una "giganta en Jötunheimr" y madre por Loki de Fenrir, Jörmungandr, y Hel. Como se indica a continuación podría ser idéntica con **Iárnvidia** 'La de Járnvid' mencionada en la lista de esposas-trol en el *nafnaþulur* de Snorri.

El poema édico *Völuspá* habla de una giganta que reside en Járnvid a quien los comentaristas generalmente identifican con Angrboda (y Iárnvidia de la lista de esposas-trol):

Al este, la anciana estaba, en Járnvid,
y allí alumbró la camada de Fenrir;
de todos ellos surgirá uno,
destructor de la luna, en forma de trol.
Bebe la vida de hombre muertos.
Se tiñe el Asgard con roja sangre;
negro será el sol en el verano,
y el clima, espantoso.

¿Podrías saber aún más?

Edda poética, Völuspá estrofas 40 y 41^[2]

En *Gylfaginning* Snorri da una explicación en prosa y una variante de estas estrofas. La traducción al español de la traducción de Brodeur es:

Una bruja habita en el este de Midgard, en un bosque llamado Járnvid: en ese bosque habitan mujeres trol que son conocidas como *Iárnvidjur* (mujeres de Járnvid). La anciana bruja tiene a muchos gigantes por hijos, y todos bajo la forma de lobos; y de este lugar salen estos lobos. El refrán dice así: de esta raza vendrá uno que será el más poderoso de todos, el que es llamado el 'Perro que caza la luna' [*Mánagarm*]; se llenará con la carne de todos los hombres que mueran, y se tragará la luna y rociará con sangre los cielos y todas las guaridas; y por ello el sol perderá su brillo, y los vientos se inquietarán y rugirán en cada lado.

Edda prosaica, Gylfaginning, capítulo 13^[4]

En la estrofa 13 del poema éddico *Baldrs draumar* Odín dice a la völva que ha traído de entre los muertos:

Tú no eres la völva, ni una sabia mujer,
sino que eres la madre de tres gigantes.

Edda poética, Baldrs draumar, estrofa 13^[5]

Aquí se podría hacer referencia a Angerboda como la madre de los tres monstruos. La vidente declara que nunca volverá de entre los muertos por hechizos hasta que Loki se libere de sus ataduras.

Referencias

- [1] *The Germanic lexicon project* (El proyecto de vocabulario germánico) (en inglés) (http://www.ling.upenn.edu/~kurisuto/germanic/language_resources.html)
- [2] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (ed.): « Völuspá, estrofas 40-41 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe03.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 26/10/2007.
- [3] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (ed.): « Hyndluljóth, estrofa 42 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe15.htm>)». *Edda poética*. Consultado el 26/10/2007.
- [4] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Gylfaginning, capítulo 13 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningXI-XX.htm#gylf13)». *Edda prosaica*. Consultado el 26/10/2007.
- [5] Sturluson, Snorri. trad. Henry A. Bellows (ed.): « Baldrs draumar, estrofa 13 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/BaldrsDraumar.htm)». *Edda poética*. Consultado el 26/10/2007.

Hugin y Munin

En la mitología nórdica **Huginn y Muninn**, o **Hugin** y **Munin**, son 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 información 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 (*Hrafnaguð*) "dios cuervo" se utilizaba para referirse a Odín.



Hugin y Munin posados en los hombros de Odín en esta ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVIII.

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

De *Grímnismál*:

*Huginn ok Muninn
fljúga hverjan dag
Jörmungrund yfir;
óumk ek of Hugin,
at hann aftr né komi-t,
þó sjámk meir of Munin.*

Hugin y Munin
vuelan todos los días
alrededor del mundo
temo menos por Hugin
de que no regrese,
aún más temo por Munin.

Edda poética - Grímnismál, estrofa 20.^{[1][2]}

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. Everyman. ISBN 0-460-87616-3
- Hollander, Lee Milton. (Trans.) (2007). *Heimskringla: Historia de los Reyes de Noruega* ^[3]. University of Texas Press. ISBN 978-0-292-73061-8
- Jansson, Sven B. (1987). *Runas en Suecia*. Stockholm, Gidlund. ISBN 917844067 X
- Lindow, John (2001). *Mitología Nórdica: Una guía a los Dioses, Héroes, Rituales y Creencias* ^[2]. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0
- Orchard, Andy (1997). *Diccionario de Mitos y Leyendas nórdicas*. Cassell. ISBN 0 304 34520 2
- Petersen, Peter Vang (1990). "Los cuervos de Odin" recogido en la obra *Oldtidens Ansigt: Faces of the Past*. Det kongelige Nordiske Oldskriftselskab. ISBN 87-7468-274-1
- Simek, Rudolf (2007) translated by Angela Hall. *Diccionario de Mitología Nórdica*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Referencias

- [1] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Grímnismál (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe06.htm>)». *Edda poética*.
- [2] Jónsson, Guðni. Versión en nórdico antiguo. (ed.): « Grímnismál (<http://www.heimskringla.no/original/edda/grimnismal.php>)». *Edda poética*.
- [3] <http://books.google.com/books?id=qHpwj7-wNkC&printsec=frontcover&dq=Heimskringla:+History+of+the+Kings+of+Norway&lr=#v=onepage&q=&f=false>

Völva

Una **völva**, **vala**, **wala** (antiguo alto alemán), **seiðkona**, o **wicce** era una sacerdotisa en la mitología escandinava y entre las tribus germanas.

Visión general

La palabra inglesa *witch* es la forma moderna de *wicce*. Como las mujeres en general en las sociedades tribales germanas pre-cristianas, las Völvas practicaban seiðr (chamanismo), el cual era considerado como *ergi* (que no era para los hombres), a pesar de que había practicantes hombres llamados *seiðmaðr* (o *Wicca* en antiguo inglés).

También asociados a las völvas estaban los encantamientos llamados *galdrar*. Se creía que las völvas poseían tales poderes, y que incluso el padre de los dioses, Odín en persona, consultó a una para conocer el futuro de las divinidades, un relato que se preservaba en la *Völuspá*.

Ejemplos de völvas en la literatura nórdica incluyen la vidente Heidi (alt. Heith) en la *Völuspá* y la bruja Gróa en la *Svipdagsmál*.

Enlaces externos

- <http://www.cs.utk.edu/~mclennan/BA/E.W.txt>
- Orígenes de las palabras Wicce Witch ^[1]



Imagen de una völva en un Sello postalsello de las Islas Feroe.

Referencias

- Steinsland, G. & Meulengracht Sørensen, P. (1998): *Människor och makter i vikingarnas värld*. ISBN 91-7324-591-7

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Völva**. Commons

Referencias

- [1] <http://www.spiritualitea.com/articles/briefhistory.shtml>

Ginnungagap

En la mitología nórdica, **Ginnungagap** ("aparente vacío" o "hueco enorme") era el vasto abismo que existía entre Niflheim y Muspelheim antes de la creación. Era tan profundo que ningún ojo mortal alcanzaba ver el fondo.^[1] 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.

Referencias

- [1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 29

Hvergelmir

En la mitología nórdica **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, el dragón Níðhöggr roe una de las raíces del fresno del mundo, el Yggdrasil.

Enlaces externos

- Gylfaginning en asatru.es (COE) ^[1] (en español)

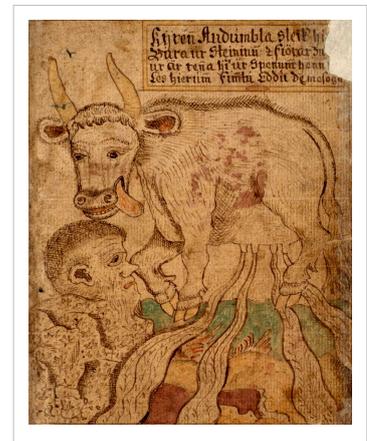
Referencias

[1] <http://www.asatru.es/paginas/gylfaginning.htm>

Auðumbla

En la mitología nórdica **Auðumbla** (también **Auðhumla**, **Auðhumbla**, **Auðhumla**) es la vaca primigenia. A diferencia de otros nombres escandinavos, el nombre Auðumbla aún no ha sido descifrado y las fuentes disponibles tampoco proporcionan datos acerca de su origen.

En *Gylfaginning*, *Edda prosaica* se relata que Auðumbla fue creada en el inicio del tiempo a partir del hielo derretido del Niflheim en el Ginnungagap, de la misma manera que Ymir. Se alimentaba del hielo del Niflheim, lamiendo pedazos de sal y escarcha, mientras el hielo se derretía al contacto con el aire caliente del Muspelheim.



Según la leyenda, el gigante de hielo Ymir fue amamantado por Auðumbla. Al lamer el hielo, Auðumbla reveló, bajo su superficie, la forma de un hombre, al que finalmente liberó. Este fue el dios Buri, que después engendró a Bor, padre de Odín, y a sus hermanos Vili y Ve.^[1]

Auðumbla no es mencionada nuevamente en las Eddas y aparte de una mención en *Nafnabulur*, no aparece en ninguna otra fuente.^[2]

Referencias

[1] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): «Gylfaginning, capítulo 6 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.

[2] Snorri Sturluson. «Nafnabulur (<http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/skindex/thul4a.html#d>)». *Edda prosaica*.



Pintura de Nikolai Abraham Abildgaard.

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.



Buri es lamido fuera del salado bloque de hielo por la vaca Auðumla en esta ilustración del siglo XVIII de un manuscrito islandés.

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 allr maðr. Sá er nefndr Búri. Hann var fagr álitum, mikill ok máttugr. Hann gat son þann er Borr hét.

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[.]

Gylfaginning 6-10 ^[1] (Traducción de Brodeur)

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.

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

Edición de Finnur Jónsson ^[1] Traducción de Faulkes

Bibliografía

- Ásgeir Blöndal Magnússon (1989). *Íslensk orðsifjabók*. Reykjavík: Orðabók Háskólans.
- Brodeur, Arthur Gilchrist (traduc.) (1916). *The Prose Edda by Snorri Sturluson*.
- Eysteinn Björnsson (ed.) (2005). *Snorra-Edda: Formáli & Gylfaginning : Textar fjögurra meginhandrita*. <http://www.hi.is/~eybjorn/gg/>
- Faulkes, Anthony (traduc.) (1987). *Edda*. London: J. M. Dent. ISBN 0-460-87616-3.
- Finnur Jónsson (1931). *Lexicon Poeticum*. København: S. L. Møllers Bogtrykkeri.
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Buri**. Commons

Referencias

- [1] <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/skindex/tblond.html>

Vili

Vili era uno de los Æsir e hijo de Bor en la mitología nórdica. Sus hermanos eran Ve y Odín. Conocido por darle emociones e inteligencia a la humanidad. Según Loki, en la *Lokasenna*, estaba enamorado de la esposa de Odín, Frigg.

En la *Völuspá*, en la creación del primer hombre (Ask) y mujer (Embla), **Hœnir** y Lóðurr ayudaron a Odín. 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*

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Ve (dios)

Ve era uno de los Æsir e hijo de Bestla y Bor en la mitología nórdica. Sus hermanos eran Vili y Odín. 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 Odín, Frigg.

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

Otros nombres

- Alemán: *Wiho*

Bibliografía

- Faulkes, Anthony (Trans.) (1995). *Edda*. ISBN 0-460-87616-3
- Ellis Davidson, H. R. (1965). *Gods And Myths Of Northern Europe*. Penguin. ISBN 0-14-013627-4
- Grundy, Stephan (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted. University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6
- Larrington, Carolyne (Trans.) (1999). *The Poetic Edda*. Oxford World's Classics. ISBN 0-19-283946-2
- Lindow, John (2001). *A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- Näsström, Britt-Mari (1998) *The Concept of the Goddess*. Routledge. ISBN 0-415-19789-9
- Orchard, Andy (1997). *Dictionary of Norse Myth and Legend*. Cassell. ISBN 0-304-34520-2
- Simek, Rudolf (2007) trad. Angela Hall. *Dictionary of Northern Mythology*. D.S. Brewer. ISBN 0-85991-513-1

Ymir

En la mitología nórdica **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



Los hijos de Bor matan a Ymir en esta ilustración de Lorenz Frølich.

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, Odín, Vili y Ve

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 llamados Norðri, Suðri, Austri y Vestri. A estos enanos les fueron dados los nombres de Este, Oeste, Norte y Sur. Odín 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 *ymyos) 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.

Trivia

En Groenlandia hay una gran isla costera, la quinta mayor de ese territorio, que fue bautizada como isla Ymer.

Referencias

En inglés

- Branston, Brian: *Gods & Heroes from Viking Mythology*. Eurobook Limited, 1978.
- Meid, W.: 1992. *Die Germanische Religion im Zeugnis der Sprache*. In Beck et al., *Germanische Religionsgeschichte – Quellen und Quellenprobleme*, pp. 486-507. New York, de Gruyter. *Page, R.I.: *Norse Myths*. Bath Press, 1990, University of Texas Press, 1996.
- Turville-Petre, O. E. G.: *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Weidenfeld and Nicolson, 1964.
- Winterbourne, Anthony: *When the Norns have Spoken*. Rosemont Publishing & Printing Corp., 2004.
- Young, Jean I.: *The Prose Edda of Snorri Sturluson: Tales from Norse Mythology*. Bowes & Bowes, 1954.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Ymir**. Commons

Hœnir

En la mitología nórdica **Hœnir** era un dios que formaba parte de los Æsir. Junto con Mimer fue con los Vanir como parte del intercambio realizado como pacto para finalizar la guerra entre ambos grupos de dioses. Los Vanir lo convirtieron en uno de sus miembros pero él era indeciso y relegaba a Mimer todas sus decisiones. Este hecho es mencionado en la *saga de los Ynglings*, donde se lo llama Hone. La figura de este dios es enigmática, ya que a pesar de no brindarse demasiada información sobre él, es mencionado en los eventos más importantes de la mitología nórdica, como la guerra entre los Æsir y los Vanir, la creación de los primeros hombres y la batalla del fin del mundo, el Ragnarök.^[1]

La gente de Asaland envió un hombre llamado Hone, que pensaron sería adecuado como jefe, ya que era fuerte y de buen aspecto; y con él enviaron un hombre de gran sabiduría llamado Mime. Por su parte la gente de Vanaland enviaron al hombre más sabio de la comunidad, llamado Kvase. Cuando Hone llegó a Vanaheim, inmediatamente fue convertido en jefe y Mime acudía a él con buenos consejos en todas las ocasiones. Pero cuando Hone se encontraba solo en el Thing o en otras reuniones, si Mime no se encontraba cerca de él, y se le planteaba cualquier dificultad, solo respondía de una forma -- "Ahora dejen que otros den su consejo"; entonces la gente de Vanaland sospechó que la gente de Asaland les habían engañado en el intercambio de hombres.



Loki, Odín, Hœnir y Þjazi bajo forma de águila en una ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVIII.

Saga de los Ynglings, capítulo 4^[2]

En la *Völuspá*, Hœnir y Lóðurr ayudaron a Odín en la creación del primer hombre, Ask y la primera mujer, Embla. Hœnir fue el encargado de darles los sentidos a estos primeros hombres.^[3] En *Gylfaginning*, estos son sustituidos por Vili y Ve.^[4] Como Snorri conocía la *Völuspá*, es probable que Hœnir fuera otro nombre para Vili.

En *Skáldskaparmál* el dios es mencionado en una travesía junto a Odín y Loki en donde se encuentran con el gigante Þjazi bajo forma de águila cuando se detienen a preparar comida.^[5]

En *Haustlög* se conserva un relato similar al de *Skáldskaparmál* donde Þjazi pide a Hœnir unirse a la comida de los viajeros.^[6]

En el prólogo de *Reginismál* se relata que Hœnir junto a Odín y Loki llegaron hasta la cascada donde moraba el enano Andvari que tenía la habilidad de transformarse en pez y que más tarde Loki robaría su oro y su anillo Andvarinaut.^[7]

De acuerdo con la *Völuspá*, Hœnir fue uno de los pocos dioses que logró sobrevivir al Ragnarök.^[8]

Referencias

- [1] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. ISBN 0-19-515382-0.
- [2] Traducción libre de: Sturluson, Snorri. trad. Samuel Laing (1844) (ed.): « Saga Ynglinga, capítulo 4 (http://www.northvegr.org/lore/heim/001_01.php)». *Heimskringla*.
- [3] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Völuspá, estrofa 18 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Voluspo.htm)». *Edda poética*.
- [4] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulo 9 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GylfaginningI-X.htm#gylf9)». *Edda prosaica*.
- [5] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Skáldskaparmál, capítulo 43 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXLI-L.htm#skald43)». *Edda prosaica*.
- [6] úr Hvini, Thjóðólfur. trad. Henry A. Bellows (1936) (ed.): « Haustlöng, estrofa 4 (<http://www.geocities.com/igdrasilas/haustlong.htm>)». *Edda poética*.
- [7] Sturluson, Snorri. trad. Benjamin Thorpe (1866) (ed.): « Reginsmál, prólogo (<http://www.northvegr.org/lore/poetic2/025.php>)». *Edda poética*.
- [8] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Völuspá, estrofa 47 (<http://www.angelfire.com/on/Wodensharrow/reginsmal.html>)». *Edda poética*.

Lóðurr

En la mitología escandinava, **Lóðurr** es uno de los Æsir. En la *Völuspá* es quien se encarga de animar los cuerpos de los primeros seres humanos,^[1] pero aparte de esto casi nunca se lo menciona. Los eruditos lo han identificado con Loki, Ve, Vili y Frey pero no se ha llegado a un consenso.

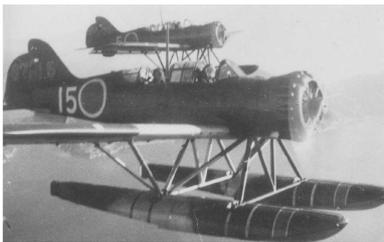
Referencias

- [1] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (ed.): « Völuspá, estrofa 18 (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/PoeticEdda/Voluspo.htm)». *Edda poética*.

Mundilfari

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

Yokosuka E14Y

Yokosuka E14Y	
 <p>Dos E14Y en formación.</p>	
Tipo	Avión de vigilancia
Fabricante	● Yokosuka Naval Air Technical Arsenal
Primer vuelo	1939
Introducido	1941
Retirado	1943
Usuario	☀ Armada Imperial Japonesa
N.º construidos	126

El **Yokosuka E14Y**, de nombre código **Glen** por las fuerzas armadas estadounidenses era un hidroavión de la Armada Imperial del Japón del que fueron construidos 126 ejemplares para ser utilizados en submarinos oceánicos como el *I-25* durante la Segunda Guerra Mundial. La designación japonesa era *Hidroavión Ligero de Reconocimiento Tipo O de la Marina* (零式小型水上偵察機[?]).

Actuaciones

Operación Dragón Divino N° 2

Actuó desde la costa oeste de Estados Unidos hasta las costas del Índico, cuando el Almirante Yamamoto ordena al almirante Nagumo atacar la Base de Trincomalee en Ceilán. Nagumo desarrolla un raid sobre el Índico y destruye la base inglesa, hunde al portaaviones HMS *Hermes*, junto con el destructor HMS *Vampire*, una corbeta, un barco petrolero y un barco almacén. Al día siguiente Nagumo pone rumbo con su flota al Océano Índico.

El 27 de abril de 1942 los submarinos portaaviones I-16, I-18 e I-30 llegan a Penang y se encuentran con el transporte *Nisshin* que lleva los minisubmarinos. La *Operación Dragón Divino N° 2* está en marcha. El 5 de mayo de 1942, los británicos comienzan la Operación *Ironclad* para apoderarse de la colonia francesa de Madagascar, especialmente de la Bahía de Diego Suárez. Ante el sorpresivo ataque británico los franceses opusieron resistencia hasta el límite de sus fuerzas, pero poco es lo que podían hacer ante el desproporcionado poderío aeronaval británico, que los superaba ampliamente en número de hombres y equipo. El 7 de mayo, intentando salir a mar abierto después de estar acoderado al muelle, el submarino *Bezeviers* es atacado por aviones torpederos y bombarderos del portaaviones HMS *Illustrious*. El submarino *Monge* ataca al portaaviones HMS *Indomitable*, pero los destructores

HMS Active y HMS Panther hundieron al submarino. Las exiguas fuerzas francesas se repliegan al sur de Madagascar y permanecen luchando al límite de sus fuerzas hasta el mes de noviembre.

La flotilla de submarinos, al mando del Capitán Ishizaki en el I-16, con el I-10 y el I-20 llegaron a Madagascar el 29 de mayo de 1942; el I-18 tuvo problemas por un tifón mientras recargaba baterías y no pudo ser reparado, por lo que regresó a Kure con un solo motor. Ese mismo día en horas de la noche, aproximadamente a las 22:30, el hidroavión de reconocimiento E14Y del I-10, pilotado por el Teniente Araki Toshio y el suboficial Ito Yoshiharu como observador, despegó para hacer un reconocimiento en la Bahía de Diego Suárez y encontró al crucero pesado HMS Ramillies anclado en la rada junto con los destructores HMS Duncan y HMS Active, las corbetas HMS Genista y HMS Thyme, el transporte de tropas HMS Karanja, los buques hospital, Atlantis, el tanquero British Loyalty, el mercante Llandaff Castle y un barco de municiones. Apenas avistado el avión en Diego Suárez se dio la alerta y el crucero Ramillies levó anclas para cambiar de posición.

Su acción más famosa

En junio de 1942, el I-25 estaba patrullando las costas de Oregón, cuando cañoneó la Batería Russell, un pequeño destacamento del militar que ahora está fuera de servicio. en el Fort Stevens. El daño fue mínimo. De hecho lo único que fue dañado fue el campo de Baseball. El 9 de septiembre de 1942, la tripulación armó el Glen [1] del 4º Sensuitai, 1er Sensui Sentai , pilotado por Nobuo Fujita y su observador Shoji Okuda el cual dejó caer bombas incendiarias sobre los bosques de Oregón , siendo la primera vez que el territorio continental de Estados Unidos fue bombardeado desde el aire en lo que se conoció como "The



Lookout Air Raid". La meta era propagar incendios por toda la costa , pero los vientos estaban escasos , había lluvia y los bosques estaban húmedos y dos rápidos centinelas de Incendios (Fire Lookouts) mantuvieron los incendios bajo control. De hecho si se hubieran desatado los incendios el liviano Glen habría caído.

Destacamentos

- Submarino I-7
- Submarino I-8
- Submarino I-9
- Submarino I-10
- Submarino I-11
- Submarinos I-15 al I-35

Especificaciones técnicas

Tripulación:2 (piloto y observador)**Longitud:**8.5 [[Metro**Envergadura:**11 [[Metro**Altura:**3.8 [[Metro**Superficie alar:**19 m²**Peso vacío:**1.119 kg**Peso cargado:**1.450 kg**Peso máximo al despegue:**1.603 kg**Planta motriz:**1× motor radialde 9 cilindros enfriado por aire **Hitachi Tempu 12.****Potencia (física)****Potencia:**254 [[Vatio

- **Velocidad máxima operativa (V_{no}):** 246 km/h
- **Velocidad crucero (V_c):** 167 km/h
- **Alcance:** 880 [[Kilómetro
- **Techo de servicio:** 5420 [[Metro
- **Carga alar:** 76,3 kg/m² (máxima)
- **Ametralladoras:** 1× trasera de 7,7 mm para el observador
- **Puntos de anclaje:** 4 con una capacidad de indeterminada, para cargar una combinación de:
 - **Bombas:** incendiarias de 76 kg

Bibliografía

- Joao Paulo Juliao Matsuura. *Japanese Seaplanes*. 1997. ^[2]
- R. J. Francillon "*Japanese Aircraft of the Pacific War*", Naval Institute Press, Annapolis, Maryland, USA, 1995
- Carl Boyd & Akihiko Yoshida. *The Japanese Submarine Force and World War II*. 1995 by Airlife Publishing. First published in 1996. ISBN 1 85310 764 6.
- Jenkins, David, "*Battle Surface - Japan's Submarine War against Australia 1942 - 44*", Random House Australia, 1992

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Yokosuka E14Y**. Commons
- Página de Wings Palette del Yokosuka Glen ^[3]
- El Samurai solitario que bombardeo America ^[4]

Referencias

[1] <http://wp.sen.ru/en/ww2/h/1049/65/0/1>

[2] <http://www.combinedfleet.com>

[3] <http://wp.sen.ru/en/ww2/h/1049/65/0>

[4] http://www.elpais.com/articulo/reportajes/samurai/solitario/bombardeo/America/elpepusocdmg/20070805elpdmgrep_5/Tes

Arvak y Alsvið

En mitología nórdica, **Arvak y Alsvið** (cuyos nombres significan "madrugador" y "muy veloz" respectivamente)^[1] eran los caballos que tiraban del carro de la personificación del Sol. La melena de los caballos emitía la luz; y la propia diosa Sól proporcionaba el calor.

La mitología narra que los dioses regulaban el paso de los días y las noches, así como las estaciones. Sól, la diosa del sol, hija de Mundilfari y esposa de Glen, cabalgaba todos los días a través de los cielos en su carro, tirado por dos caballos llamados Alsvið y Arvak. Sól es cazada durante el día por Sköll, un lobo que quiere devorarla; los eclipses solares representan que Sköll casi la atrapó. Está destinado que Sköll, algún día, va a atrapar y devorar a Sól, quien será reemplazada por su hermano, Máni (la Luna, palabra que en las lenguas germánicas es masculina). La historia narra que Mani es cazado por Hati, otro lobo.^[2] La tierra está protegida del calor total del sol por el escudo Svalin, que se encuentra ante ella.^[3]

Referencias

- [1] Lindow, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press. pp. 59. ISBN 0-19-515382-0.
- [2] Sturluson, Snorri. trad. Arthur Gilchrist Brodeur (1916) (ed.): « Gylfaginning, capítulos 6 y 7 (<http://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre04.htm>)». *Edda poética*.
- [3] Sturluson, Snorri. trad. H. A. Bellows (1936) (ed.): « Grímnismál, estrofa 38 (<http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe06.htm>)». *Edda poética*.

Enlaces externos

- Gylfaginning en asatru.es (COE) (<http://www.asatru.es/paginas/gylfaginning.htm>) (en español)
 - Grímnismál en la web de COE (<http://www.asatru.es/paginas/grimnismal.htm>) (en español)
-

Skuld (Norna)

Skuld era una de las tres Nornas principales de la mitología nórdica junto a Urd y Verdandi. Junto a sus hermanas tejía los tapices del destino bajo el fresno Yggdrasil.

Su nombre está asociado en nórdico antiguo (así como en los idiomas escandinavos modernos) a "*deuda, falta, culpa, o responsabilidad*". Etimológicamente la palabra deriva de *skola* en islandés/nórdico antiguo, "necesidad, ser necesario".^[1] Esta palabra comparte el mismo origen que ciertos verbos germánicos modales como "*skulle*" en sueco (modo condicional, "lo que podría ser") o "*should*" en inglés ("lo que debería ser").^[2] Por extensión, *Skuld* se interpreta usualmente como el aspecto del destino relacionado o reflejado en *el futuro*, es decir, "lo que nos hará falta, lo que debería ser, o lo que es necesario que ocurra". Otros autores han comentado, sin embargo, que el material en las Eddas **no** caracteriza a las nornas como responsables exclusivas de distintos períodos del tiempo.^[3] Por el contrario, el material sugiere que todas ellas están asociadas al destino y que el pasado, el presente, y el futuro están entrelazados de tal modo que no pueden ser separados por las nornas.

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 islandés/nórdico antiguo como tal.

Völuspá

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

Nafnapulur

En la adición nafnapulur a la Edda de Snorri se encuentran las siguientes estrofas:

<i>Mank valkyrjur</i>	Recitaré los nombres
<i>Viðris nefna.</i>	de las Valquirias de Viðrir (Odín).
<i>Hrist, Mist, Herja,</i>	Hrist, Mist, Herja,
<i>Hlökk, Geiravör,</i>	Hlökk, Geiravör
<i>Göll, Hjörprimul,</i>	Göll, Hjörprimul
<i>Gunnr, Herfjötur,</i>	Gunnr, Herfjötur
Skuld, Geirönul,	Skuld, Geirönul
<i>Skögul ok Randgníð.</i>	Skögul y Randgníð.
<i>Ráðgríðr, Göndul,</i>	Ráðgríðr, Göndul,
<i>Svipul, Geirskögul,</i>	Svipul, Geirskögul,
<i>Hildir ok Skeggöld,</i>	Hildir y Skeggöld,
<i>Hrund, Geirdriful,</i>	Hrund, Geirdriful,
<i>Randgríðr ok Þrúðr,</i>	Randgríðr and Þrúðr,
<i>Reginleif ok Sveið,</i>	Reginleif and Sveið,
<i>Þögn, Hjalmprimul,</i>	Þögn, Hjalmprimul,
<i>Þrima ok Skalmöld.</i>	Þrima y Skalmöld.

Referencias

- [1] Diccionario etimológico sueco (<http://runeberg.org/svetytm>)
- [2] John Lindow (2002). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press: Oxford.
- [3] "Nordisk familjebok, Uggleupplagan" (Enciclopedia familiar nórdica, Edición del búho 1904-1926 (en sueco). (<http://runeberg.org/nf/>))

Heimdall

Heimdall (*Heimdallr* en nórdico antiguo, el prefijo *Heim-* significando hogar, casa, mientras que el significado del sufijo *-dallr* es desconocido) es el dios guardián en la mitología nórdica. Es hijo de Odín y de nueve mujeres gigantes 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 le designó guardián de la morada de los dioses, Asgard, y del Bifrost, el arco iris que hace de puente hasta ella.

Según la mitología Nórdica, con un cuerno llamado Gjallarhorn, que Odín le regaló, anunciará el combate entre dioses y gigantes, después del cual sobrevendrá el fin del mundo, el Ragnarök. Heimdall intervendrá en la lucha, en la que será muerto por el dios maligno Loki. Aunque será símbolo de Poder porque será el último dios en caer en el Ragnarok. Una tradición nórdica dice que descendió a la tierra y engendró en tres mujeres los tres linajes (castas): príncipes, súbditos y siervos.



Heimdall devuelve el Brisingamen robado por Loki a Freyja.

Origen e Historia de Heimdall

En el transcurso de un paseo en la orilla del mar, Odín vio una vez a nueve bellas gigantas, las doncellas de las olas, Gialp, Greip, Egia, Augeia, Ulfrun, Aurgiafa, Sindur, Atla e Iarnsaxa, profundamente dormidas en las blancas arenas. El dios del cielo quedó tan enamorado de las hermosas criaturas que, como relatan los Eddas (Relatos que describen los mitos nórdicos), se desposó con las nueve y se combinaron, en el mismo momento, para traer al mundo un hijo que recibió el nombre de Heimdall.

Las nueve madres procedieron a alimentar a su bebé con la fuerza de la tierra, la humedad del amor y el calor del Sol, una dieta que demostró ser tan fortalecedora que el nuevo dios adquirió un crecimiento completo en un espacio de tiempo increíblemente corto y corrió a unirse a su padre en Asgard. Encontró a los dioses observando con orgullo el arco iris del puente Bifröst, el cual acababan de construir con fuego, aire y agua, los tres materiales que aún pueden verse en este extenso arco, donde brillan los tres colores principales significativos de estos elementos: el rojo representando al fuego, el azul al aire y el verde a las frescas profundidades del mar.

Heimdall, guardián del arco iris (Bifröst)

Heimdall, tocando el Gjallarhorn, el cuerno que anuncia la batalla final entre las fuerzas del bien y las del mal, el temido Ragnarok, "El crepúsculo de los dioses". Este puente unía a Midgard (la tierra de los hombres) con Asgard (la tierra de los dioses) y terminaba bajo la sombra del poderoso árbol Yggdrasil, cerca del cual se encontraba el manantial que Mimir velaba, y el único inconveniente que evitaba el pleno disfrute del glorioso espectáculo era el temor a que los gigantes de escarcha llegaran a usarlo para lograr acceder a Asgard.

Al momento de la llegada de Heimdall, los dioses estaban deliberando sobre la conveniencia de asignar un guardián fidedigno y vitorearon al nuevo recluta como alguien apropiado para cumplir con las onerosas obligaciones de su cargo.

Heimdall accedió con alegría a asumir la responsabilidad y desde entonces veló día y noche el sendero de arco iris que se adentraba en Asgard. Para permitir que Heimdall detectara la aproximación de cualquier enemigo desde lejos,

la asamblea de los dioses le concedió sentidos tan agudos que se dice que era capaz de oír crecer la hierba en las colinas y la lana en los lomo de las ovejas; de ver a cien millas de distancia tan claramente tanto de día como de noche, y con todo ello, necesitaba menos tiempo de sueño que un pájaro, así era el poderoso Heimdall.

A Heimdall se le proporcionó además una reluciente espada y una maravillosa trompeta, llamada Gjallarhorn, la cual los dioses le ordenaron que hiciera sonar siempre que divisara la aproximación de sus enemigos, los gigantes de escarcha, pretendiendo que su sonido despertaría a todas las criaturas en el cielo, la tierra y Niflheim. Su último terrible sonido anunciaría la llegada del Ragnarok, día en que la batalla final sería disputada, y en el cuál mataría a su enemigo de muerte Loki.

Para tener este instrumento, que era un símbolo de la Luna creciente, siempre a mano, Heimdall o bien lo colgaba de una rama del Yggdrasil sobre su cabeza o lo sumergía en las aguas del manantial de Mimir. En este último lugar yacía junto al ojo de Odín, que era un símbolo de la Luna llena.

El palacio de Heimdall, llamado Himinbjorg, estaba situado en el punto más alto del puente, y allí le visitaban a menudo los dioses para beber del delicioso hidromiel con el que él los agasajaba.

Heimdall siempre era representado con una resplandeciente armadura blanca, por lo que era conocido como el dios brillante o de la luz. También era conocido como el dios delicado, inocente e indulgente, nombres que merecía, pues era tan bondadoso como hermoso y todos los dioses le amaban cariñosamente. Conectado por el lado de sus madres con el mar, a veces era relacionado con los Vanes y ya que los antiguos nórdicos, especialmente los islandeses a quienes el mar los rodeaba, les parecía el elemento más importante, creyendo que todo había emergido de allí. Le atribuían un conocimiento muy extenso y se lo imaginan especialmente sabio.

A Heimdall se le distinguía también por sus dientes de oro, que destellaba cuando él sonreía y se ganó el sobrenombre de Gullitani (el de los dientes de oro). También era el orgulloso propietario de un veloz corcel de crines de oro llamado Gulltoppr, que le transportaba de acá para allá pero especialmente temprano por la mañana, a cuya hora, como heraldo del día, tenía el nombre de Heimdellinger.

Heimdall descubre a Loki robando Brisingamen a Freya

Heimdall, le entrega Brisingamen a Freya, después de arrebatárselo a Loki (comúnmente confundido con el gigante de fuego Logi debido a su pronunciación). Gracias a su extremada agudeza de oído, Heimdall (el dios de la luz) cuando escuchó, de noche, el suave sonido de lo que parecía ser pasos de gato en dirección al palacio de Freya, Folkvang. Proyectando su vista de águila en la oscuridad, Heimdall percibió que el sonido era producido por Loki, el cual, habiendo entrado sigilosamente en el palacio como una mosca, se había aproximado al lecho de Freya y estaba intentando robarle su brillante collar de oro, Brisingamen, el emblema de la fertilidad y la armonía de la Tierra.

Heimdall, el guardián del arco iris Bifröst, vio que la diosa se encontraba dormida en una postura que hacía imposible abrir su collar sin ser despertada. Pero, el astuto Loki, permaneció dubitativo al lado de su cama solo durante unos momentos y entonces comenzó a murmurar las runas que les permitían a los dioses cambiar de forma según su deseo. Mientras Heimdall se encontraba al pendiente de la situación, Loki se vio reducido hasta alcanzar el tamaño y la forma de una pulga, tras lo que se deslizó bajo las sábanas y picó el costado de Freya, causando de esta manera que ella cambiara de posición sin ser despertada de su sueño.

El cierre estaba ahora a la vista y Loki, abriéndolo cuidadosamente, obtuvo el codiciado tesoro y procedió a marcharse con él sin dilación. Heimdall se lanzó inmediatamente en persecución del ladrón nocturno y, alcanzándole rápidamente, desenvainó su espada de la funda con la intención de cortar su cabeza, cuando el dios se transformó en una parpadeante llama azul. Rápido como el pensamiento, Heimdall se transformó en una nube y envió rápidamente lluvia para apagar el fuego. Pero, el malvado Loki, alteró su forma con la misma velocidad para transformarse en un oso polar que abrió sus fauces para tragarse el agua. Heimdall, sin dejarse intimidar, adquirió entonces a su vez la forma de un oso y atacó ferozmente. Pero como el combate amenazaba con acabar desastrosamente para Loki, se transformó en una foca y tras imitarle Heimdall, el de la dentadura de oro, una última lucha tuvo lugar, que concluyó

con la derrota de Loki viéndose forzado a entregar el collar, que fue debidamente devuelto a Freya por Heimdall.

En esta leyenda, Loki, puede ser tomado como un símbolo de la sequía o de los funestos efectos del calor demasiado ardiente del Sol, que viene a robarle a la Tierra (Freya) su más preciado ornamento (Brisingamen). Heimdall es una personificación salvadora de la lluvia y el rocío gentil, que, tras luchar durante un rato contra su enemigo, la sequía, que Loki representa, termina por derrotarla y le obliga a renunciar a su premio.

Los Nombres de Heimdall

Heimdall tiene otros nombres, entre los cuales encontramos los de Hallinskide e Irmin, pues a veces ocupaba el lugar de Odín y era identificado con aquel dios, al igual que con otros dioses de espada, Er, Heru, Cheru y Tyr, que destacaban todos por sus relucientes armas. Él, sin embargo, es más conocido generalmente como el custodio del arco iris y dios del cielo y de las fértiles lluvias y rocíos, que traen buenos tiempos a la Tierra.

Heimdall compartía además con Bragi el honor de darle la bienvenida a los héroes en Valhalla, el paraíso de los guerreros, y, bajo el nombre de Riger, era considerado como el señor divino de varias clases sociales que componen la raza humana.

La Historia de Riger (la creación de las clases sociales)



Imagen de un manuscrito islandés del siglo XVIII de Heimdall.

Véase también: Rígsthula.

Heimdall dejó su lugar en Asgard un día para pasear por la Tierra, como los dioses solían hacer en ocasiones. No había caminado aún mucho cuando llegó hasta una pobre cabaña a orillas del mar, donde se encontró con Ai (bisabuelo) y Edda (bisabuela), una pobre pero respetable pareja, que le invitó de forma hospitalaria a compartir su exigua comida de gachas de avena. Heimdall, el dios de la luz, que dijo llamarse Riger, aceptó gustoso la invitación y permaneció con la pareja durante tres días enteros, enseñándoles muchas cosas. Al concluir este tiempo, se fue para continuar con su viaje. Algún tiempo después de su visita, Edda dio a luz a un niño de piel oscura y rechoncho, a quien llamó Thrall.

Thrall pronto mostró una fuerza física poco común y grandes aptitudes para los trabajos pesados, una vez hubo crecido, tomó como esposa a Thyr, una chica de constitución gruesa con las manos quemadas por el sol y pies planos que, al igual que su marido, trabajaba de sol a

sol. Muchos hijos nacieron de esta pareja y su descendencia fue la de los siervos de la gleba o esclavos del Norte.

Tras dejar la pobre cabaña y la desolada costa, Riger se dirigió hacia las tierras del interior, donde en poco tiempo llegó hasta unas tierras cultivadas y una fértil granja. Entrando en esta confortable morada, se encontró a Afi (abuelo) y Amma (abuela), que en muy buen gesto hospitalario le invitaron a sentarse con ellos para compartir la simple pero abundante comida que habían preparado para su almuerzo.

Riger aceptó la invitación y permaneció allí tres días con sus anfitriones, impartiendoles toda clase de conocimientos útiles para ellos. Tras marcharse de su casa, Amma tuvo un robusto hijo de ojos azules, a quien llamó Karl. Mientras crecía, demostró grandes y variadas habilidades en la agricultura y a su debido tiempo se casó con una rolliza y hacendosa esposa llamada Snor, la cual le dio muchos hijos y su descendencia fue la raza de los agricultores.

Dejando la casa de esta segunda pareja, Riger continuó su viaje hasta que llegó a una colina, sobre la cual se erigía un majestuoso castillo. Allí fue recibido por Fadir (padre) y Modir (madre), los cuales, bien alimentados y vestidos lujosamente, como aristócratas, le recibieron cordialmente y le agasajaron con exquisitas carnes y deliciosos vinos.

Riger permaneció tres días con esa pareja, tras lo cual regresó a Himinbjorg para reanudar su guardia como vigilante de Bifröst y al poco tiempo, la esposa de la tercera pareja tuvo un hermoso y esbelto hijo, a quien llamó Jarl. Este niño mostró pronto una gran afición por la caza y toda clase de ejercicios marciales, aprendió a interpretar runas y vivió para realizar grandes hazañas de valor y gran coraje que hicieron su nombre distinguido, añadiendo gloria a su estirpe. Tras alcanzar la edad adulta, Jarl se desposó con Erna, una doncella aristocrática y de esbelta figura, que gobernó su casa sabiamente y le dio muchos hijos, cuya descendencia fue la destinada a gobernar, el más joven de los cuales, Konur, se convirtió en el primer rey de Dinamarca.

Einherjer

Este artículo se refiere a los guerreros vikingos del mismo nombre en la mitología nórdica. Para otros significados de la palabra ver: Einherjer (desambiguación)

En la mitología nórdica los **einherjer** o **einherjar** o **einheriar** (singular, *einheri*) eran espíritus de guerreros que habían muerto en batalla.^[1]

La etimología en nórdico antiguo/islandés es *ein-* (un/una) y *herja/härja* del proto-germánico **kharjaz* ("arrasar, hacer la guerra, saquear", también "guerrero") y del proto-indoeuropeo **koro-* ("guerra").^[2] Comparar con *här* y *Heer* que significan "ejército" en sueco y alemán moderno, respectivamente. Esta partícula es muy común en toponimias y nombres propios (p.ej., "Hereford" en Inglaterra, nombres como Harold, Harvard). *Härjann/Herjann* ("Señor de los ejércitos") es uno de los nombres de Odín en el poema Grímnismál.

La traducción literal de "*einherja*" es, pues, "un guerrero" o "un ejército" o "guerrero único". Se lo interpreta habitualmente como "ejército de un solo hombre", "luchador extraordinario" y "hombre-ejército", aunque el significado probable es "aquellos que ahora están en un solo ejército", en referencia a que los mejores guerreros de diversos orígenes forman ahora un único "Ejército de los muertos".

Los vikingos creían que si morían en batalla, eran llevados hasta el Valhalla por las valquirias, para unirse al ejército de *einherjer* (guerreros muertos) y así ayudar a los dioses en su lucha contra las fuerzas y criaturas del mal (los gigantes y los hijos de Loki) en la batalla final del Ragnarök.

Referencias

[1] Grant, John (2008), *Los vikingos, cultura y mitología*, Köln, Alemania ISBN 978-3-8365-0276-4 p. 27

[2] Diccionario etimológico inglés (<http://www.etymonline.com/index.php?l=h&p=2>)

Fenrir

En la mitología nórdica, **Fenrir** (también conocido como **Fenris**, **Fenrisúlfr**, **Hróðvitnir** o **Vánagandr**) es un lobo monstruoso. Fenrir se atestigua en la *Edda poética* compilada en el siglo XIII antes de las fuentes tradicionales y de la *Edda prosaica* y *Heimskringla*, escrita en el siglo XIII por Snorri Sturluson. Tanto en la *Edda prosaica* y la *Edda poética*, Fenrir es el padre de los lobos Sköll y de Hati. Es el hijo de Loki y se predice para matar al dios Odín durante los eventos del Ragnarök pero es asesinado por el hijo de Odín, Víðarr.

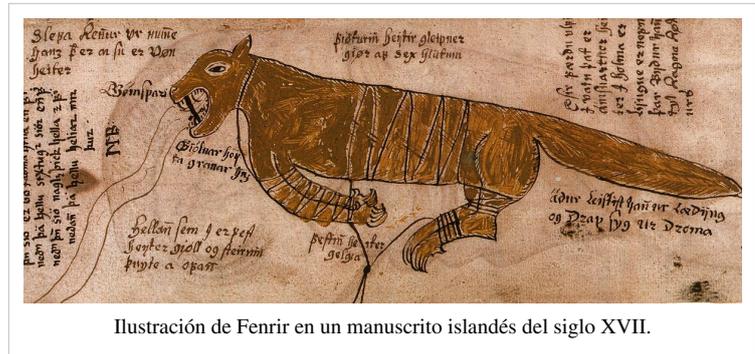


Ilustración de Fenrir en un manuscrito islandés del siglo XVII.

En la *Edda Prosaica*, se da información adicional acerca de Fenrir, incluyendo: que debido a que los dioses en conocimientos de las profecías que mencionaban el gran aprieto que les causaría debido a su rápido crecimiento, ellos decidieron aprisionarlo, lo que resultó en que Fenrir le mordiese y arrancara la mano derecha a Tyr. Representaciones de Fenrir han sido identificadas en distintos objetos, y teorías de estudio han propuesto que Fenrir tiene relación con algún otro can existente en la mitología Nórdica. Fenrir ha sido inspiración para muchas representaciones, apariciones en literatura, videojuegos entre otros.

Poetic Edda

Fenrir es mencionado en tres estrofas del poema Völuspá, y en dos estrofas en el poema Vafþrúðnismál. En la estrofa 40 del poema Völuspá, una völva le concede a Odín que: Al este, la anciana estaba, en Járnvidr," y allí alumbró la camada de Fenrir;de todos ellos surgirá uno, destructor de la luna, en forma de trol." Adicionalmente en el poema, la völva le menciona a Odín que sera comido por Fenrir en el Ragnarök

| *Then is fulfilled Hlín's*
second sorrow,
when Óðinn goes
to fight with the Wolf,
and Beli's slayer,''
bright, against Surtr
Then shall Frigg's
sweet friend fall.

|

Entonces se cumple
 la segunda pena de Hlín,
 cuando Odín va
 a luchar con el Lobo,
 y el asesino de Beli
 brillante, contra Surtr
 Entonces caerá
 el dulce compañero de Frigg.

|-

Historia

Al principio sólo era un cachorro, pero conforme se alimentó y empezó a crecer llegó un punto que fue imposible controlarlo. Dos veces fallaron los dioses en su intento por apresarlo: primero con la cadena Leding y después con la todavía más fuerte Droma, de las que se liberó fácilmente.

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

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, algo 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 rio pues sabía a lo que estaba expuesto. En efecto, Fenrir al darse cuenta de que le habían tendido una trampa, cerró su boca y le cortó la mano al dios.

Fenrir es padre (o hermanos hay ciertas dudas) de otros dos lobos; Hati o Managarmr, el lobo de la luna y Sköll, el lobo del sol

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

Curiosidades

Ornlú el lobo del videojuego Age of Empires II está basado en este mito, al igual que el personaje Fenrir de Alioth y sus lobos en la serie Saint Seiya en la saga de Asgard. También Fenrir Greyback de Harry Potter. En Final Fantasy VII, la moto de Cloud Strife es conocida como Fenrir. En el anime Mythical Sleuth Loki, Fenrir aparece ante Loki como un cachorro con la habilidad del habla, mas adelante se revela que es el famoso lobo que matara a Odin en el Ragnarok (aunque en el anime no se hable de eso.) Fenrir también es el nombre de la llave-espada que recibe Sora de Sephiroth en Kingdom Hearts II tras ganarle como jefe opcional. En el libro de Laura Gallego (Fenris, el elfo - Crónicas de la Torre), Fenris es un elfo-lobo (infectado por un hombre-lobo). En la serie de dibujos "Huntik", Fenris es un titán con aspecto de lobo, hallado en el templo de Thor, hijo de Odín. El juego legendario MU Online de Webzen tiene un fenrir con apariencia de un tigre que los personajes montan como mascota cuya habilidad es de lanzar rayos a los monstruos o enemigos.

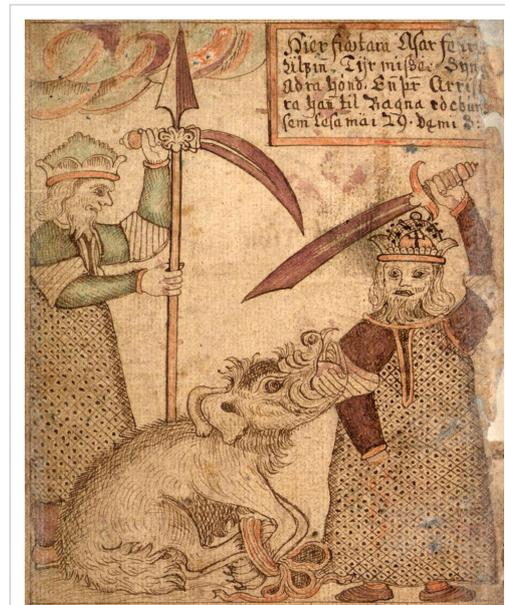


Ilustración de un manuscrito en donde se representa la escena en que Tyr pierde su mano.

Referencias

- Gyfaginning, XXXIV [1] (en inglés)

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Fenrir**. Commons

Referencias

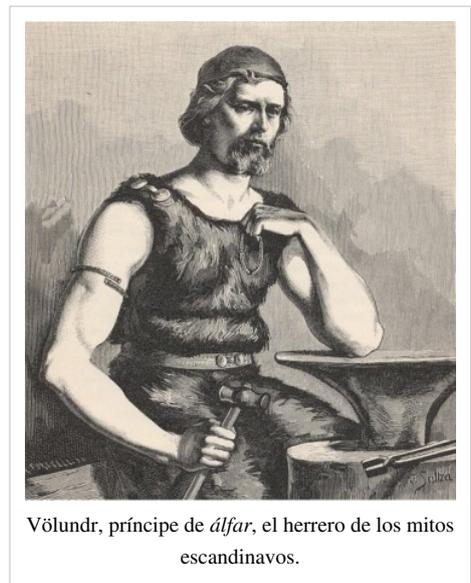
- [1] http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/GyfaginningXXXI-XL.htm

Völundr

El maestro herrero y artesano **Völundr** es un personaje de la mitología nórdica. Su historia aparece en una parte de la Edda Poética llamada "*La Balada de Völundr*" (*Völundarkvida* en nórdico antiguo, *Völundskvädet* en sueco y *Volundkvadet* en noruego). Se lo menciona también en fuentes anglosajonas como Beowulf, así como en una colección de poesía alemana del siglo XIII (*Das Heldenbuch* o *Der Helden Buoch*, "El libro de los héroes").^[1]

Variaciones ortográficas del nombre en las culturas germánicas

En la Edda Poética su nombre aparece como *Völundr*. En otras culturas germánicas aparece como: (a) *Völund Smed* o *Vølund Smed* en los idiomas escandinavos ("smed" es "herrero"), también escrito como *Valund*, *Valand*, y *Vaulundr* en islandés; (b) en inglés su nombre habitual es *Wayland Smith* o *Weyland Smith*, si bien se lo encuentra asimismo como *Weland* (en anglosajón), *Welent*, *Wolund*, *Velint*, *Velond*, and *Watlende*; (c) en alemán es conocido como *Wieland der Schmied*; también aparece en la literatura alemana antigua como *Wiolant*, *Welant*, y *Wielant*. En el francés de la edad media se lo conocía como *Galans*, *Galant* o *Galland*, y en latín como *Guielandus* o *Galannus*. De acuerdo a la tradición francesa, *Galant* fue el herrero que hizo espadas utilizadas por Olivier ("Oliveros") y Carlomagno.^[2] La traducción moderna en francés es "*Veland le Forgeron*".



Völundr, príncipe de *álfar*, el herrero de los mitos escandinavos.

Descripción de Völundr y relación con otros mitos

En las historias nórdicas, *Völundr* es un ser sobrenatural de origen algo oscuro. Por un lado, se dice que él y sus hermanos (Slagfinns, o Slagfiðr, y Egil o Agilaz) son "*synir finnakonungs*", hijos del rey de los *finnar* (probablemente *sámi/saami*, "lapones"), es decir humanos. Por otro lado, las historias lo describen como: (1) *vísi álfa*, interpretado como "príncipe/líder de una raza de duendes (los *álfar*)" o "sabio entre los *álfar*"; (2) *álfa ljóði*, un término más oscuro que sugiere que *Völundr* no solo es un líder, sino que también un miembro de los *álfar*.^[3] El vocablo poético *ljóði* (o *lýðr*) corresponde a "un pueblo, gente, humanos" y se relaciona al anglosajón "*leod*", que significa "hombre o guerrero" en masculino pero "gente, un pueblo" en femenino.^[3] Finalmente, otras fuentes germánicas lo hacen descender de *Vadi* o *Waetla*, el hijo de una sirena, o giganta marina, "Frau Wächilt".^[4]

El mito de *Völundr* tiene elementos comunes con historias asociadas a Hephaistos o Vulcano. Su captura y humillación tiene un reflejo en la caída de Alberich y en la sumisión de Mime en la ópera *Das Rheingold* de Wagner.

Su venganza sobre el rey *Níðuðr* (o *Nidud*) tiene claros ecos del mito de Tántalo y su escape final muestra similitudes con el mito de Dédalo. Su habilidad como herrero, artesano, y orfebre lo hacen similar a Seppo Ilmarinen, el creador del sampo en el Kalevala finlandés, si bien sus engaños y venganzas lo hacen más afin a Lemminkäinen, el compañero de Ilmarinen en ciertas aventuras.

Historias asociadas con *Völundr*

Völundr es conocido como el maestro herrero que creó la espada Balmung (también llamada Gramr o Gram, o *Notung*, *Nothung*), que *Odín* clavó en el árbol Branstock en la Saga de los Völsungos. Es reconocido también como un creador de joyas y anillos mágicos.^[5]

La *Balada de Völundr* menciona que él y sus hermanos *Slagfinns* y *Egil* tomaron esposas valquirias que también eran doncellas cisnes. La esposa de *Völundr* fue *Hervör* o *Hervor* (llamada también "*Alvitr*", "la más sabia"), hija de *Kjar*. En un tema típico del folklore europeo, las esposas cisnes estuvieron felices con ellos por un tiempo, para luego abandonarlos. Dice el poema en su tercera estrofa:^[6]

Original islandés (ortografía moderna)	Traducción libre en castellano: ^[7]
<i>Sátu síðan</i>	Permanecieron allí
<i>sjau vetr at þat,</i>	por siete inviernos,
<i>en inn átta</i>	todo el octavo
<i>allan þráðu,</i>	guardaron sus deseos,
<i>en inn níunda</i>	pero al noveno
<i>nauðr of skilði;</i>	necesitaron separarse;
<i>meyjar fjóstusk</i>	extrañaban las doncellas
<i>á myrkvan við,</i>	la oscuridad del bosque,
<i>Alvitr unga,</i>	y <i>Alvitr</i> , la más joven,
<i>örlög drýgja.</i>	hacer suyo su destino.

Slagfinns y *Egil* partieron hacia el sur y el oeste en una búsqueda infructuosa de sus esposas *Svanvit* (o "*Hladgud*", "*Ladgunn*") y *Ólrun*, hijas de *Hlovde*. *Völundr* se quedó sin embargo en su lugar de *Ulfðölum* ("*Ulvdalen*", "el Valle del Lobo"), creando gemas, joyas, y setecientos anillos dorados, en la espera del retorno de su esposa.

La fama del orfebre despertó la codicia en otros hombres. Fue así que un reyezuelo de *Svíþjóð* (la región de *Svealand* en Suecia), *Níðuðr* el caudillo de los *njarar* (o "nerikjar") de *Närke/Nerike*, supo que *Völundr* residía solo en *Ulvdalen* y concibió así un plan para reducirlo a la servidumbre. Cuando *Völundr* estaba cazando, los hombres de *Níðuðr* llegaron subrepticamente y vieron los tesoros del orfebre, a quien esperaron escondidos.

Völundr regresa, prepara su asado, y se entretiene contando sus anillos mientras descansa sobre una piel de osa. Cuando descubre que le falta uno, *Völundr* piensa que *Alvitr* ha regresado y ha elegido ese anillo faltante, sin saber que había sido robado por sus enemigos. Pensando en *Alvitr*, *Völundr* se queda dormido; al despertarse, los hombres de *Níðuðr* lo han encadenado.



Imágenes de la leyenda de *Völundr* en una "piedra ilustrada de Gotland". La herrería de *Völundr* en el centro, *Bodvild* (hija de *Níðuðr*) a la izquierda, sus dos hermanos muertos escondidos a la derecha de la herrería. Entre la joven y la herrería se ve a *Völundr* escapando bajo la forma de un águila. Piedra VIII de *Ardre* (Gotland, Suecia), siglos VIII o IX.

El herrero es conducido a la corte del rey *Níðuðr* quien se burla de sus tesoros, se dirige a él socarronamente llamándolo "príncipe de los duendes" y "sabio entre los elfos". Se muestran frente al herrero con los tesoros robados, los más apreciados por *Völundr*: *Níðuðr* ha tomado la espada *Gramr* para sí y le ha dado uno de los anillos de *Hervör* a su hija, la princesa *Böðvildr* o *Bodvild*. Finalmente *Níðuðr* lo encierra en el pequeño islote de *Sævarstöð*; para evitar que se escape, le cortan los ligamentos de sus rodillas. De allí en más, el rey fuerza a *Völundr* a crear joyas preciosas para la familia real.

Völundr esconde la humillación que lo consume; en su sufrimiento, nada lo enfurece más que el ver en la mano de *Bodvild* el anillo de su esposa *Alvit*. Pero el herrero prepara su venganza en silencio y con frialdad, mientras hace incansablemente el trabajo ordenado en la privacidad de su isla.

Un día, los dos hijos del rey ya no pueden ocultar su codicia por ver los anillos. *Völundr* les dice entonces que vengan solos a inspeccionar las joyas al día siguiente. Cuando esto ocurre, *Völundr* los distrae y decapita. Buscando su revancha, el herrero crea dos cálices de plata con los cráneos de los príncipes y se los regala al rey; con sus ojos, *Völundr* prepara piedras preciosas para la reina; con sus dientes, un prendedor de regalo para *Bodvild*. Los demás restos son escondidos en la herrería; los muchachos parecen haber desaparecido.

Finalmente, la princesa se acerca a la isla de *Völundr* y le pide que repare el viejo anillo de *Hervör-Alvit*, que se ha roto. El herrero acepta; pero en lugar de hacer el trabajo acordado, emborracha a *Bodvild*, la viola y la deja embarazada. No contento con esto, *Völundr* le cuenta luego a *Níðuðr* en detalle su venganza mientras vuela hacia el cielo, presumiblemente en alas que él mismo ha fabricado para suplir su incapacidad de caminar.

Referencias

- [1] S.W. Singer (1847). *Wayland Smith. A Dissertation on a Tradition from the Middle Ages*. William Pickering: London. (En inglés.) Es una traducción expandida del siguiente trabajo original en francés: G.D. Depping y F. Michel (1833). "*Veland le Forgeron: Dissertation sur une tradition du Moyen Âge, avec les textes islandais, anglo-saxons, etc.*", Paris. ([http://books.google.ca/books?id=8GgJAAAAQAAJ&pg=PR38&lpg=PR38&dq="Heldenbuch"+wayland&source=web&ots=Kfb1AEzmbT&sig=0A_F8NVRrfgxsM_HIyoOpt0NqA&hl=en&sa=X&oi=book_result&resnum=4&ct=result#PPR37,M1](http://books.google.ca/books?id=8GgJAAAAQAAJ&pg=PR38&lpg=PR38&dq=))
- [2] S.W. Singer (1847). *Wayland Smith. A Dissertation on a Tradition from the Middle Ages*. William Pickering: London, p. LV. ([http://books.google.ca/books?id=8GgJAAAAQAAJ&pg=PR38&lpg=PR38&dq="Heldenbuch"+wayland&source=web&ots=Kfb1AEzmbT&sig=0A_F8NVRrfgxsM_HIyoOpt0NqA&hl=en&sa=X&oi=book_result&resnum=4&ct=result#PPR37,M1](http://books.google.ca/books?id=8GgJAAAAQAAJ&pg=PR38&lpg=PR38&dq=))
- [3] Alaric Hall (2007). *Elves in Anglo-Saxon England: Matters of Belief, Health, Gender and Identity* (Anglo-Saxon Studies, 8). Boydell & Brewer: Cambridge.
- [4] H.R. Ellis Davidson (1964). *Gods and Myths of Northern Europe*. Penguin Books Ltd: Harmondsworth. ("Dioses y mitos del norte de Europa.")
- [5] Poema de *Völundr* en [[nórdico antiguo (<http://www.heimskringla.no/original/edda/volundarkvida.php>)], estrofa 5.]
- [6] Poema de *Völundr* en [[nórdico antiguo (<http://www.heimskringla.no/original/edda/volundarkvida.php>)], estrofa 3.]
- [7] Traducción a cargo de editores de Wikipedia.

Enlaces externos

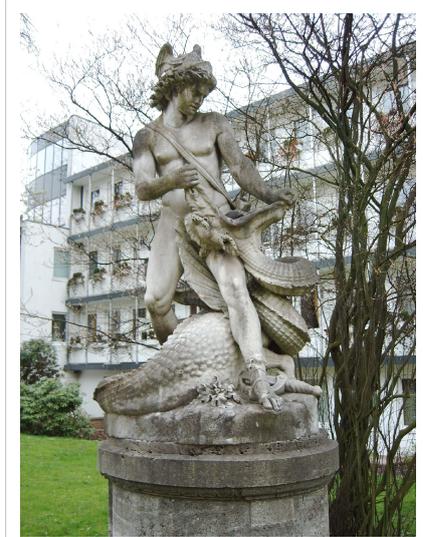
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Völundr**. Commons

Sigurd

Sigurd o **Siegfried** (**Sigfrido**) es un héroe de la literatura y mitología germánica, hijo de Sigmund —rey de los francos— y de Siglinda —hija de Eulimi, que nació en un bosque y murió durante el parto—.

Es protagonista del relato en prosa la *Saga Volsunga*^[1] y del poema el *Cantar de los Nibelungos*; sin embargo, las variantes de esta leyenda son numerosas, destacando el origen de sus apariciones literarias en las Eddas de la mitología nórdica, obras islandesas medievales: la Edda Menor, Edda de Snorri o Edda en prosa, y la Edda Mayor, Eda de Saemund o Edda en verso. Estas dos colecciones de los relatos nórdicos antiguos conforman la fuente más fidedigna de la mitología nórdica.

El más antiguo son las *Eddas* en verso. Son una colección de 34 poemas islandeses, salpicadas con prosa que datan del siglo IX al siglo XII. La mayoría de estos poemas tratan la mitología nórdica. Posteriormente a estas Eddas en verso aparecen las Eddas en prosa. Es el trabajo del poeta e historiador islandés Snorri Sturluson (1179–1241). Este trabajo contiene la creación del mundo, varias fábulas mitológicas, un análisis de los poemas antiguos y de las normas que rigen la prosa. En ellas se encuentran dentro de los cantos heroicos las primeras referencias a la historia de Sigfrido.



Estatua de Sigurd, en Bremen.

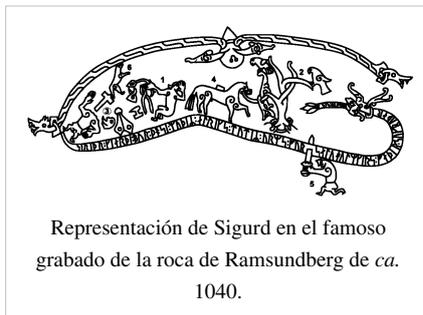
Sigfrido y el dragón

Sigfrido creció en la selva y luego tuvo como maestro al herrero Mime, que le aconsejó como debía matar a Fafner, el dragón custodio del tesoro de los nibelungos. El futuro héroe forjó nuevamente la espada que había pertenecido a su padre (Nothung o Balmung), y con ella atravesó el corazón del monstruo, en cuya sangre se bañó para hacerse invulnerable. Sólo un lugar de su espalda —donde se pegó una hoja de tilo— no fue bañado por la sangre. El paralelismo con el héroe Aquiles de la mitología griega es asombroso: Aquiles se hizo invulnerable bañándose en la laguna Estigia, y sólo en el talón (de donde le cogía su madre al bañarlo) era mortal.

Con el paso de los siglos, Sigfrido dejó que la sociedad absorbiera sus rasgos de caballero convirtiéndose en una persona indecisa, carente de códigos, amistosamente pobre y falto a la verdad. Ha herido sentimientos y se oculta ignorando a las personas que lo aprecian; que pusieron su empeño en fortalecer alianzas, que han puesto sus hombros en tiempos de guerra y paz.

Sigfrido y Brunilda

Sigfrido desposó, luego de algunas hazañas, a Krimilda, y logró para el hermano de ésta, Gunther, la mano de la huraña valquiria Brunilda. Trocando sus anillos, Sigfrido tomó la apariencia de Gunther y venció ciertas pruebas que sólo el héroe podía superar. Brunilda desde entonces consideró superior a su marido, hasta que Krimilda le refirió los verdaderos hechos. Desde entonces, Brunilda preparó la venganza, que ejecutó Gutorm, hermano de Gunther (en otros textos, Hagen de Tronje). Dicha venganza consistió en revelar al ejecutor el lugar exacto donde la piel del héroe no estaba protegida por la sangre del dragón. Aprovechando este dato, el asesino asestó un lanzazo que acabó con la vida de Sigfrido. Brunilda se suicidó al día siguiente, pues pese a todo amaba a Sigfrido. Krimilda fue



Representación de Sigurd en el famoso grabado de la roca de Ramsundberg de ca. 1040.

desposada luego por Etzel, que quiso hacerse dueño del tesoro de los nibelungos, que Gunther había hecho esconder en el fondo del Rin. Krimilda invitó a sus hermanos, y durante el banquete en la corte del rey Etzel (Atila), los hombres de Gunther fueron asesinados, consiguiendo que su propio pueblo sea eliminado a traición. Más tarde, Krimilda embriagó y mató al mismo Etzel, arrojándose finalmente a las llamas del palacio, cuyo incendio ella misma provocó.

Referencias

[1] Velasco, Manuel (2008) *Breve Historia de los Vikingos*, ISBN 84-9763-198-6 p. 36-41

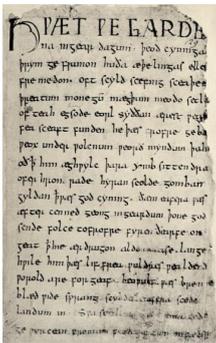
Bibliografía

- Edgar Haimerl, „Sigurd — ein Held des Mittelalters: Eine textimmanente Interpretation der Jungsigurddichtung“ (<http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/2sigurd.pdf>), *Alvíssmál 2* (1993): 81–104 (English summary, p. 104).

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Sigurd**. Commons

Beowulf

<i>Beowulf y otros poemas anglosajones</i>	
	
Primera página de <i>Beowulf</i> .	
Autor	Anónimo
Género	Poesía épica
Idioma	Original Idioma anglosajón Traducción Español
Título original	<i>Beowulf</i>
Editorial	Alianza
Fecha de publicación	1986
Páginas	192
ISBN	84-206-3173-6

Beowulf (pr. /ˈbeɪθʊlf/ o también [ˈbeːqwʊˌf]) es un poema épico anglosajón anónimo que fue escrito en inglés antiguo en verso aliterativo. Cuenta con **3.182** versos, y por lo tanto contiene mucho más texto que cualquier obra

similar en su mismo idioma, representando alrededor del 10% del *corpus* existente del verso anglosajón.

Tanto el autor como la fecha de composición del poema se desconocen, aunque las discusiones académicas suelen proponer fechas que van desde el siglo VIII al XII d. C. La obra se conserva en el «Códice Nowell» o «Cotton Vitellius A.xv» y dada la fama del poema, a pesar de que convive con otras obras en el mismo manuscrito, este se ha dado en llamar «Manuscrito Beowulf». Aunque el poema no tiene título en el manuscrito, se le ha llamado *Beowulf* desde principios del siglo XIX; se conserva en la Biblioteca Británica.

Tiene dos grandes partes: la primera sucede durante la juventud del héroe gauta (o *geata*, en algunas traducciones, "godo") que da nombre al poema, y narra cómo acude en ayuda de los daneses o jutos, quienes sufrían los ataques de un ogro gigantesco —Grendel—, y tras matar a éste, se enfrenta a su terrible madre; en la segunda parte, Beowulf ya es el rey de los gautas y pelea hasta la muerte con un feroz dragón.

Su importancia como epopeya es equiparable a la del *Cantar de los Nibelungos* sajón, el *Cantar de mío Cid* español, la *Canción de Roldán* francesa o el *Lebor Gabála Éirenn* (*Libro de las Conquistas de Irlanda*). ^[cita requerida] Durante el siglo XX, se han realizado incontables estudios y debates en torno a distintos aspectos del poema.

Génesis del poema

Contexto de producción

Los eventos narrados en el poema épico con nombre *Beowulf* tendrían lugar en algún momento entre los siglos V y VII d. C. Observar los hechos históricos acaecidos durante este período de la Edad Media puede ayudar a comprender ciertos factores que incidieron en la composición del poema y las problemáticas que se reflejan en el mismo.

Como apunta Borges, en este período se dieron las invasiones bárbaras:

En el siglo V de la era cristiana, tribus germánicas procedentes de Dinamarca, de las bocas del Elba (según Beda, el historiador) del sur de Suecia fueron ocupando Inglaterra. Los textos más antiguos insisten en el carácter militar y violento de esta ocupación.

Jorge Luis Borges, *Antiguas literaturas germánicas*

En efecto, este siglo es un período histórico agitado en el cual, tras la retirada de los romanos, los invasores que llegan a las Islas Británicas fueron desplazando a los antiguos habitantes (los celtas, luego llamados bretones), y se producen cambios lingüísticos importantes. Los invasores germanos, que eran anglos, jutos y sajones por un lado, y noruegos y daneses por otro, contaban con un fondo léxico común, pero el sistema flexivo presentaba entre el primer grupo y el segundo diferencias suficientes como para que su utilidad no llevase a su buena conservación. De esta suerte, la tendencia natural de las lenguas germánicas a perder sonidos de la parte final de la palabra se vio fuertemente intensificada en el caso de la formación y evolución del anglosajón.

En la periodización de la historia de la lengua inglesa, este período es conocido como *Old English* o *inglés antiguo*, teniendo como fecha de inicio el año 449 d. C., precisamente el año de las invasiones germánicas. Se pone como tope la fecha del año 1066 d.C, cuando comienza el período *Middle English* o *inglés medio*.

Problemas para una teoría genética

Los acontecimientos que el poema narra tienen lugar entre el siglo V y el VI de la era cristiana en el sur de Escandinavia (en concreto, en Escania y en Selandia). Sin embargo, la fecha precisa en que el cantar fue compuesto es muy discutida. Las opiniones de los estudiosos fijan la creación del poema entre los siglos VIII y XI.

El primer problema para la datación es decidir si Beowulf tiene un origen exclusivamente ligado a su forma actual (la de un poema heroico) o no. F.A.Blackburn trabaja sobre la génesis del texto con tres hipótesis:

- El poema tiene su origen en el folklore pagano, en un conjunto de leyendas individuales sobre la figura del héroe Beowulf que fueron reunidas y ensambladas por un copista cristiano.
- El poema en su forma actual fue redactado por un copista cristiano que se basó en cantares ya existentes, lo que quiere decir que ya existía un poema sobre Beowulf que se ha perdido.
- Fue compuesto, con base en canciones y leyendas previas, por un autor pagano, y posteriormente "cristianizado" por un copista.

Por su parte Kevin Kiernan sugiere que el poema nació en su forma actual; es decir: que la composición oral y la transcripción fueron contemporáneas. Kiernan propone el siglo XI como fecha de la gesta del poema debido a pruebas paleontológicas y filológicas. J. R. R. Tolkien pensaba que el origen del texto es anterior a la fijación escrita del mismo:

El poema es obra de un hombre letrado que escribe sobre tiempos antiguos. [...] lejos de ser un confuso semipagano - algo históricamente poco probable para un hombre de esa clase y en ese período- a su tarea contribuyeron el conocimiento de la poesía cristiana y sobre todo el del *Génesis*. [...] La trama no era del poeta, y aunque él le ha infundido sentimiento y significado a su materia en bruto, aquella trama no era un vehículo perfecto para el tema o temas que habían ido cobrando vida en su mente a medida que trabajaba

Tolkien, *Los monstruos y los críticos*

En este sentido, Tolkien coincidía con Robert William Chambers, quien opinaba que el cuento popular fue la fuente principal del *Beowulf*

La fecha más utilizada por los estudiosos es la del siglo VIII D.C.

Manuscrito

Procedencia

El propietario más antiguo que se conoce del manuscrito vivió en el siglo XVI: el erudito Lawrence Nowell, de quien recibió su nombre el códice, a pesar de que la signatura oficial del mismo es «Cotton Vitellius A.xv» gracias a Robert Bruce Cotton. Kevin Kiernan sostiene que Nowell lo adquirió probablemente en 1563 gracias a William Cecil, primer barón de Burghley, cuando aquel entró en la casa de este último para instruir a Edward de Vere, decimoséptimo conde de Oxford y discípulo de Cecil.^[1]

El manuscrito pasó a formar parte de la Biblioteca Cotton, donde sufrió daños irreparables como consecuencia de un incendio en Ashburnham House en 1731.^[2] A causa de este episodio, parte del manuscrito se ha deteriorado y se han perdido algunos caracteres. Algunos intentos de restauración, a pesar de haber evitado el deterioro progresivo, terminaron cubriendo algunas otras letras del texto, provocando pérdidas también. Kiernan, docente en la Universidad de Kentucky ha impulsado en los últimos años el proyecto de digitalización y preservación del poema, conocido como Electronic Beowulf Project (Proyecto Beowulf electrónico).^[3] Para esta iniciativa se han utilizado avanzadas técnicas con fibra óptica que han revelado algunos de los símbolos perdidos a lo largo de los años. Procedimientos similares se han utilizado en la restauración y análisis del *Cantar de Mio Cid*.

El poema "Beowulf" se conoce gracias a un único manuscrito, cuya fecha estimada ronda el año 1000 d. C. Kiernan ha afirmado que este manuscrito es una copia hecha por el mismísimo autor del poema durante el reinado de Canuto

II de Dinamarca. En el códice en que el Beowulf sobrevive hoy en día, se encuentran también otras piezas poéticas como fragmentos de *The Life of Saint Christopher*, las *Cartas de Alejandro a Aristóteles* y *Wonders of the East*, y la parte de la paráfrasis bíblica *Judith*. Se ha fechado entre 1628 y 1650 la foliación más temprana del «Códice Nowell», la cual fue llevada a cabo por Franciscus Junius.^[4] El propietario del códice –anterior a Nowell– se desconoce todavía.^[5]

Tanto el reverendo Thomas Smith como Humfrey Wanley asumieron la responsabilidad de catalogar la Biblioteca Cotton, en la cual estaba el «Códice Nowell». El catálogo de Smith apareció en 1699, y el de Wanley en 1705.^[6] El manuscrito de *Beowulf* se menciona por primera vez en 1700 en la correspondencia que sostuvo George Hickes, asistente de Wanley y su jefe. En la carta, Hickes contesta en relación a un supuesto cargo contra Smith, acusado por Wanley de haber pasado por alto el poema al hacer el catálogo del «Cotton Vitellius A.xv». Hickes escribe a su superior que todavía no ha sido capaz de dar con el susodicho *Beowulf*. Según algunas teorías, Smith no habría advertido la presencia de la epopeya por su excesiva confianza en catalogaciones previas o porque no se hallaba en el códice en el momento de su revisión.^[6]

Hipótesis de los dos escribas

Según algunas hipótesis, el manuscrito de Beowulf fue transcrito de un original por dos escribas. Se ha identificado a ambos responsables de la transcripción como Escriba A y Escriba B, relevando el segundo al primero en el verso 1939.

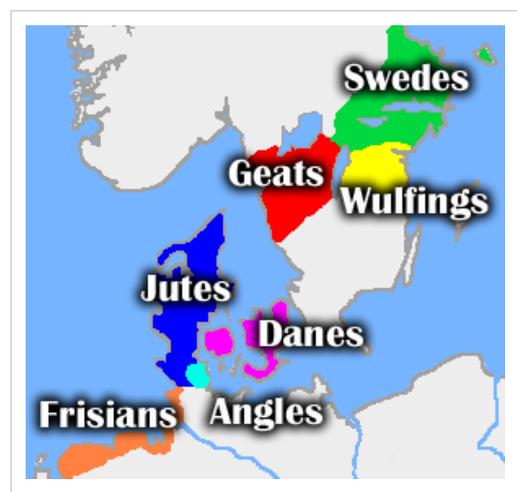
Esta teoría se sustenta en el hecho de que hay una diferencia caligráfica entre los versos que van hasta el 1939 –la cual tiene un aspecto más arcaico– y la que sigue hasta el final del manuscrito.^[5] Ambos escribas corrigieron su trabajo y se ha demostrado que el segundo amanuense incluso hizo correcciones al trabajo del Escriba A.^[5] Se plantearon los parecidos que guarda el trabajo del segundo escriba con el del que realizó las *Homilias de Blickling*, por lo cual se cree que ambas fueron, al menos, copiadas en el mismo *scriptorium*.^[5] De hecho, por al menos un siglo algunos intelectuales sostuvieron que la descripción de la morada de Grendel fue tomada de la visión del infierno expresada por San Pablo en la homilía 16 de la mencionada colección.^[5]

Argumento

Canto I

La acción se desarrolla en Dinamarca (en concreto en la isla de Selandia), donde el espléndido palacio Heorot ("*El Ciervo*") se ve asolado por los mortales asaltos nocturnos del ogro Grendel (un Jotun). La música y alegría que se oye en la sala enoja al monstruo, que mora en las ciénagas;^{[7][8]} Grendel se ensaña con los criados y guerreros del rey Hroðgar y los devora. (El "trovador" no es tal, ni es tampoco un "bardo", como se dice más adelante, sino un "escopo" o "escope", que es como se traduce del inglés "*scop*" el nombre de este poeta cantor de las cortes de Gran Bretaña).

Los ataques del ogro obligan a la corte de Hrothgar a abandonar la sala durante la noche. Esta situación se prolonga por 12 años,^[9] en los cuales se va esparciendo por las tierras nórdicas el relato sobre la difícil situación del rey danés. Tal recuento llega a oídos de Beowulf,^[10] un intrépido héroe gauta que parte en auxilio del monarca junto a 14 guerreros.



Beowulf, sobrino del rey de Gēatlantt (o Götaland, Gotlandia o Gotland o Gautlandia, parte de Escania, en la Suecia meridional), ofrece su ayuda a Hrothgar.^[11] La primera impresión de Hrothgar es de escepticismo frente a las pretensiones del desconocido héroe, pero lo recibe gentilmente, y al cabo de un espléndido banquete le encomienda la tarea al recién llegado. Los daneses abandonan la sala y la dejan bajo la vigilancia de los gautas. Grendel regresa esa misma noche a Heorot, derriba sus sólidas puertas y devora a uno de los guerreros.^[12] Beowulf es despertado por el alboroto y acude en ayuda de la guardia, trabándose en lucha cuerpo a cuerpo, sin armas, con el engendro, que sólo puede liberarse de su agresor perdiendo a cambio uno de sus brazos y huyendo herido a morir en su cueva.^[13]

La reina Welto premia a Beowulf con un collar y se hace una celebración en su honor.

Canto II

A la mañana siguiente, todo es regocijo en Heorot; pero por la noche, la madre de Grendel – mucho más feroz que su hijo – se presenta para vengarlo. Mata a Ésker, hombre de Hroðgar, y se marcha llevándose el brazo de su hijo.^[14]

Beowulf y su comitiva siguen el rastro de la criatura a través de la pradera hasta su cueva,^[15] la cual encuentra sólo tras nadar casi un día en las profundidades de un lago atestado de criaturas sobrenaturales. Beowulf y la ogresa combaten en un recinto submarino iluminado por un fuego inexplicable. El gauta, cuando está a punto de ser derrotado, encuentra una gigantesca espada con la que mata a la ogresa.^[16] El héroe cercena la cabeza del cadáver de Grendel, y retorna a Heorot con sus trofeos.

Realizado el banquete y entregadas las riquezas prometidas por Hroðgar, el héroe parte de regreso a su tierra.

Canto III

De regreso en Gautlandia, Beowulf se entrevista con su tío Hygelac y le cuenta de sus hazañas en tierras danesas.^[17] Ambos intercambian dádivas y se anuncian futuras hostilidades entre los gautas y los headobardos.

Canto IV

Beowulf, ya anciano, ha reinado por cincuenta años después de suceder a Hygelac, muerto en batalla.^[18] En la última etapa de su vida, Beowulf se dispone a enfrentarse a un temible dragón que está destruyendo su reino con la sola ayuda de su sobrino Wiglaf.

Un hábil y osado ladrón había penetrado en la cueva del dragón y había robado una copa de plata incrustada de oro y piedras preciosas,^[19] parte del inmenso tesoro que guarda la bestia. Enfurecido, el dragón asalta y destruye el pueblo del ladrón, y mata a todos sus habitantes. Beowulf sale a su encuentro para vengar a su gente, pero la reacción del dragón ha aterrado tanto a sus súbditos,^[20] que solamente Wiglaf se apresta para acompañarle.



Llegada de Beowulf a Dinamarca.

Después de una cruenta batalla, ambos logran acabar con la bestia,^[21] pero Beowulf, gravemente herido, encomienda a su sobrino apoderarse del tesoro y utilizarlo para reconstruir el reino. Pasa su torque de oro a Wiglaf y le confía el reino.

Finalmente, Beowulf recibe un funeral: su cuerpo es colocado en una pira funeraria e incinerado.^[22] Luego se construye un túmulo con vistas al mar y se colocan allí sus restos junto al oro del dragón.^[23]



Colina de Skalunda 58°33'N 12°59'E (Västergötland, Suecia), identificada por el arqueólogo sueco Birger Nerman con el túmulo de Beowulf.

Personajes principales

- **Beowulf:** protagonista del poema anglosajón homónimo, ambientado en la Escandinavia medieval. Sobrino del rey gauta Hygelac y posteriormente rey de Gautlandia cuando aquel muere en combate.
- **Grendel:** ogro demoníaco que habitaba con su madre en una caverna en las marismas cercanas a Heorot y que, al inaugurarse el lujoso *mead hall* (sala para beber cerveza, hidromiel, mezcla de una cosa y otra, y tal vez alguna triaca) con la música y el canto del bardo de Hrothgar, comenzó a acosar a los nobles que se reunían allí, y fue matándolos hasta apoderarse del salón. El poeta desliza frecuentemente comentarios que establecen una filiación directa entre Grendel y Caín. Finalmente es muerto por Beowulf en un combate individual sin armas. Por las palabras usadas en el poema para referirse a él, es posible que en los cantos antiguos fuera considerado un Jotun (un tipo de gigante de las tradiciones nórdicas).
- **Hroðgar:** rey de Heorot, es el segundo de tres hermanos (los otros dos son Heorogar y Halga). Su nombre significa "Lanza veloz".
- **Madre de Grendel:** Descrita como una "ogresa", aunque en la mitología escandinava todos los troles son andróginos. Es muerta por Beowulf en combate singular en el fondo de una poza en la cueva donde habitaba con Grendel.
- **Wiglaf:** sobrino de Beowulf, le asiste en su batalla final con el dragón. A la muerte de Beowulf, éste le hereda su torque de oro y le encomienda el reino de Gëatlantt.

Características formales

Verso

Véase también: Aliteración.

Un poema que como Beowulf pertenece al período Old English difiere bastante de la poesía moderna en lengua inglesa. El poema consta de 3.182 versos germánicos, que son aliterados, como en toda la poesía germánica conocida de la época. En la poesía germánica prima la aliteración, es decir, la repetición interna de fonemas, como recurso para estructurar el verso, mientras que en la tradición ligada a las lenguas romances y en la poesía moderna es la rima al final de cada línea la que cumple ese papel.

Este tipo de verso, el germánico, consiste en dos mitades, semiversos o hemistiquios separados por una cesura, y cada una de estas mitades tiene dos sílabas poderosamente acentuadas, aliterando la tercera con la primera o con la segunda, y normalmente con las dos: el primer sonido de la tercera sílaba acentuada (primera del segundo hemistiquio) debe aliterar con el primer sonido de al menos una de las sílabas tónicas de la primera mitad, preferiblemente las dos o al menos la primera. La última sílaba tónica, comúnmente, no debería aliterar con ninguna dentro del mismo verso:

feasceaft funden; // he þæs frofre gebad,

(Sin amigos, abandonado // el destino lo compensó)

Anónimo, *Beowulf*

El poeta germánico también contaba con una serie de recursos como los epítetos o fórmulas poéticas que refuerzan la aliteración. Estas fórmulas también entrelazaban la narración y brindaban unidad al conjunto.

Hay que destacar que muchos de los caracteres que aparecen en el poema no estaban asociados a los mismos fonemas que en el inglés moderno. Por ejemplo, el dígrafo *cg* se pronunciaría /dʒ/. Tanto la *f* como la *s* presentan variantes en su pronunciación de acuerdo al entorno fonético: entre vocales o consonantes sonoras, se las pronuncia con rasgos sonoros, es decir, con vibración, lo que daría los sonidos /v/ y /z/ del inglés actual; en otras circunstancias, no son sonoras. Algunos caracteres ya no forman parte del alfabeto utilizado para el inglés, casos de la thorn (**þ**) y de la eth (**ð**), que al presentarse entre otros sonidos con vibración (por ejemplo en «oðer, lappleas, suþern») se convierten en consonantes sonoras, sonando como /ð/. En otras situaciones, permanecen como /θ/ («þunor, suð, soþfæst»).

ue el poema eche mano de los epítetos llamados *kenningar*, un tipo de figura retórica de carácter metafórico. Los poetas germánicos los usaban para describir elementos cotidianos en forma poética, por ejemplo una batalla era la «danza de las espadas», un cadáver el «festín de los cuervos» o un río «la sangre de los peñascos».^{[24][25]} Léase también el ensayo "*Las kenningar*", de Jorge Luis Borges.

Las *kennings* contribuían a satisfacer las necesidades aliterativas del poema y a la vez producían un efecto poético de extrañamiento acorde con la función metalingüística descrita por Roman Jakobson en *Lingüística y poética*.

Siendo como era, entre otras cosas, un manual para poetas cantores (escaldos o escaldas) de las cortes escandinavas y de Islandia, la Edda prosaica de Snorri Sturluson reúne un buen número de *kenningar*, las explica y da instrucciones sobre su uso y su encadenamiento, éste último más propio de los escaldos o escaldas de las cortes escandinavas y de Islandia que de los escopos o escopes de Gran Bretaña. Una de sus principales intenciones al escribir este tratado y compendio de poesía escáldica era la de contribuir a conservar un arte que consideraba que estaba degenerando y perdiéndose por falta de conocimiento de la tradición, no sólo en cuanto a su forma, sino también en lo que concernía a su contenido.

También se halla en "**Beowulf**" el recurso de la puesta en abismo, ya que se intercalan diferentes relatos como el de la carrera natatoria de Beowulf, la re-narración que el héroe hace a su rey, Hyglac, y varias ocasiones en el que el bardo de la corte de Hrothgar oficia, reflejando así el papel del poeta que dio forma al poema.

Estructura

Podemos marcar varios tipos de estructura en *Beowulf*, dependiendo del punto de vista que utilicemos para acercarnos al texto. Si nos atenemos a la división del poema en cantos, hay **cuatro**, como lo refleja la traducción al castellano de Luis y Jesús Lerate:

I. Gréndel.
II. La madre de Gréndel.
III. El regreso.
IV. El dragón.

Si consideramos al protagonista como eje estructural, la división se expresaría con relación a los dos grandes momentos de la vida del héroe.

Momento	Acontecimientos
Primer momento: Juventud	Enfrentamiento contra Grendel Enfrentamiento contra la madre de Grendel.
Segundo momento: Vejez	Enfrentamiento contra el dragón.

Es de notar que en el foco narrativo del poema se suprimen los años de Beowulf como hombre maduro, y sólo se hacen ocasionales alusiones a este período de su vida recordando sus hazañas.

Otra posible estructuración se basa en los funerales, puesto que cada uno en la historia induce a cambios de tono en el poema. Inicialmente se consideraban tres funerales como piedras angulares sobre las cuales edificar la estructura del *Beowulf*, pero Gale Owen-Crocker, en su ensayo *The Four Funerals in Beowulf* (2000), propuso reconsiderar la clasificación agregando el funeral del pasaje conocido como "The Lay of the Last Survivor" (versos 2247-66)

Lugares

El tema del espacio en *Beowulf* tiene vital importancia, en especial porque son pocos los espacios enfocados por el interés del narrador. En esta gesta, cada uno de los espacios descriptos obedece a un modo u operación poética para caracterizar metonímicamente a quienes gobiernan dichas locaciones, calificándolos por extensión con los mismos atributos que se les adjudican a los distintos sitios.

En el caso de los palacios y las salas de comensalía, estamos hablando no sólo de su magnificencia, sino de su papel como centro simbólico del poder y centro de la vida social. La perturbación que sufre la sala de Hróthgar por doce años es un verdadero golpe al orgullo de la cultura germánica, y dada la importancia simbólica de este asentamiento, abandonarlo y construir otro no es una opción aceptable.

Tenemos tres espacios principales abordados en el poema:

- **Hérot o Héorot** (*El Ciervo*) es el palacio del rey Hróthgar ubicado en el actual territorio de Dinamarca, más precisamente en Leire, según apuntan Luis y Jesús Lerate. Se trata de una edificación de madera, como todas las construcciones de la época en el norte de Europa, de las cuales no han quedado rastros.

Etimológicamente, la sala se llama "ciervo" en alusión a los cuernos que la adornan. Su origen tiene lugar durante el reinado del rey Hrothgar (Luis Lerate castellaniza el nombre como "Ródgar") (v. 67-72):

[...] / *Quiso aquel rey*
que le hicieran los hombres / un rico palacio,
que le fuese erigida / una hermosa mansión
- una sala excelente / y mayor que ninguna -,
para allá repartir / entre mozos y ancianos
todos los bienes / que obtuvo de Dios. [...]

El poeta resalta también la imponencia de esa sala y alude a su destrucción a manos de Íngeld (v. 81-85):

[...] / *Alto y hermoso*
el palacio se erguía. / Respetábanlo aún
las ávidas llamas: / fue sólo más tarde
que vino a surgir / entre el suegro y el yerno
- enemigos feroces - / el odio de espadas. [...]

- **Cueva de Gréndel y su madre:** se encuentra en el pleno dominio de lo natural, por lo cual su emplazamiento se referiría también a la lucha del hombre contra la naturaleza adversa y fiera, concepción vigente en estos pueblos europeos. De hecho, alrededor de la entrada a la morada de los ogros se halla una serie de criaturas demoníacas; pero observemos la sólida descripción que hace el rey Hrothgar (v. 1357-1361):

[...] / *Ambos habitan*

ocultas loberas, / riscos al viento,

un hosco fangal / donde un río se vierte

cayendo del monte / y al pie de las rocas

se hunde en la tierra. / [...]

Pero el bardo señala muy agudamente que las aguas por las cuales el héroe gauta ingresará se agitan con la sangre en ellas vertida. Este detalle "rabioso" apunta a la cólera que caracteriza tanto al moribundo Gréndel como a su terrible madre. El escenario del combate entre Beowulf y la madre de Gréndel es también una representación sobrenatural del espacio, ya que se trata de "*un torvo aposento / el cual se encontraba // a resguardo del agua*" iluminado por una inexplicable fuente de luz.

Cabe destacar que esta cueva submarina es en muchos aspectos lo opuesto al Hérot (o dominio de la civilización), siendo uno de ellos el carácter de "cámara donde se abarrotan los tesoros". El acaparamiento de las riquezas es para los pueblos germánicos una falta terrible.

- **Cueva del dragón:** también funciona como oposición a una sala señorial, en este caso la que Beowulf gobierna siendo anciano. De nuevo, el espacio dominado por la bestia es relacionado con el acaparamiento de riquezas materiales, las cuales el poeta se toma el trabajo de describir minuciosamente.

Intertextos

Mitos, mitemas y motivos

Durante el transcurso del texto, el poeta utiliza recurrentemente material mítico común al cristianismo y la mitología escandinava. Estos "préstamos" o "aggiornamientos" pueden manifestarse en referencias concretas a mitos conocidos, a mitemas o a motivos comunes en el tejido de un relato de este tipo. Algunas de esas alusiones:

- Mito de Caín y Abel para ligar a Grendel al primer homicida según la historia bíblica (v. 108).
- Mito de los gigantes engendrados por Caín (v.114). Estos gigantes son los mismos que forjan la espada en la cueva de Grendel. El poeta dice que eran gente alejada del Señor, por eso murieron ahogados en el diluvio (v. 1690)
- Motivo: el héroe henchido de odio siente repulsión completa por la naturaleza de su enemigo (v. 710). También está presente el motivo del héroe que infunde temor en su perfecto opuesto (v. 753) y el valiente junto con sus enemigos vistos como enemigos naturales (v. 814).

Relatos

Véase también: Finn and Hengest.

- Batalla de Finnisburgh: los jutos o frisones, dirigidos por Finn, atacan a su anfitrión Hnæf, cuñado de Finn, en la sala de este último. Hnef y los daneses resisten por 5 días, y en medio mueren el propio Hnef y el hijo de Finn. Héngest, el lugarteniente de Hnæf, lo releva pero ambas facciones llegan a un acuerdo: los daneses se someterán a Finn. Héngest, en medio de un dilema ético entre la venganza y la obediencia a su nuevo señor, es incitado a tomar revancha y mata al caudillo frisón. Luego los daneses regresan a su tierra tras saquear el palacio de Finn.

Adaptaciones cinematográficas

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Beowulf_\(1999_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Beowulf_(1999_film)) Beowulf El Guerrero: Christopher Lambert 1999
- El guerrero número trece - 1999 [26]
- *Beowulf* (2007) ^[27] página oficial de la película realizada por Robert Zemeckis
- Ficha de la película en EstrenosMDQ ^[28]
- *Beowulf: Prince of the Geats* (2007) ^[29] página oficial de otra película
- *Beowulf & Grendel* (2005) ^[30] página oficial de la película protagonizada por Gerard Butler

Recitales

- **Beowulf (vv. 1 a 1062)**. DVD publicado en el 2007. Recitado y cantado por Benjamin Bagby, del grupo de música antigua Sequentia, acompañándose con una lira o arpa anglosajona de 6 cuerdas.
 - <http://www.bagbybeowulf.com> (en inglés)
 - Pasaje del **vídeo (vv. 665 a 853)**: <http://www.bagbybeowulf.com/video/index.html>
 - Instrumento utilizado: <http://www.bagbybeowulf.com/background/index.html>
 - Otro similar: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sutton_Hoo_lyre_\(reconstruction\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sutton_Hoo_lyre_(reconstruction).jpg)

Notas

- [1] Kiernan, Kevin (1996) (en inglés). *Beowulf and the Beowulf manuscript*. Michigan: University of Michigan Press. pp. nota al pie 69 pg 162, 90, 258, 257,171, xix-xx, xix, 3 , 4 , 277-278 , 23-34, 29, 29, 60, 62, nota 69 162.. ISBN 0472084127.
- [2] «Beowulf and the Beowulf Manuscript (http://books.google.com.ar/books?id=_s61FWPxcCoC&dq=kevin+kiernan+beowulf&source=gbs_summary_s&cad=0)» (en inglés). *Google.com*. Consultado el 10 de abril del 2009. «The heroic Anglo-Saxon story survives to the world in one eleventh-century manuscript that was badly burned in 1731, and in two eighteenth-century transcriptions of the manuscripts.».
- [3] «Electronic Beowulf (<http://www.uky.edu/~kiernan/eBeowulf/guide.htm>)». The University of Kentucky. Consultado el 9 de marzo de 2009.
- [4] Kiernan, Kevin (1996) (en inglés). *Beowulf and the Beowulf manuscript*. Michigan: University of Michigan Press. pp. nota al pie 69 pg 162, 90, 258, 257,171, xix-xx, xix, 3 , 4 , 277-278 , 23-34, 29, 29, 60, 62, nota 69 162.. ISBN 0472084127.
- [5] Kiernan, Kevin (1996) (en inglés). *Beowulf and the Beowulf manuscript*. Michigan: University of Michigan Press. pp. nota al pie 69 pg 162, 90, 258, 257,171, xix-xx, xix, 3 , 4 , 277-278 , 23-34, 29, 29, 60, 62, nota 69 162.. ISBN 0472084127.
- [6] Joy, Eileen A. (2005). «[[2005 (<http://www.bl.uk/ebj/>)]articles/pdf/article1.pdf Thomas Smith, Humfrey Wanley, and the 'Little-Known Country' of the Cotton Library]» (en inglés, PDF). *Electronic British Library Journal*: pp. 2, 24, y nota al pie número 24. Consultado el 9 de marzo de 2009.
- [7] *Beowulf*, vv. **86-92**, p. 28
- [8] Además, los cantos del trovador de Hroðgar tienen un fuerte ingrediente cristiano que enfurece a Grendel por ser una criatura demoníaca descendiente de Caín.
- [9] *Beowulf*, vv. **146-147**, p. 30
- [10] *Beowulf*, v. **195**, p. 31
- [11] *Beowulf*, vv. **424-426**, p. 38
- [12] *Beowulf*, vv. **720-745**, p. 47
- [13] *Beowulf*, vv. **816-822**, p. 49
- [14] *Beowulf*, vv. **1294-5**, p. 65
- [15] *Beowulf*, vv. **1403-7**, p. 68
- [16] *Beowulf*, vv. **1557-1569**, p. 73
- [17] *Beowulf*, v. **2000**, p. 86
- [18] *Beowulf*, v. **2020**, p. 93
- [19] *Beowulf*, v. **2031**, p. 94
- [20] *Beowulf*, v. **2598**, p. 105
- [21] *Beowulf*, v. **2706**, p. 108
- [22] *Beowulf*, vv. **3141-2**, p. 120
- [23] *Beowulf*, vv. **3160-65**, p. 121
- [24] Parra, Sergio (6 de septiembre de 2008). «Construcciones poéticas vikingas: las kenningar (<http://www.papelenblanco.com/2008/09/06-construcciones-poeticas-vikingas-las-kenningar>)» (en español). *Papel en blanco*. Consultado el 13 de abril de 2009.
- [25] «Kenningar (<http://oasisdelalma-mili.blogspot.com/2009/02/figuras-retoricas.html>)» (en español). *Literatura hispanoamericana* (28 de febrero de 2009). Consultado el 13 de abril de 2009.

- [26] http://es.wikipedia.org/wiki/El_guerrero_n%C3%BAmero_trece
- [27] <http://www.beowulfmovie.com/>
- [28] <http://www.estrenosmdq.com.ar/pelicula/1055/beowulf>
- [29] <http://princeofthegeats.com/>
- [30] <http://www.beowulfandgrendel.com/>

Referencias

Bibliografía

Ediciones en inglés y anglosajón

- KLAEBER, Frederick (1922). *Beowulf and The fight at Finnsburg*. Nueva York: D.C. Heath & Co..
- *Beowulf*. Edición en anglosajón con casi cada palabra traducida al inglés moderno, y con glosario (en inglés moderno también). Para la explicación de la rítmica y la versificación, se recurre en parte a Tolkien. Michael Joseph Alexander. Penguin Classics. Londres. 2000.
- *Beowulf*. Traducción en verso al inglés moderno. Michael Joseph Alexander. Penguin Books, 1973.
- *Beowulf*. Bilingüe: anglosajón - inglés moderno. Howell D. Chickering. Anchor Books. Nueva York. 1977,1989 ISBN 0-385-06213-3
- *Beowulf*. Bilingüe: anglosajón - inglés moderno. Traducción en verso. Seamus Heaney. Publicada primero en el 2000. Después: New York: W.W. Norton, 2001. ISBN 0-393-32097-9

Traducciones al castellano

- *Beowulf*. (Traducción de Gerardo Franco). Editorial Cygnus Regalis, 2007
- Anónimo (1999). *Beowulf y otros poemas anglosajones (Traducción de Luis y Jesús Lerate)*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-3304-6.
- *Beowulf*. Editorial Norma, 2006
- *Beowulfo*. Adaptación infantil por J.L. Herrera. Ilustraciones de Julio Castro. Colección El globo de colores.Editorial Aguilar, 1965.

Ensayos sobre el poema

- BORGES, J. L. e INGENIEROS, Delia (1969). *Antiguas literaturas germánicas (edición de 2003)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. ISBN 978-84-375-0540-4.
- TOLKIEN, J. R. R. (1997). «Beowulf: los monstruos y los críticos». *Los monstruos y los críticos (Editado por Christopher Tolkien)*. Madrid: Editorial Minotauro. ISBN 84-450-7097-5.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Beowulf**. Commons
- Sinopsis de *Beowulf* en asatru.es (COE) (<http://www.asatru.es/paginas/beowulf.htm>) (en español)
- Beowulf on Steorarume (Beowulf en Ciberespacio) (<http://www.heorot.dk/>)
- Argumento detallado del poema (<http://es.geocities.com/proyectoarcadia/caball/beowulf.html>)
- Texto bilingüe anglosajón - inglés (<http://www.heorot.dk/beo-intro-rede.html>). Con explicaciones.

Predecesor: Heardred	Rey de Götaland	Sucesor: Wiglaf
--------------------------------	------------------------	---------------------------

Bödvar Bjarki

Bödvar Bjarki (nórdico antiguo: *Böðvarr Bjarki*, significa "el que lucha como un oso pequeño"), fue uno de los doce berserkers reclutados por el legendario Hrólfr Kraki, un legendario guerrero vikingo durante la Era de Vendel a principios del siglo VI. La fecha nunca ha sido cuestionada o ha sido motivo de controversia y que se deduce de las propias fuentes primarias y la fecha de la incursión del caudillo vikingo de los gautas, Hygelac en Frisia (alrededor de 516). También se sustenta en las excavaciones arqueológicas de los montículos de Eadgils y Ohthere en Suecia.^{[1][2][3]} Bödvar Bjarki aparece como personaje en la tradición literaria anglosajona y la literatura medieval escandinava, en la saga *Hrólfs saga kraka*, en el epítome en latín de la hoy perdida *saga Skjöldunga*, y como "Biarco" en *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus. Algunos investigadores piensan que Beowulf del poema del mismo nombre en inglés antiguo, es el mismo personaje, pero otros todavía discuten este argumento.

A diferencia de Beowulf, se cita a Bödvar como noruego, un factor histórico entendiendo que el relato fue escrito por autores islandeses quienes en su mayoría descienden de colonos noruegos.

No obstante, su hermano era el rey de Götaland (Geatland) y, como Beowulf, Bödvar llegó a Dinamarca procedente de Geatland. Más aún, nada más llegar a la corte danesa, mata a una bestia monstruosa que había estado aterrorizando a los daneses en el Yule durante dos años.

El poema *Bjarkamál* (del que solo se conservan algunas estrofas pero que Saxo Grammaticus presenta en una floreada paráfrasis) se entendió como un diálogo entre Bödvar Bjarki y su joven compañero Hjalti, quien una y otra vez urge a Bödvar despertar de su sueño para luchar por el rey Hrólfr en su última batalla en la que están condenados a ser derrotados. Como se explica en la prosa, el despertar fue mal hecho, ya que Bjarki estaba en trance y su espíritu en forma de un oso monstruoso ayudaba a Hrólfr mucho más que Bjarki podía hacer con sólo su fuerza humana.

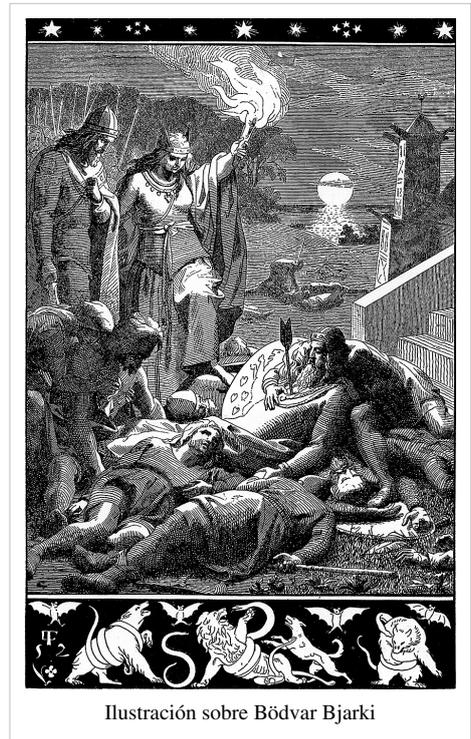


Ilustración sobre Bödvar Bjarki

Referencias

- [1] Birger Nerman (1925) *Det svenska rikets uppkomst* (en sueco)
- [2] Elisabeth Klingmark *Gamla Uppsala, Svenska kulturminnen 59*, Riksantikvarieämbetet (en sueco)
- [3] Presentación en inglés de Swedish National Heritage Board sobre el asunto (<http://www.raa.se/sites/ottarsmound.asp>)

Bibliografía

- Anderson, Carl Edlund. *Formation and Resolution of Ideological Contrast in the Early History of Scandinavia*. Ph.D. thesis, University of Cambridge, Department of Anglo-Saxon, Norse & Celtic (Faculty of English).
- Hrólfs saga kraka ok kappa hans in Old Norse from heimskringla.no (http://www.heimskringla.no/wiki/Hrólfs_saga_kraka_ok_kappa_hans)
- University of Oregon: Norse: Fornaldarsögur norðurlanda: Hrólfs saga kraka ok kappa hans (<http://server.fhp.uoregon.edu/IRE/Document.ire/Norse/html/0201i.html>)
- Sagnanet: Hrólfs saga kraka (http://saga.library.cornell.edu/saganet/?Mival=/ManuscriptSagasB&language=english&STitle=Hrólfs_saga_kraka)
- Poul Anderson (1973). *Hrolf Kraki's Saga*. New York: Ballantine Books. ISBN 0345235622. New York: Del Rey Books. ISBN 0345258460. Reprinted 1988 by Baen Books, ISBN 0671654268.

- Literary Encyclopedia entry (<http://www.litencyc.com/php/sworks.php?rec=true&UID=13133>)
- Proverbs and proverbial materials in *Hrólfs Saga Kraka ok Kappa hans* (http://www.usask.ca/english/icelanders/fsproverbs_HSK.html)

Hagbard

Hagbard (nórdico antiguo: *Hagbarðr*), fue un legendario vikingo de Escandinavia durante la Era de Vendel (hacia el siglo V), hermano de otro legendario guerrero llamado Haki e hijo del caudillo Hamund; se le menciona como un rey del mar en la mitología nórdica. Aparece en *Skáldskaparmál*, *saga Ynglinga*, *Nafnaþulur*, *saga Völsunga* y *Gesta Danorum*.

Gesta Danorum y las sagas

La leyenda de Hagbard menciona que se enamoró perdidamente de Signy, hija del rey Sigar, que era sobrino del rey Siggeir (de la *saga Völsunga*), una relación amorosa que terminó en tragedia con la muerte de ambos amantes, cuando Sigar quiso ver ahorcado a Hagbard.^[1]

No obstante, la mayoría de leyendas sobre Hagbard se consideran hoy día perdidas. En la *saga Völsunga*, Gudrun y Brynhild tienen

una discusión sobre "el más grande de los hombres" haciendo referencia a una leyenda perdida, donde se cita a Hagbard junto a los hijos de Haki, quien no había vengado a sus hermanas todavía matando al infame Sigar (la deuda de sangre con Sigar estaba todavía pendiente y Hagbard no había sido ahorcado aún).^[2]

Snorri Sturluson escribió en su obra *Saga Ynglinga* que Hagbard participaba ocasionalmente en las incursiones vikingas con su hermano Haki. Snorri cita el poema del escald noruego Eyvindr Skáldaspillir *Háleygjatal*, que hace referencia a la leyenda de Hagbard y Signy.^{[3][4]}



Horca de Hagbard.

Referencias

- [1] *Gesta Danorum* (Libro 7).
- [2] *Saga Völsunga* (<http://omacl.org/Volsunga/chapter25.html>), trad. William Morris y Eiríkr Magnússon.
- [3] *Saga Ynglinga* trad. Laing en sacred-texts.com (<http://www.sacred-texts.com/neu/heim/02ynglga.htm>)
- [4] *Saga Ynglinga* trad. Laing en northvegr.org (http://www.northvegr.org/lore/heim/001_05.php)

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **la Horca de Hagbard**. Commons

Starkad

Starkad (nórdico antiguo: *Starkaðr* o *Störkuðr*;^[1] latín: *Starcaterus*, y durante la Edad Media también conocido como *Starkodder*),^[2] es un héroe vikingo legendario que aparece mencionado en diversas fuentes de la mitología nórdica, principalmente en *Gesta Danorum* pero también en sagas islandesas. Es un personaje con un perfil de gran guerrero y protagonista de muchos hechos heroicos pero también autor de otros tantos crímenes.



Starkad según una ilustración de la Carta Marina de Olaus Magnus (1539).

El origen de las leyendas sobre Starkad se encuentran en el poema épico *Beowulf*.^[3]

Beowulf

En *Beowulf*, la deuda de sangre entre daneses y headobardos debería finalizar con el matrimonio entre el rey Ingeld, hijo del rey headobardo Froda, y Freawaru, hija del rey Hroðgar. Durante la boda, un guerrero sin nombre recuerda a los headobardos su derrota y les anima a la venganza.^[4] Es, por lo tanto, posible que el argumento de Sophus Bugge sea correcto cuando afirma que el significado original *Starkaðr* sea "el headobardo".

Saga Hervarar

Una versión de la leyenda se encuentra en el prólogo de la versión "U" de la *saga Hervarar*, y la versión corta "H" de *Hauksbók*.^[5]

En esta versión Starkad-Ala (el guerrero) vivió en Noruega, en las cascadas de Alufoss. Era descendiente de gigantes conocidos como *pursar* (jotuns), su padre se llamaba Storkvid. Starkad era también un gigante y poseía ocho brazos, y fue comprometido a una chica llamada Ogn. Un día, aprovechando que Starkad había marchado de viaje al norte del Élivágar, otro gigante llamado Hergrim raptó a Ogn. Starkad retó a Hergrim a un holmgang (duelo). Starkad usó cuatro espadas al mismo tiempo y mató a Hergrim. Ogn no deseaba ser esposa de Starkad y prefirió el suicidio, apuñalándose a sí misma con una espada. Starkad se apropió de todo lo que pertenecía a Hergrim, incluido a su hijo Grimr.

Álfhildr era hija del rey Álfr de Álfheim (hoy Bohuslän), le gustaba las gentes de Álfheim porque eran personas muy bellas y agraciadas.^[6] Un otoño, mientras el rey Álfr ofrecía sus sacrificios a sus diosas en un Dísablót (ceremonial), y Álfhildr participó enrojeciendo el hörgr (altar) con sangre, Starkad la secuestró. El rey Álfr invocó al dios Thor

para que le ayudase a rescatar a su hija, y Thor respondió de buen grado a su deseo matando a Starkad y rescatando a la muchacha.

Saga de Gautrek

La *saga de Gautrek* amplía y sigue con la historia de la *saga Hervarar*. Entre otras cosas cita las aventuras Starkad, hijo de Stórvirkr, que era hijo de Starkad-Ala, a quien Thor había matado.

El joven Starkad creció en la corte de Harald de Agder, junto al hijo del rey llamado Vikar. Una noche, el rey Herthjóf de Hordaland (*Herþjófr*) ataca por sorpresa, mata al rey Harald y toma a Vikar como rehén para asegurarse un comportamiento adecuado de los antiguos vasallos de Harald. Herthjóf es el hijo del rey Hunthjóf (*Hunþjófr*), hijo de *Fridthjóf el que Resalta* o *Fridthjóf el Rotundo* (*Friðþjófr inn frækna*), protagonista de *Friðþjófs saga hins frækna*.^[7] Cuando Vikar creció, reunió una partida de guerra, donde estaba incluido Starkad y vengó a su padre, matando a Herþjófr junto a treinta de sus guerreros. Vikar se convirtió en rey de Agder, Hordaland, y Hardanger.

Starkad participó en muchas batallas junto a Víkar, por la hegemonía de los reinos vikingos de Noruega en el sur, una de ellas fue la batalla del lago Vænir donde demostró ser el mejor guerrero de Víkar.

Tras estas victorias, cuando navegaba desde Agder a Hördaland con un gran ejército, repentinamente vino la calma y se quedaron sin viento. Una visión mostró que Odín requería un sacrificio de una persona por sorteo y tras repetirlo, siempre era Víkar quien salía elegido. La tripulación dejó la decisión para el día siguiente. Grani apodado “crin de caballo”, padre adoptivo de Starkad, llevó a Starkad a un consejo secreto de los dioses y reveló que él era el mismo Odin. Thor, que odiaba a Starkad, debido a su origen jotun, negó a Starkad la bendición de tener hijos y lo maldijo a cometer un delito cada vida que viviese y nunca poseer bienes. Thor maldijo más aún a Starkad: sentir que nunca tenía suficiente propiedad, siempre recibir las heridas más peligrosas en batalla, nunca recordaría sus poemas y siempre sería odiado por el pueblo. Odín, por otro lado otorgaba a Starkad las bendiciones de vivir tres vidas, de poseer la más excelente de las armas, abundancia de riquezas, victoria en la batalla, el don de la poesía y siempre tendría la más alta estima entre los ricos y poderosos. Después de las bendiciones y maldiciones que Starkad recibía alternativamente por Odín y Thor, Odín pidió Starkad enviarle al rey Víkar en pago por las bendiciones. Starkad estuvo de acuerdo y Odín le dio una lanza que prometió parecer sólo un tallo. Así Vikar encontró la muerte.

Tras la muerte de Vikar, Starkad escapó a Suecia para servir a los reyes Alrek y Eirík en Gamla Uppsala. Starkad participaba como compañero de armas en las expediciones vikingas y, cuando los reyes tuvieron suficiente y se asentaron, siguió con los saqueos por su cuenta.



Starkad, según Olaus Magnus en *Historia de gentibus septentrionalibus* (1555).

Poesía escáldica

Starkad presuntamente compuso poemas que aparecen en la *saga de Gautrek*. El odio de Thor hacia Starkad por su origen jotun aparece mencionado en *Skáldskaparmál*, un *lausavísa* de Vetriði Sumarliðason alabando a Thor por haber matado a varios gigantes, y derrotar a Starkad:

Leggi brauzt þú Leiknar,	Tú rompistes la pierna de Leikn,
lamðir Þrívalda,	Hicistes que Starkadr se rebajara,
steypðir Starkeði,	Hicistes heridas a Þrivaldi,
stéttu of Gjalp dauða. ^[8]	Te parastes sobre el cuerpo sin vida de Gjalp. ^[9]

No obstante, pudo ser también una referencia al abuelo de Starkad, Starkad Ala, whom Thor killed for having kidnapped Álfhildr, princesa de Alvheim.

Saga Ynglinga

En la *saga Ynglinga*, Snorri Sturluson menciona que pasó unas generaciones después de la muerte de Alrek y Eirík.

El rey Aun no era un monarca amigo de la guerra y fue expulsado de su reino por Halfdan. A la muerte de Halfdan, Aun regresó a Uppsala para gobernar su reino. Tras sacrificar a uno de sus hijos a Odín, el dios le concedió otros sesenta años de vida. No obstante, cuando habían pasado 25 años, el príncipe Ale el Fuerte de Dinamarca conquistó su reino y de nuevo partió al exilio, esta vez a Götaland. Ale gobernó durante 25 años hasta que Starkad apareció y le mató. Entonces Aun recuperó su reino para gobernar otros 25 años.

Sögubrot af nokkrum fornkonungum

Sögubrot af nokkrum fornkonungum se recrea con eventos que tuvieron lugar en el siglo VIII, mucho después del enfrentamiento entre Starkad y Ale el Fuerte.

Cuando el rey sueco Sigurd Ring se preparaba para la batalla de Brávellir contra el rey danés Harald Wartooth, otro tardío Ale el Fuerte aparece con otros siete reyes para ayudarlo en la batalla. Estos reyes iban acompañados por muchos grandes campeones y guerreros, entre ellos Starkad el Viejo, hijo de Stórverkr. Starkad compondría un poema sobre la batalla que serviría como fuente para las sagas nórdicas.

Al comenzar la batalla, el formidable Ubbe de Frisia cargo contra Ragnvald el Sabio Consejero, el mayor campeón de la formación del rey Sigurd. Tras una feroz lucha, Ragnvald murió y Ubbe mataba uno campeón tras otro. Cuando Sigurd vio esto,



Starkad dirige a los Gautas (estandarte con el león) y suiones (estandarte con tres coronas) a la batalla contra los daneses. *Historia de gentibus septentrionalibus* (1555).

intentó animar a sus guerreros diciendo que no era posible que no hubiera nadie que pudiera derrotar a Ubbe; entonces preguntó, “¿Dónde está Starkad?”, el viejo guerrero contestó “es difícil ganar sire. No obstante, haré lo que mejor pueda, pero Ubbe es un recio luchador”. Starkad se enzarzó con Ubbe; la lucha fue larga y la más feroz de toda la batalla. Starkad hirió levemente a Ubbe, pero a cambio sufrió seis terribles heridas y pensó que nadie había estado tan cerca de matarle antes. Ambos campeones fueron separados por otros guerreros, y Ubbe finalmente fue víctima de los arqueros de Telemark.

La skjaldmö Vebiorg alineada con los suecos, mató al campeón Söti, pero Starkad atacó y tras varios golpes, ella le cortó a la altura de la boca y la herida provocó la caída del mentón. Starkad tuvo que morederse la barba para conseguir que su mentón se mantuviese en su lugar. Finalmente Thorkil el Audaz mató a Vebiorg.

Mordiéndose su barba e ignorando sus heridas, Starkad atacó al ejército danés, matando un hombre tras otro, hasta que se le enfrentó otra skjaldmö llamada Visna que portaba el estandarte de Harald Wartooth. Ella le dijo que había encontrado a su último oponente, pero él le cortó la mano que portaba el estandarte y la mató. Siguió matando guerrero tras guerrero, pero recibió muchas heridas severas, las más profundas en el cuello y en el pecho donde se podían ver los pulmones saliendo al exterior y perdió un dedo de la mano derecha.

La Victoria fue de los suecos.

Norna-Gests þátttr

En *Norna-Gests þátttr*, la mención sobre Starkad tiene lugar no mucho más tarde la la batalla de Brávellir. La cita se refiere al encuentro entre Starkad y Sigurd el matador de dragones. Según la fuente en el periodo que ambos estuvieron juntos, el rey Sigurd Ring exigió tributo a Sigurd y a su pueblo. Cuando Sigurd se negó, el rey sueco envió un ejército para subyugarlos, dirigido por los hijos de Gandalf. En el flanco sueco había un guerrero enorme que era mucho más grande que los hijos de Gandalf, que mataba a hombres y caballos sin prácticamente oposición. Sigurd y Gest se acercaron al guerrero y le preguntaron quien era, y él contestó “Starkad, hijo de Stórvirkr”.

Cuando Starkad supo que era el mismo Sigurd el matador del dragón Fafnir, intentó escapar pero Sigurd fue tras él y le asestó un golpe con su Gram que arrancó dos dientes de la boca de Starkad. Sigurd pidió a Starkad que se fuera a casa. Cuando Starkad abandonó la batalla, los hijos de Gandalf se retiraron también, y así Sigurd ganó la batalla contra los suecos.

Gesta Danorum

En *Gesta Danorum* se encuentra la versión más comprensible del perfil de Starkad. Saxo Grammaticus identifica a Starkad como el hijo de Stórvirkr (Storwerk/Storuerkus) y que se salvó de un naufragio, entrando al servicio del rey danés Frodo IV que le cedió una nave y patrullaba las playas del reino.

Nadie podía igualar a Starkad, un hombre enorme y de noble posición. Saxo Grammaticus ofrece dos citas

sobre el origen del personaje. La primera le posiciona como nacido en Estonia, al oriente del mar Báltico, la segunda más irreal y fantástica según el cronista, como hijo de un jotun y con varios brazos, que Thor se encargó de amputarlos excepto dos. Starkad se vio inmerso en un cruce de maldiciones y bendiciones: viviría tres vidas de tres hombres, pero también cometería tres actos malvados.



La primera vileza tuvo que ver con la muerte del rey Vikar (Wicarus). Starkad acompañaba al rey en una expedición vikinga y se encontraron con un viento en calma. La tripulación optó por rogar a los dioses en un blot con derramamiento de sangre y decidieron echar a suertes quien debía ser sacrificado. Starkad hizo una soga de sauce y lo puso alrededor del cuello del rey con el pretexto de que era sólo para mostrar y no para matar. Sin embargo, el nudo estaba tan fuerte que el rey estaba muriendo, y Starkad le dio el golpe de gracia con su espada. Otras versiones dicen que la soga de sauce se hizo tan recia que el rey murió estrangulado.

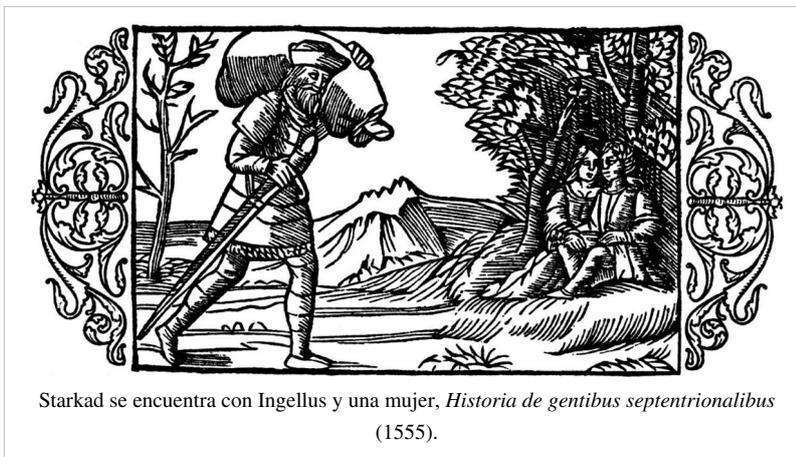
Starkad entró al servicio del rey danés Bemon (Bemonus) que sometía a su partida una férrea disciplina, prohibiéndoles beber alcohol. Durante un ataque en Rusia, descubrieron que los rusos habían frenado el avance vikingo con abrojo. Sin embargo, Starkad y sus hombres vistieron zuecos y así ganaron la batalla. A la muerte de Bemon, Starkad entró al servicio de los bjarmios e hizo muchas gestas heroicas entre ellos.

Luego, Starkad estuvo siete años al servicio de los Ynglings en Uppsala, pero le desagradaba el afeminado tintineo de los cascabeles de los bufones, hechiceros y völvas en los sacrificios del templo de Uppsala.

Su próximo servicio fue al servicio del rey danés Haki (Haco), y luchó con él durante el ataque del rey Huggleik (Hugletus) de Irlanda. Huggleik desperdiciaba sus riquezas con actors y jugales, pero estaba defendido por Svipdag (Suibdagus) y Geigad (Gegathus). Tras la batalla, Starkad azotó a los bufones y juglares y saqueó el tesoro real.

Starkad fue enviado a la corte del príncipe eslavo Win (Winus) para frenar una rebelión en el Este. Luchó contra curonios, sambianos, semigalianos, hasta derrotar a todos los vikingos orientales. Escondió su espada con una artimaña y derrotó al caudillo Wisin (Wisinnus), que vivía en Anafial en Rusia, y que podía hacer un arma solo con la mirada. Continuó sus victorias derrotando al jotun Tanna en Bizancio y al campeón polaco Wasce/Wilzce.

Cuando los sajones se rebelaron contra Frodo, y le retaron a un duelo contra Hama, Starkad contra todo pronóstico regresó y sustituye a Frodo. Despectivamente Hama pone a Starkad de rodillas con un golpe de puño, pero Starkad se levantó y corta Hama a muerte.



Starkad se encuentra con Ingellus y una mujer, *Historia de gentibus septentrionalibus* (1555).

Frodo muere traicionado por Swerting (Swertingus). El hijo de Frodo, Ingeld (Ingellus) tiene una vida sin sentido y casa con una de las hijas de Swerting. Esto enfureció mucho a Starkad que se alió con el rey sueco Halfdan (Haldanus) en su lugar.

Cuando se enteró que Helga, la hermana de Ingeld, estaba a punto de casarse con un humilde orfebre, Starkad se disfraza y cuando encuentra al pretendiente le castra. Abofetea y

fustiga a Helga, luego regresa con el rey Halfdan.

Ingeld dio a Helga en matrimonio a un noruego llamado Helgi (Helgo), con la condición que debía pelear con nueve hermanos de Selandia que la cortejaban y que el mayor Angantyr (Angaterus). Helgi fue a Uppsala y pidió ayuda a Starkad, que accedió.

Starkad mata a los nueve hermanos, pero recibe diecisiete heridas y muy seriamente tocado en el vientre que provoca que salgan los intestinos. Rechazó el cuidado de tres transeúntes humildes, pero aceptó la ayuda del hijo de un campesino y pudo volver a Suecia.

Como Ingellus continuó su vida pecaminosa e incumplió su deber de vengar a su padre, Starkad apareció durante un banquete donde compartía

mesa Ingellus con los hijos de Swerting, verdugo de su padre. Starkad amonestó a Ingellus y humilló a su reina, quien intentó calmar a Starkad con amabilidad y una costosa banda. Starkad logró despertar la conciencia a Ingellus, que mató a los hijos de Swerting y se divorció de su esposa sajona.

Durante la batalla de Brávellir entre Sigurd Ring (Ringo) y Harald Wartooth (Haraldus Hyldetan), Starkad luchó al lado de los suecos, recibiendo graves heridas que provocan que un pulmón saliera de su pecho, le partieron la mandíbula y perdió un dedo. Tuvo que abandonar el campo de batalla para atender sus heridas.

Starkad fue recibido con honores en la corte del rey Olo. No obstante, cuando Olo conquista Selandia, Starkad es convencido de unirse a Lennius y atacar a Olo. Pero Olo era difícil de matar por su mirada que asustaba todo el mundo. No fue posible hasta que Starkad logró cubrirle el rostro y fue recompensado con 120 kilos de oro, pero lamentó su crimen y vengó la muerte de Olo matando luego a Lennius.



Starkad dirige a aquellos oprimidos por los nueve hermanos. *Historia de gentibus septentrionalibus* (1555).



Starkad prepara su propia desaparición. *Historia de gentibus septentrionalibus* (1555).

Cuando Starkad ya era anciano y deseaba morir, con una notable ceguera, rodeó su cuello de oro y se fue a pasear. Aún así mató a un hombre que quería una de sus espadas y algunos jinetes contratados por Hather (Hatherus), hijo de Lennius, para matarle.

Frente a Hather, Starkad canto acerca de sus logros y como respuesta Hather mostró a Starkad que él era de noble

cuna, por lo que Starkad le pidió ser su verdugo. Starkad prometió a Hather todo su oro y Hather debía cortarle la cabeza. Hather cortó la cabeza de Starkad a la altura de los hombros, pero evitó correr ya que temía ser aplastado por su enorme cuerpo. Cuando la cabeza cayó al suelo, levantó un terrón de tierra que mostró lo feroz que llegó a ser.

Hather no quiso que el viejo guerrero permaneciera en la intemperie, le mostró el debido respeto y lo enterró en un montículo en Roljung, en el mismo lugar donde anteriormente Starkad dejó su huella sobre una roca.

Historia de gentibus septentrionalibus

Olaus Magnus cita la historia de Starkad en *Historia de gentibus septentrionalibus* basándose en *Gesta Danorum* pero no coincide con Saxo sobre el origen del héroe que según Olaus procede de Tavastia ('Starchaterum Thauestum').^[10]

La leyenda

Algunas tradiciones medievales intentaron localizar Roljung, el lugar donde murió Starkad, en Skåne. Según los *Annales Ryenses* (finales del siglo XIII), era posible ver la espada de Starkad en el agua, bajo el puente *Boilyng*, cuando el nivel del agua era bajo. Parece que *Boilyng* es un error ortográfico derivado de *Roljung*. Más tarde la presunta localización pasó a Rönne å en Suecia y en el siglo XVI, las gentes hablaban de las *Piedras de Starkkarl* en Vegeholm. Los folcloristas Axel Olrik y Arthur Stille recopilaron muchas tradiciones sobre Starkad en el noroeste de Skåne.^[11]

Referencias

- [1] *Starkad* en *Nordisk familjebok* (1909). (<http://runeberg.org/nfcb/0547.html>) (en inglés)
- [2] Ver *Starkad* en *Nationalencyklopedin*.
- [3] Andersson, Ingvar. (1947). *Skånes historia: till Saxo och Skånelagen*. Norstedts, Stockholm. p. 210.
- [4] *Beowulf* Líneas 2042–2067.
- [5] Ver los comentarios de Tunstall en su traducción de la *saga Hervarar* en Northvegr.org. (<http://www.northvegr.org/lore/oldheathen/029.php>)
- [6] *Porsteins saga Víkingssonar* detalla que la belleza de las gentes de Álfheim era debido a que estaban emparentados con elfos.
- [7] *Friðþjófs saga hins frækna* en [[nórdico antiguo (<http://www.snerpa.is/net/forn/fridpjof.htm>)].]
- [8] *Skáldskaparmál* en nórdico antiguo «Norrøne Tekster og Kvad». (<http://www.heimskringla.no/wiki/Skáldskaparmál>)
- [9] *Skáldskaparmál*, trad. Brodeur (http://www.cybersamurai.net/Mythology/nordic_gods/LegendsSagas/Edda/ProseEdda/SkaldskaparmalXI-XX.htm#skald11)
- [10] *Historia de gentibus septentrionalibus*. Epitome libri V. gap. 3
- [11] Andersson, Ingvar. (1947). *Skånes historia: till Saxo och Skånelagen*. Norstedts, Stockholm. p. 213.

Bibliografía

- *Saga de Gautrek* en *Seven Viking Romances*. Trans. Pálsson, Hermann and Edwards, Paul (1985). Harmondsworth, England: Penguin. ISBN 0-14-044474-2.
- *Saga de Gautrek* en *Gautrek's Saga and other medieval tales*. Trans. Pálsson, Hermann and Edwards, Paul (1968). London: University of London Press. ISBN 0-340-09396-X.
- *Saga de Gautrek*. Trad.. Fox, Denton y Pálsson, Hermann (1974). Toronto: University of Toronto Press. ISBN 0-8020-1925-0.

Enlaces externos

- *Starkad* en *Nordisk familjebok* (1909) (<http://runeberg.org/nfcb/0547.html>)
- *Starkad* en *Nationalencyklopedin*.
- *Saga Ynglinga* en northvegr.org (http://www.northvegr.org/lore/heim/000_02.php)
- *Norna-Gests þátr*, trad. George L. Hardman (<http://www.northvegr.org/lore/oldheathen/076.php>)
- *On-Line Medieval and Classical History: Gesta Danorum* books I-IX, (1905) trad. Oliver Elton en omacl.org (<http://omac1.org/DanishHistory/>)
- *Saga Hervarar* trad. Tunstall, en northvegr.org (<http://www.northvegr.org/lore/oldheathen/029.php>)
- *Saga de Gautrek*:
 - *Saga de Gautrek* en aj69.tripod.com (<http://aj69.tripod.com/ancestry/gautreksaga.html>)

- Saga de Gautrek en heimskringla.no (<http://www.heimskringla.no/original/fornaldersagaene/gautrekssaga.php>)
- Snerpa: Netúgáfan: Fornrit: Gautreks saga (<http://www.snerpa.is/net/forn/gautrek.htm>)
- University of Oregon: Norse: Fornaldarsögur norðurlanda: Gautreks saga (<http://server.fhp.uoregon.edu/IRE/Document.ire/Norse/html/0301i.html>)
- Sagnanet: Gautreks saga ([http://saga.library.cornell.edu/saganet/?Mival=/ManuscriptSagasB&language=english&STitle=Gautreks saga](http://saga.library.cornell.edu/saganet/?Mival=/ManuscriptSagasB&language=english&STitle=Gautreks%20saga))
- *Beowulf*:
 - *Beowulf* en *[[inglés antiguo* (<http://www.gutenberg.org/etext/9701>)], edit. James Albert Harrison y Robert Sharp.]
 - *Beowulf* trad. *[[Francis Barton Gummere* (<http://www.gutenberg.org/etext/981>)] (en inglés)
 - *Beowulf* trad. *[[John Lesslie Hall* (<http://www.gutenberg.org/etext/16328>)] (en inglés)

Ragnar Lodbrok



Ragnar Lodbrok (nórdico antiguo: *Ragnarr Loðbrók*, m. 865) fue un rey semilegendario de Suecia y Dinamarca que reinó en el siglo VIII o IX. Según el cronista danés Saxo Grammaticus, Ragnar pertenecía a la línea real de la casa de los Ynglings. Ahí, junto a las sagas islandesas, se le considera hijo de Sigurd Ring, rey de Suecia y conquistador de Dinamarca. No hay acuerdo de cuál era la capital de sus dominios, ni en que país residía normalmente.

A pesar de aparecer como un héroe local, no hay demasiadas biografías suyas, apenas se pueden hallar algunas menciones en las sagas. La datación de su reinado es incierta: algunas fuentes lo sitúan entre 750 y 794, otras de 860 a 865 y otras más probables entre 835 y su muerte en 865. Tampoco se sabe si fue reconocido como rey durante todo ese tiempo.

Vida

Ragnar era pagano devoto y, de acuerdo a las leyendas nórdicas, pretendía ser descendiente del dios Odín. Por ello no tenía reparos en atacar a las ciudades cristianas en fiestas sagradas (de hecho lo prefería, pues la sorpresa era mayor y los soldados solían estar en el templo). Se le ha vinculado en matrimonio con dos famosas guerreras skjaldmö, Lathgertha en *Gesta Danorum*, y Aslaug según la *saga Völsunga*.

Incursiones

Pasó buena parte de su vida en expediciones vikingas arrasando ciudades de la Europa cristiana y solía aceptar el pago de un rescate o tributo (*danegeld*) para dejar en paz a los pueblos atacados y abandonar sus tierras.

Francia

Aproximadamente en 845, era ya uno de los mayores caudillos vikingos, preocupado por la falta de ocupación de sus hijos. Temía que los hombres de armas de su reino, sin enemigos, cometieran alguna estupidez que fuera contraproducente para su reinado. Por ello lanzó una ofensiva con 120 barcos y 5.000 hombres contra el reino de Francia. Probablemente desembarcó en el estuario del Sena y asoló la parte occidental del Imperio Franco.

Un histórico Ragnar Lodbrok aparece como jarl de la corte de Horik I (814-854) de Dinamarca, participó en el asedio de París el 28 de marzo de 845.^[1] Carlos el Calvo, nieto de Carlomagno, tuvo que pagar por la ciudad un danegeld (tributo) de 7.000 libras de oro y plata para evitar la devastación.

Este acuerdo no le impidió atacar otras partes de Francia, siendo árdua la tarea de expulsarle.

Inglaterra

Tras Francia, las Islas Británicas atrajeron su atención. En 865, desembarcó en Northumbria, en la costa noreste de Inglaterra, donde fue derrotado por Ælla de Northumbria. Fue atrapado por el rey de los anglos, y ejecutado de manera horrible, arrojado a un pozo de serpientes venenosas. Sus últimas palabras fueron que sus *cachorros* lo vengarían. Estos eran sus hijos Björn, Ivar, Halfdan y Ubbe.

Bibliografía

- [2] Ulrike Strerath-Bolz, Rezension von Rory McTurk, *Studies in "Ragnars saga loðbrókar" and Its Major Scandinavian Analogues*, *Alvíssmál* 2 (1993): 118–19.



Ilustración de Las Crónicas de Núremberg.

Referencias

- [1] Mawer, Allen. *The Cambridge Medieval History* vol. III, Cambridge University Press, 1922. p. 319
 [2] <http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/2rory.pdf>

Predecesor:	Rey vikingo de Suecia	Sucesor:
Sigurd Ring		Björn Ragnarsson

Sigurd Ring

Sigurd Ring o **Sigurd Hring** (nórdico antiguo: *Sigurðr hringr*; *Hringr* significa 'anillo') (hacia 750) fue un caudillo vikingo, rey de Suecia y Dinamarca que se menciona en diversas fuentes y leyendas escandinavas. Según *Bósa saga ok Herrauðs*, existió una saga nórdica sobre Sigurd Hring, pero no ha sobrevivido hasta nuestros días. Tuvo un protagonismo notable en la batalla de Brávellir contra su tío Harald Wartooth y por ser el padre del legendario Ragnar Lodbrok.

Saga Hervarar

La *saga Hervarar* menciona que a la muerte de Valdar, le sucedió su hijo Randver en el trono de Dinamarca, mientras que Harald Wartooth se convirtió en rey de Götaland o Gotland. Harald conquistó todo el territorio de su padre Ivar Vidfamne. Tras la muerte de Randver, su hijo Sigurd Hring se convirtió en rey de los daneses, probablemente sometido a la autoridad Harald. Sigurd Ring y Harald lucharon en la batalla de Brávellir, en Östergötland donde murió Harald y muchos de sus hombres. Sigurd gobernó Dinamarca hasta su muerte y le sucedió Ragnar Lodbrok. Eysteinn Beli, hijo de Harald Wartooth, gobernó Suecia hasta que fue asesinado por los hijos de Ragnar.

Sögubrot af nokkrum fornkonungum

En *Sögubrot af nokkrum fornkonungum*, Sigurd es sobrino (por parte de padre) del rey Harald Wartooth, presuntamente hijo de Randver (la sección de *Sögubrot* donde aparecía el parentesco no ha sobrevivido), que a su vez era hijo de Ráðbarðr, rey vikingo de Garðaríki y Auðr, la hija fugitiva de Ivar Vidfamne. Harald Wartooth envejecía y propuso a su sobrino Sigurd, rey de Suecia, luchar en una batalla (Brávalla o Brávellir), donde el anciano rey murió y Sigurd se convirtió también en rey de Dinamarca. Luego nombró a una guerrera skjaldmö como cabeza de su gobierno danés.

Sigurd casó con Alfhild, hija del rey Alfgeir de Alvheim y tuvieron un hijo, Ragnar Lodbrok.

Sigurd también envejeció y partes de su reino comenzaron a mostrar atisbos de secesión, a causa de ello perdió el poder sobre Inglaterra. Un día, estando en Västergötland, recibió la visita de sus cuñados, hijos de Gandalf Alfgeirsson, y le persuadieron de atacar al rey Eysteinn de Eysteinn, en Noruega cuando se celebraban grandes blóts en Skiringssal. Desgraciadamente, *Sögubrot* (que significa "fragmento") finaliza aquí, pero parece que la *saga Skjöldunga* muestra la historia original que originó el relato de *Sögubrot* (ver abajo).

Saga Skjöldunga

La *saga Skjöldunga* cita que Sigurd Ring casó con Alfhild, hija del rey Alf de Alvheim, y que su hijo fue Ragnar Lodbrok. Alfhild murió y cuando Sigurd, ya anciano, se dirigía a Skiringssal para tomar parte en blóts se prendó de una muchacha muy hermosa llamada Alfsol, hija del rey Alf de Vendel (Vendyssel). Los hermanos de la muchacha rechazaron cualquier compromiso de matrimonio con Sigurd y este luchó contra ellos y los mató, pero la hermana había sido envenenada por sus hermanos para que Sigurd nunca la poseyera. Al traer su cadáver ante Sigurd, el rey la

colocó a bordo de una nave junto a sus hermanos, y partió envuelto en llamas.

Ragnar Lodbrok sucedió a su padre. pero puso a un virrey en el trono de Suecia, Eysteinn Beli, que más tarde fue asesinado por los hijos de Ragnar.

Gesta Danorum

Según *Gesta Danorum* (libro 7) de Saxo Grammaticus, Hring era hijo del rey sueco Ingjald (*Ingild*) y sobrino por parte de madre de Harald Wartooth. Ingjald había forzado a la hermana de Harald, pero Harald ignoró el hecho a fin de preservar las buenas relaciones con el monarca sueco. Ring luchó contra Harald Wartooth en la batalla de Brávellir y se convirtió en rey de Dinamarca. Saxo describe a varios virreyes y sus aventuras. En el libro 9, menciona a Sigurd Hring como *Siward*, apodado *Hring*, padre de Ragnar Lodbrok.

Otras fuentes

Según *Hversu Noregr byggdist*, Sigurd era hijo de Randver, hermano de Harald Wartooth. Randver y Harald rean ambos hijos de Hrærekr slöngvanbaugi.

En *Heimskringla*, el capítulo sobre *Saga de Harald de los cabellos hermosos*, el rey Harald supo que el rey sueco Erik Anundsson había ampliado su territorio hacia el oeste, hasta conseguir la misma extensión que tuvo durante el reinado de Sigurd Ring y su hijo Ragnar Lodbrok. Incluido Romerike, Vestfold, y extensiones de Grenmar (Telemark) y Vingulmark.

En la *saga de Ragnar Lodbrok*, se cita que Sigurd Ring y Harald Wartooth lucharon en Brávellir y que Harald cayó. Tras la batalla Sigurd fue rey de Dinamarca, y también fue padre de Ragnar Lodbrok.

Ragnarssona þátttr solo cita que Sigurd fue rey de Suecia y Dinamarca, y padre de Ragnar Lodbrok.

En *Bósa saga ok Herrauðs*, solo menciona a Sigurd, padre de Ragnar Lodbrok, luchó contra Harald en la batalla de Brávellir y que Harald murió. Menciona la existencia de una saga de Sigurd Ring, pero que no ha sobrevivido hasta hoy.

Según *Chronicon Lethrense*, Harald Wartooth tenía sometidos todos los países hasta el Mediterráneo que le pagaban tributo. No obstante, cuando fue a Suecia se le enfrentó Sigurd Ring en Brávellir y Harald perdió la vida. Sigurd nominó virrey de Dinamarca a una skjaldmö.

Gríms saga loðinkinna y la versión más temprana de la *saga de Örvar-Oddr* solo hace mención de Sigurd en unas breves líneas cuando se relata la batalla de Brávellir con Harald Wartooth.

Norna-Gests þátttr, cita que Sigurd ya era anciano cuando sus cuñados, hijos de Gandalf, le solicitan ayuda para luchar contra Sigurd Fafnisbani y los Gjukungs. Sigurd Ring no pudo ayudarles en persona porque estaba ocupado luchando contra curonios y kvenos.

Bibliografía

- Nerman, B. *Det svenska rikets uppkomst*. Stockholm, 1925.
- Sturluson, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, trad. Lee M. Hollander. Reprinted University of Texas Press, Austin, 1992. ISBN 0-292-73061-6

Enlaces externos

- Reyes medievales ^[1]
- Historia temprana de Escania y Sigurd Ring ^[2] (en sueco)

Predecesor: Harald Hildetand	Rey de Suecia 750 - 770	Sucesor: Ragnar Lodbrok
--	-----------------------------------	-----------------------------------

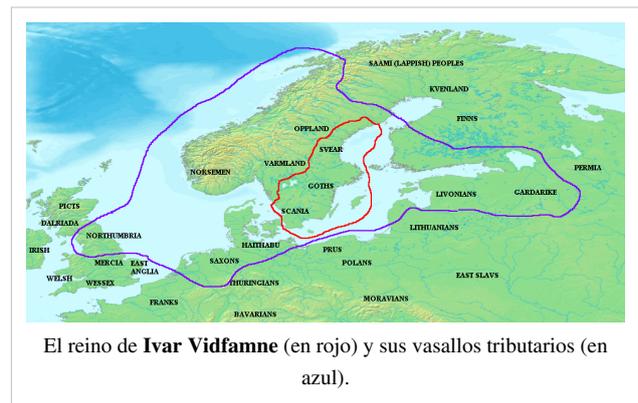
Referencias

[1] <http://www.rootsweb.com/~medieval/danking.htm>

[2] <http://home.swipnet.se/~w-87143/danmark.htm>

Ivar Vidfamne

Ivar Vidfamne (nórdico antiguo: *Ívarr inn víðfaðmi*; alemán: *Ivar der Weitgreifende*) apodado *Ivar el del largo brazo*, fue un rey semilegendario de Suecia (655-695), de Noruega, Dinamarca, Sajonia y partes de Inglaterra, según la *Saga Hervarar* y la *Heimskringla*. Comenzó siendo rey de Escania y conquistó Suecia al derrotar a Ingjald Illråde. De acuerdo a las leyendas, conquistó posteriormente Escandinavia y partes de Inglaterra. Por su dureza, muchos suecos emigraron al oeste, poblando Värmland gobernado por el rey Olof Trätälja. Su última campaña fue en Rusia, donde murió a manos del dios Odín según las historias (aunque otras versiones cuentan que se ahogó en el Golfo de Finlandia).



El reino de **Ivar Vidfamne** (en rojo) y sus vasallos tributarios (en azul).

Su hogar era Escania, pero según la *Heimskringla* y el *Sögubrot af nokkrum fornkonungum*, se había refugiado ahí tras el asesinato de su padre Halfdan por su tío Guðröd. De acuerdo con Snorri Sturluson, *Historia Norvegiæ*, *Saga Hervarar* y *Af Upplendinga konungum*, tras la el suicidio del rey sueco Ingjald regresó a tomar Dinamarca.

Según el *Hversu Noregr byggdist*, era hijo de Halfdan el Valiente (que aparece en el *Heimskringla* y en la *Saga de Hervör* (*Hervarar saga*) como hijo de Harald el Viejo, hijo de Valdar, hijo de Roar (Hroðgar) de la Casa de Skjöldung (Scylding). Según el *Hversu*, el *Hyndluljóð* y *Sögubrot af nokkrum fornkonungum*, Ivar tuvo una hija de nombre Aud.

Sögubrot cuenta que, siendo rey de Suecia, dio a su hija Auðr en matrimonio a Hrœrekr slöngvanbaugi del reino de Lejre (hoy Selandia); a pesar de los deseos de ésta de casarse con el hermano de aquel, Helgi. Hrœrekr y Auðr tuvieron un hijo, Harald Wartooth. Ivar provocó el asesinato de Helgi por su hermano, al que luego le atacó y mató, si bien fue rechazado por su propia hija, que lideró los ejércitos de Selandia y le expulsó del país. Tras esta guerra, Aud fue a Gardariki y se casó con el rey Radbart, lo que permitió a Ivar conquistar Selandia. Tras saber que su hija se había casado sin su permiso, dirigió una expedición a Gardariki. Sin embargo, era ya mayor y murió en la frontera entre ambos reinos, en la región de Carelia, sucediéndole su nieto Harald. Por el contrario, en el *Hyndluljóð*, Ivar, Aud, Rörek y Harald no tienen relación con Radbart.

Según la *Saga de Hervör* (*Hervarar saga*), su hija se llamaba Alfhild y era esposa de Valdar, a quien Ivar hizo rey de Dinamarca.

Ivar el del largo brazo

El apodo procede de su afán conquistador, la *saga Ynlinga* cita:

«*Ivar Vidfamne reinó sobre gran parte del país de los sajones, sobre todo el territorio situado al Este y sobre una quinta parte de Inglaterra.*»

Y la *saga Hervarar* es mucho más explícita cuando cita la extensión de su reino:

«*Ivar ganó Curlandia, Sajonia, Estonia y todos los países al Este hasta Gardariki. Imperó también la Sajonia Occidental y conquistó la región de Inglaterra que llaman Northumberland...*»^[1]

Referencias

[1] Oxenstierna, Eric Graf (1959) *Los Vikingos*, Ed. W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart, ISBN 84-217-4224-8 p. 37

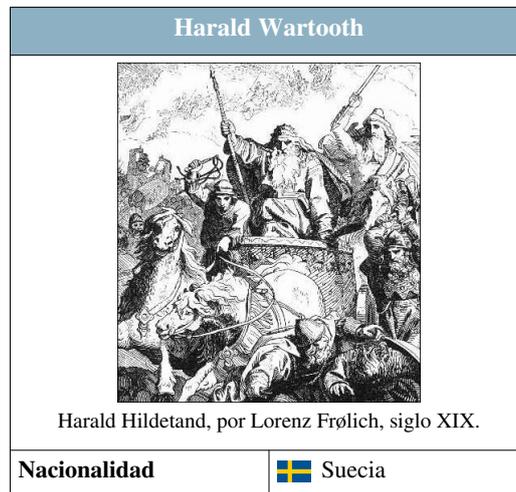
Fuentes

- Saga Hervarar
- Hyndluljóð
- Sögubrot af nokkrum fornkonungum
- Af Upplendinga konungum
- Saga Ynglinga

Fuentes Secundarias

- Nerman, B. *Det svenska rikets uppkomst*. Estocolmo, 1925.

Harald Wartooth



Harald Wartooth (nórdico antiguo: *Haraldr hilditönn*; sueco moderno: *Harald Hildetand*; alemán: *Harald Kampfzahn*), apodado *Harald, el del fiero colmillo*, fue un rey legendario de lo que hoy es Suecia, Dinamarca, Noruega y parte de Alemania entre los siglos VII y VIII. Según la crónica danesa *Chronicon Lethrense*, su imperio llegaba hasta el Mediterráneo.

Origen

Todas las fuentes coinciden en que era nieto de Ivar Vidfamne, aunque no en su madre (para unos Aud, para otros Alfhild). Según las leyendas recogidas en el *Sögubrot af nokkrum fornkonungum* y en el *Hyndluljóð*, Harald era hijo de Rörek, rey de Selandia. El *Sögubrot* cuenta que, tras su muerte a manos de su abuelo, su madre se casó con Radbart, rey de Gardariki, que le dio un hermano Randver. No obstante, otra fuente (Saga de Hervör o saga Hverarar) indica que ambos eran hijos de Valdar.

Saxo Grammaticus en su *Gesta Danorum* no menciona, sin embargo, a Ivar Vidfamne, ofreciendo dos posibles árboles genealógicos para Harald. Según esta opción era hijo de un caudillo escandinavo, Borkar, y de su mujer, Gor. Contradiciéndose a sí mismo, luego afirma que era hijo de Halfdan, hijo de Borkar, casado con Grid, de la dinastía Scylding.

Herencia

Según cuenta el *Sögubrot*, dejó Gardariki tras la muerte de su abuelo, marchando a Selandia, donde le reconocieron como rey. Tras viajar a Escania recabó apoyo de partidarios de la familia de su madre y marchó a Suecia. Una vez allí, a pesar de su edad (unos 15 años) logró imponerse a los reyes locales, recuperando los dominios de su padre y expandiéndolos. Sometió a tributo al resto del reino de Suecia y Dinamarca. Recuperó también las posesiones inglesas de Halfdan el Valiente e Ivar Vidfamne.

La *saga Hverarar* es mucho más explícita cuando cita la extensión de su reino:

«Ivar ganó Curlandia, Sajonia, Estonia y todos los países al Este hasta Gardariki. Imperó también la Sajonia Occidental y conquistó la región de Inglaterra que llaman Northumberland <...> Harald Wartooth sometió a todos los ya citados países que el rey Ivar había poseído.»^[1]

Nombró a Hjörmund, hijo de Hjörvard, rey de Östergötland. Diversas fuentes hablan de que comenzó una conquista de Götaland (o Gotland), pero no concuerdan en si partió de Dinamarca o de Suecia.

La batalla de Bråvalla

A edad avanzada, convenció a Sigurd Ring de combatir contra él, para morir en batalla e ir al Valhalla (pues se debía morir en combate para ello). Esto desencadenó la batalla de Bråvalla, tras la que Sigurd Ring heredó su reino.

Referencias

[1] Oxenstierna, Eric Graf (1959) *Los Vikingos*. Ed. W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart, ISBN 8421742248 p. 37

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Harald Wartooth**. Commons

Predecesor: Ivar Vidfamne	Rey de Suecia y Dinamarca	Sucesor: Sigurd Ring
-------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------

Fuentes y contribuyentes del artículo

Edda *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58333282> *Contribuyentes:* Airunp, Antón Francho, Atalanta86, Digigalos, Dodo, Elnesto, Emex, Endriago, Enkiduk, Greeneyes3, Ketamino, KnightRider, LeCire, Lourdes Cardenal, Matdrones, Mcagliani, Orgullomoore, Specialista, Wikielwikingo, Xabier, 8 ediciones anónimas

Heimskringla *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57932532> *Contribuyentes:* Gilwellian, Kadellar, Kazahana, Matdrones, SuperBraulio13, Wikielwikingo, 5 ediciones anónimas

Snorri Sturluson *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58864178> *Contribuyentes:* Ascánder, CommonsDelinker, Ecelan, Ecemaml, Fernán De Soto, Gilwellian, Gizmo II, Hari Seldon, Irus, Jackie d. alarcón, Kazahana, Marinha vs, Matdrones, Mpeinadopa, Pedro Felipe, Rupert de hentzau, Spangineer, Subitosea, Suetonio2, Technopat, Unnio, Whatnot, Wikielwikingo, Xatufan, 7 ediciones anónimas

Gesta Danorum *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58696984> *Contribuyentes:* Andreasmperu, Copydays, Desde el planeta de los simios, Ejcubero, Gilwellian, Gizmo II, Kazahana, Lecuona, Matdrones, 1 ediciones anónimas

Saxo Grammaticus *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58003618> *Contribuyentes:* CommonsDelinker, Equi, Gaudio, Gilwellian, Gizmo II, Igor TURZHANSKY, Kazahana, Ketamino, KnightRider, Lecuona, Loveless, Lufke, Matdrones, Meleos, Nuncasetermina, Rakela, Romanus, Santoleri, 2, נבטער-ורב, 3 ediciones anónimas

Edda prosaica *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58333273> *Contribuyentes:* Andreasmperu, Antón Francho, Draug, Ejmeza, Gizmo II, Isha, Juanacerci, Kazahana, Loveless, Matdrones, Orgullomoore, Tatvs, Tostadora, Wikielwikingo, Xabier, 1 ediciones anónimas

Edda poética *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58335995> *Contribuyentes:* Antón Francho, Egas, Ejmeza, Emex, Eosphoros, Gilwellian, Gizmo II, Klondike, Leszek Jańczuk, Matdrones, Obelix83, Retama, Rupert de hentzau, Taty2007, Technopat, Tostadora, Wikielwikingo, Xabier, 4 ediciones anónimas

Piedra de Rök *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58755410> *Contribuyentes:* ALVHEIM, Alexav8, Amadis, Copydays, Farisori, Gilwellian, J.M.Domingo, Jdomgo3, Lecuona, Matdrones, Osado, Sergio, Tomatejc, Wulfanaths, 3 ediciones anónimas

Saga Volsunga *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58332435> *Contribuyentes:* Agoun, Editor at Large, Gilwellian, Gizmo II, Kazahana, Matdrones, Nordisk varg, Rupert de hentzau, Wikielwikingo

Cosmología nórdica *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58272360> *Contribuyentes:* Brakja, Elultimolicanthropo, Ernobe, Folkvanger, Gilwellian, Gizmo II, Hejsa, Jkbw, Kazahana, Lucien leGrey, Marco94, Matdrones, Mel D'artagnan, Mrexcel, Nimo-DT, Petronas, Taichi, TheNava00, Wikielwikingo, 13 ediciones anónimas

Vanir *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57935570> *Contribuyentes:* Bedwyr, Draug, Ejmeza, FAR, Gilwellian, Gizmo II, Ichigossj, Jotunaesier, Jurock, Matdrones, Vampiro81, Wikielwikingo, 17 ediciones anónimas

Guerra entre los Æsir y los Vanir *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59474812> *Contribuyentes:* Andreasmperu, Bedwyr, Gilwellian, Taty2007, Ucevista

Jotun *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58859404> *Contribuyentes:* Alpinu, Ejmeza, Gizmo II, Jurock, Matdrones, Rowanwindwhistler, Urdangaray, 14 ediciones anónimas

Nornas *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58958182> *Contribuyentes:* Airunp, Carmin, Ejmeza, Gilwellian, Gizmo II, Gorpik, Gussisaurio, Jdsteakley, Jurock, Lecuona, Nordisk varg, Wikielwikingo, 13 ediciones anónimas

Valquiria *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59493634> *Contribuyentes:* Alonsorgaz, Angus, Antur, Ayx, CANCER ONE, Carlinhos, CommonsDelinker, D1lux, Damifb, Danielba894, David0811, Dianai, Diegusjaimes, Dodecaedro, Dodo, Ecemaml, Egas, Ejflores, Ejmeza, El Megaloco, Eleghost, Erfil, Fran89, Frieria, Furado, Gizmo II, Humberto, Kazahana, LeCire, Lecuona, MarcoAurelio, Matdrones, Mickey27, Nordisk varg, Obelix83, Oblongo, Pablortelli, Resped, Ricardogpn, Rjgalindo, Roiluj, Sanbec, Spirit-Black-Wikipedista, Taty2007, Vic Fede, Wricardoh, 87 ediciones anónimas

Völuspá *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59357156> *Contribuyentes:* -seb-, Beria, Gilwellian, Gizmo II, Kordas, Matdrones, Nordisk varg, Werner84, Wikielwikingo, 4 ediciones anónimas

Ragnarök *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59422607> *Contribuyentes:* -seb-, Airunp, Alhen, Antomio86, Bedwyr, Camrada18, Cibervicho, Cnyborg, Danielba894, Dorieo, DracoBall, Dreitmen, EOZyo, Ejmeza, Emijrp, FAR, Fedde, Gaikl, Gilwellian, Gisse, Gizmo II, Hiworld, Hyoga R, IrwinSantos, Jorg arriola, Jorgechp, Juanfran GG, Kazahana, Ketamino, Kintaro, LeCire, Lecuona, Leonpolanco, Limbo@MX, Lin linao, Luxos, Maldoror, Matdrones, Mrexcel, Muro de Aguas, Neodop, Netito777, Nijax tba, Nordveit666, Nordisk varg, Nuen, OMenda, OboeCrack, PabloStraub, Parapluie, Petronas, Profetaperu, Pólux, Rockpark13, Rondador, Rosarino, Snakeyes, Sramco, Technopat, Tonxabar, Vitamine, Westendorp, Yilku1, ZAFI, 161 ediciones anónimas

Mitología nórdica en la cultura popular *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58322709> *Contribuyentes:* Andreasmperu, Angelito7, Gilwellian, Obelix83, Wikielwikingo, 13 ediciones anónimas

Saga de los Ynglings *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58334124> *Contribuyentes:* Ecelan, Emex, Fremen, Gilwellian, Kazahana, Matdrones, Metrónomo, Petronas, Rupert de hentzau, Wikielwikingo, 1 ediciones anónimas

Yggdrasil *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56317557> *Contribuyentes:* 3coma14, Digigalos, Ejmeza, Fernandomirandamuro, Frutoseco, Gilwellian, Gizmo II, Guajars, Interwiki, Jsanchezes, Kintaro, LeCire, Llull, Marco94, Matdrones, Moriel, Netito777, Nordisk varg, Nuen, Palica, Piolinfax, Pólux, Resped, Rondador, Sama93, Scumm, TheNava00, Tirithel, Vargenau, Vni, 32 ediciones anónimas

Nöðhöggr *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57242283> *Contribuyentes:* Aiedail, Barfly2001, Dianai, Gilwellian, Gizmo II, Jakeukalane, JorgeGG, LeCire, Llull, Maleiva, Matdrones, Miguel233, Piolinfax, Ragneraroku, Snowymoon, Taichi, Technopat, Ξάνθουτος, 27, לטריי רייניארט, 27 ediciones anónimas

Veðröfnir *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=55253342> *Contribuyentes:* Gallowolf, Gilwellian, Gizmo II, Varlaam

Ratatök *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50530479> *Contribuyentes:* Akhram, Danielba894, Francosrodriguez, Gilwellian, Gizmo II, Isha, LeCire, Llull, Matdrones, Moriel, Phoenix58, Piolinfax, Poromiami, Ratatoskfan, Shombay, 11 ediciones anónimas

Asgard *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58846101> *Contribuyentes:* -Erick-, -seb-, Alpinu, Bedwyr, Carmin, Coco wilson, Creosota, Dagane, Ferbaro, Folkvanger, Gilwellian, Gizmo II, Juanma nodoubt, Kermoareb, Levi Sem, Matdrones, OMenda, Petronas, Ppja, Pólux, RoyFocker, Rudolph, Smrolando, Teckizt, TrebleChaser, Unnio, 37 ediciones anónimas

Bifrost *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59285651> *Contribuyentes:* Cobalttempest, Gilwellian, Gizmo II, Jmvgpartner, Kizar, Leia1982, Marb, Matdrones, Petronas, Poxo28, Wikielwikingo, 13 ediciones anónimas

Jötunheim *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57926075> *Contribuyentes:* Dodo, Gilwellian, Gizmo II, Humbefa, Irus, Joseaperez, Matdrones, Mclaud2000, Wikielwikingo, Wricardoh, 11 ediciones anónimas

Niflheim *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59263968> *Contribuyentes:* Enx123, Gilwellian, Gizmo II, Gothmog, Kazahana, LeCire, Matdrones, Snowymoon, TheNava00, TheRandyAlex, 13 ediciones anónimas

Hela *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57850386> *Contribuyentes:* Aelfwine Elessar, Danielba894, Davazpe.94, Dianai, Dorieo, Equi, Gilwellian, Gizmo II, Inuyasha1111, Kazahana, KnightRider, LeCire, Matdrones, Nordisk varg, OLM, Pólux, Regebob, Rodog, Wikielwikingo, 18 ediciones anónimas

Muspelheim *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59263925> *Contribuyentes:* Gilwellian, Gizmo II, Hana1999jp, 3 ediciones anónimas

Alfheim *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58995863> *Contribuyentes:* -seb-, Diego Godoy, Ferbaro, Gilwellian, Gizmo II, Guevonaso, Kazahana, LadyInGrey, LeCire, Mahadeva, Petronas, 3 ediciones anónimas

Elfo *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58832634> *Contribuyentes:* -jem-, José, 4lex, ALVHEIM, Acerswap, Alex82, Alexquendi, Andreasperu, Antur, Asfarer, Axxgreazz, BlackBeast, Bluedad, Brit, CJBUNSTER, Calbimonte.daniel, Carlos t, Carrousel, Comae, Cookie, Cratón, Cristian Andreu, Cromwellt, Dagane, Daniyyel, Dardón López J.R., Dodo, Draxel, Dreyesbo, Duuk-Tsarith, Eamezaga, EdHell, Eduardosalg, Ejcubero, Ejmeza, Eygnar, Fakiruan, Ferelfo, Fernando G. Pallas, Fettuchini, Fmariluis, Foundling, Frru, Ganzo, Gilwellian, Ginés90, Gizmo II, Gormoth, Gusgus, HUB, Haitike, Haku, Henry Knight, Hernanstuchi, Holly Fowl, Humberto, Interwiki, J. A. Gélvez, Jarke, Jasel, Jkwb, Jstitch, JuanPaBJ16, Justisim1912, Kizar, Laura Fiorucci, Laylabeth, Laz, Leonpolanco, Lordsito, ManuelGR, MarcoAurelio, Marctaltor, Matdrones, Mate878, Mel 23, Mewsukii, Moondraco92, Moriel, Muro de Aguas, Nazanian, NekoByte, Nenalata, Netito777, Nogudnik, Nordisk varg, Nuen, Ofranciscofc, Oscar ., Pabloallo, Pescudero, Platonides, Rallyfreak, Retama, Robert Weemeyer, Rondador, Rudolph, Røge, Sabbut, Sakurainuyasha, Sanbec, Sarkana, Sauron, Savh, Sephirot7777, Shadow1606, Shalbat, Sms, Souleaper, Spidermini, Srenge, SuperBraulio13, THINK TANK, Tatvs, The G, The Tank, Tirithel, Tomatejc, Unf, Veon, WillXBOX, Yagamichega, Yrithinnd, Zeyrus, 299 ediciones anónimas

Elfo oscuro *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58659577> *Contribuyentes:* Alexquendi, Cookie, Emijrp, Gilwellian, Gizmo II, Irbian, Isha, Jstitch, Lordsito, Matdrones, Mortadelo2005, Murphy era un optimista, Pojos, Rondador, Wilfreddehelm, 17 ediciones anónimas

Dagr *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59315023> *Contribuyentes:* Bedwyr, Danielba894, Emiglex, Gilwellian, Gizmo II, KErosEnE, Petronas, Sanmanuelse, Spirit-Black-Wikipedista, Tamorlan, Ángel Luis Alfaro, 1 ediciones anónimas

Skinfaxi y Hrímfaxi *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=47542369> *Contribuyentes:* Borjaglezmad, LordT, Matdrones, Nuen, Tomatejc, Unic, 2 ediciones anónimas

Nótt *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57925179> *Contribuyentes:* Danielba894, Emex, Gilwellian, Matdrones, Petronas, Wikielwikingo, 1 ediciones anónimas

Sól *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58337205> *Contribuyentes:* Danielba894, Drivera90, Gilwellian, Gizmo II, Igcuenya, Lecuona, Matdrones, Numbo3, Osado, Petronas, Wikielwikingo, 7 ediciones anónimas

Sköll *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=55149899> *Contribuyentes:* Elultimolicanthropo, Eskol86, Gilwellian, Gizmo II, Jfajjaf, Matdrones, Petronas, 3 ediciones anónimas

Máni *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57529677> *Contribuyentes:* Gizmo II, Matdrones, Numbo3, Veon, 2 ediciones anónimas

Hati *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58949726> *Contribuyentes:* Axxgreazz, Dodo, Gilwellian, Gizmo II, Matdrones, Mortadelo, Platonides, Spangineer, 7 ediciones anónimas

Thor *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59190636> *Contribuyentes:* AldanaN, Alexan, Allforrous, Angel GN, Antonorsi, Antón Francho, Archimboldi, Bedwyr, Centroamericano, Charrua85, Cholito06, Chvsanchez, Comae, David0811, Dianai, Diegusjaimes, EEM, Edslov, Ejmeza, Felipe d a, Filipo, Gabrielro, Gilwellian, Gizmo II, Greatgavini, Guildrein, Guille, HUB, Ialma oscura, Indiarose, Javichu el jefe, Jkwb, Jorge c2010, Joseaperez, Leonpolanco, Lin linao, Lucien leGrey, Mandramas, Manu Lop, Matdrones, MercurioMT, Missmikis, NACLE, Netito777, OMenda, Palathinus, Petronas, Ppja, Raid2, Ravave, Rondador, Salvador alc, Savh, Sergio Andres Segovia, Srice13, SuperBraulio13, Taquilu, Taty2007, Technopat, Thor8, Tibicena, VanKleinen, Xabier, Xeofuling, 156 ediciones anónimas

Baldr *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59277901> *Contribuyentes:* José, ALE!, Aelo, Antón Francho, Ascánder, Barba roja, Bedwyr, BlutdgerPan, Boja, Clericis, Cream, Diamondland, Dodo, Ejmeza, Elcabalodeatila, Elrond 3, Espilas, Fernán De Soto, Gilwellian, Gizmo II, Guille, Karlomagno, Kordas, LeCire, Macarrones, Marb, Matdrones, Ninrouter, Rondador, Rosarino, Taichi, Taty2007, The Guru, Werner84, Wikielwikingo, Will vm, 47 ediciones anónimas

Tyr *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56344144> *Contribuyentes:* Bedwyr, Deleatur, Dodo, Ejmeza, Gilwellian, Gizmo II, Jjvaca, Jorge c2010, Kintaro, LeCire, Matdrones, Mister, Muro de Aguas, Numbo3, OjepsEspejo, Osado, P.o.l.o., Sabbut, Saloca, Salvador alc, Zeytin, 23 ediciones anónimas

Bragi *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57983335> *Contribuyentes:* .Sergio, Airunp, Allforrous, Bedwyr, Chien, Dodo, Gilwellian, Gizmo II, Hari Seldon, Leptictidium, Manuel González Olaechea y Franco, Matdrones, Mutari, Orgullomooore, Sabbut, Wikielwikingo, 7 ediciones anónimas

Höör *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56245155> *Contribuyentes:* Bedwyr, Dhidalgo, Estabrosh, Georgez, Gilwellian, Gizmo II, Graudlugh, LeCire, Matdrones, Teckzit, 4 ediciones anónimas

Víðarr *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59538331> *Contribuyentes:* Bedwyr, Danielba894, Escarlati, Gilwellian, Gizmo II, MILEPRI, Matdrones, Petronas, Sardur, 4 ediciones anónimas

Vali *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58926786> *Contribuyentes:* Bedwyr, Beto29, Gilwellian, LeCire, Matdrones, Wikijens, 3 ediciones anónimas

Ull *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58890745> *Contribuyentes:* Bedwyr, Cobaltempest, Gilwellian, Gizmo II, Matdrones, Petronas, 2 ediciones anónimas

Forseti *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57936820> *Contribuyentes:* Bedwyr, Gilwellian, Gizmo II, Matdrones, Pbulises, Raymac, Wikielwikingo, 1 ediciones anónimas

Frigg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59525241> *Contribuyentes:* AlfaSimon, CommonsDelinker, Gizmo II, Isha, Jotunaesier, Justy, Matdrones, Pedro Felipe, Wikielwikingo, Wricardoh, Youssefsan, 11 ediciones anónimas

Eir *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58958469> *Contribuyentes:* Aadrover, Gilwellian, Gizmo II, Jotunaesier, MILEPRI, Matdrones, MiguelAngelCaballero, Petronas, Technopat, 4 ediciones anónimas

Sjöfn *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50195438> *Contribuyentes:* Gizmo II, Matdrones, 1 ediciones anónimas

Var (mitología) *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58894011> *Contribuyentes:* Gizmo II, Lucien leGrey, Matdrones

Syn *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50211744> *Contribuyentes:* Gizmo II, Kelovy, Matdrones

Iöunn *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58320431> *Contribuyentes:* Allforrous, Antón Francho, Baiji, CommonsDelinker, Draug, Gilwellian, Gizmo II, Kadellar, Lecter MD, Marctaltor, Matdrones, Nordisk varg, Rastrojo, Taty2007, Wikielwikingo, 4 ediciones anónimas

Vanaheim *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=55149987> *Contribuyentes:* Gilwellian, Gizmo II, Matdrones

Njörðr *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54377922> *Contribuyentes:* Bedwyr, Cantero, Danielba894, Gilwellian, Gizmo II, Matdrones, RoyFocker, Unic, 5 ediciones anónimas

Skaði *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57925232> *Contribuyentes:* Bostok I, Cookie, Gilwellian, Gizmo II, J.M.Domingo, Maldoror, Matdrones, Mutari, Nordisk varg, Rautopia, RoyFocker, Wikielwikingo, 15 ediciones anónimas

Frey *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59018544> *Contribuyentes:* Bedwyr, Comae, Dodo, Ejmeza, Elultimolicanthropo, Emex, FAR, Gilwellian, Gizmo II, Ikimilikiliklik, Matdrones, OMenda, Rosarinagazo, Sony9, 14 ediciones anónimas

Freyja *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59168170> *Contribuyentes:* Asrainoctrurna, Bedwyr, Boninho, Chien, Dodo, Ejmeza, Elultimolicanthropo, Fernán De Soto, Fran89, Gilwellian, Gizmo II, Greatgavini, Haitike, JorgeGG, Kauderwelsch, LeCire, Matdrones, OMenda, Pedro Felipe, Shinnee, SteveMtl, SuperBraulio13, Surrealatio, Technopat, Tostadora, Unic, Zema221, 39 ediciones anónimas

Trol *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59113896> *Contribuyentes:* 26fof, Alexan, Andreasperu, ArturoJuárezFlores, BlackBeast, BombermanX, Carlos t, Cesarv52, Cinabrium, Comae, CommonsDelinker, Cordwainer, Cristian Andreu, DSPalmero, Daboss511, Dentren, Diegusjaimes, Dodo, Dxshawn, Ebr, Elinombrable, Epeyeyoman, Er Komandante, FAR, Frei sein, Gaeddal, Gaius iulius caesar, Gizmo II, Gsrzdl, HUB, Hectrol, Hprmedina, Humberto, Iose, J. A. Gélvez, Jkwb, Jorge c2010, Joseaperez, KaedeAdri, Kaka2000, Kintaro, Lokiloo, Lord Trolldemort, Lourdes Cardenal, Macarrones, MadriCR, Maldoror, Matdrones, Nixón, Nordictroll, Nuen, Obgodies, Poco a poco, Pólux, Rasto, Raulshc, Ride, Rodri cyberdog, Rolf obermaier, Rondador, Rosarino, Sacro202, Savh, SergiL, Sergio Andres Segovia, Shooke, Sombras Nefastas, Souleaper, Susana.gandara, Tarantino, Technopat, Telemonica, Tirithel, Trezze, Valdurak, Vitamine, Zeyrus, 152 ediciones anónimas

Mímir *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57925131> *Contribuyentes:* Airunp, Alejandrocra35, Demonacho, FAR, Gizmo II, Humberto, Héctor Guido Calvo, Lucien leGrey, Mahadeva, Matdrones, Mauron, Muro de Aguas, Ninrouter, Rondador, Wikielwikingo, Yilku1, 7 ediciones anónimas

Gerð *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57924574> *Contribuyentes:* BarceX, CommonsDelinker, Gilwellian, Gizmo II, Ialad, Matdrones, Nessa los, Tomatejc, Wikielwikingo, 9 ediciones anónimas

- Surt** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58859150> *Contribuyentes:* Antur, Gilwellian, Gizmo II, Matdroses, SuperBraulio13, Veon, Wikielwikingo, 5 ediciones anónimas
- Urð** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54205076> *Contribuyentes:* Durero, Gizmo II, Levi Sem, MiguelAngelCaballero, Nordisk varg, Taichi, Truor, 2 ediciones anónimas
- Verðandi** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=49131772> *Contribuyentes:* Gizmo II, Muro de Aguas, Nordisk varg, Taichi, 1 ediciones anónimas
- Dísir** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57935396> *Contribuyentes:* Caritdf, Gizmo II, Matdroses, Paintman, Qoan, Rondador, Wikielwikingo, 1 ediciones anónimas
- Skjaldmó** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58990213> *Contribuyentes:* Aloriel, Blaxman, Gilwellian, Gizmo II, Jgaray, LeCire, Matdroses, Nordisk varg, Obelix83, Rondador, Tony Rotondas, 1 ediciones anónimas
- Enanos (mitología)** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56823518> *Contribuyentes:* Adamantium, Carlos t, Cipión, Dodo, Edmenb, Ejmeza, Gafotas, Gilwellian, Gizmo II, Jarisleif, LeCire, Matdroses, OMenda, Rondador, Rosarino, Sir Hunziker, Tirithel, Unic, Wikielwikingo, Wilfreddehelm, 32 ediciones anónimas
- Jörmundgander** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56483803> *Contribuyentes:* Capitán Simio, El Moska, Gizmo II, Inuyasha1111, Klasnic, Matdroses, Nordisk varg, Susumebashi, Technopat, Zelmi22, 20 ediciones anónimas
- Angrboda** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57795453> *Contribuyentes:* Ferbaro, Gilwellian, Gizmo II, Halcón, JxJA, Mandramas, Matdroses, Murtasa, Nordisk varg, Petronas, 3 ediciones anónimas
- Hugin y Munin** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51177478> *Contribuyentes:* Alelapenya, Baiji, Gilwellian, Ionutzmovie, Matdroses, Muro de Aguas, Varano, 5 ediciones anónimas
- Völva** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57102942> *Contribuyentes:* Folkvanger, Gilwellian, Gizmo II, Jarisleif, Kakico, Kordas, Lucifer2000, Matdroses, Petronas, Tirithel, Wikielwikingo, 1 ediciones anónimas
- Ginnungagap** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=55148712> *Contribuyentes:* Ejmeza, Gilwellian, Gizmo II, 4 ediciones anónimas
- Hvergelmir** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59263797> *Contribuyentes:* Baiji, Engra, Gilwellian, Matdroses, 1 ediciones anónimas
- Auðumbla** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=49241610> *Contribuyentes:* Ascánder, Baiji, Charlitos, Cinabrium, El odiado a más no poder, Fadesga, Ferbaro, Furado, Gizmo II, LeCire, Magister Mathematicae, Matdroses, Napoleón333, Rsg, Sms, Wastingmytime, Wikielwikingo, 7 ediciones anónimas
- Buri** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57935203> *Contribuyentes:* Allforrous, Barcx, Bedwyr, Ecemam, Gilwellian, Gizmo II, Halcón, Ilario, Indu, Joseaperez, Lasneyx, LeCire, Matdroses, Petronas, Roberpl, Wikielwikingo, 6 ediciones anónimas
- Vili** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58926763> *Contribuyentes:* Allforrous, Bedwyr, Gilwellian, Gizmo II, Hana1999jp, KErosEnE, Lobillo, Matdroses, Tirithel, 10 ediciones anónimas
- Ve (dios)** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56660277> *Contribuyentes:* Allforrous, Bedwyr, Draug, Eduarda7, Ejmeza, Gilwellian, Gizmo II, Hana1999jp, KErosEnE, Matdroses
- Ymir** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58863740> *Contribuyentes:* Capitán Simio, Dodo, Furado, Gizmo II, Juan-hurtado, Matdroses, Petronas, Urdangaray, Wikielwikingo, 4 ediciones anónimas
- Hœnir** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56866705> *Contribuyentes:* Baiji, Bedwyr, Gilwellian, Gizmo II, KErosEnE, Matdroses
- Lóðurr** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58347984> *Contribuyentes:* Baiji, Bedwyr, Emex, Gilwellian, LadyInGrey, Matdroses
- Mundilfari** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=55347672> *Contribuyentes:* Bostan Serai, Egaida, Gizmo II, Matdroses, Numbo3, VERMOUTH, Xatufan, 4 ediciones anónimas
- Yokosuka E14Y** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=48314747> *Contribuyentes:* Aadrover, Achab1951, Carabás, CommonsDelinker, Covi, Gaijin, Gatobardo, Gfalcone, Harriman, Mampato, Mario Lopez Ibañez, Northwoods, Rosarinagazo, Røge, Shooke, Takashi kurita, Taty2007, 4 ediciones anónimas
- Arvak y Alsvid** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59265403> *Contribuyentes:* Airunp, Boja, Ed edd y eddy, Faycan Medina, Gilwellian, Guille, Matdroses, Racso, Skoll, 3 ediciones anónimas
- Skuld (Norna)** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58040058> *Contribuyentes:* Gizmo II, Malafaya, Nordisk varg, Taichi, 3 ediciones anónimas
- Heimdall** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59265825> *Contribuyentes:* Bedwyr, DraQ, Gilwellian, Gizmo II, Humberto, J.M.Domingo, Jarisleif, Matdroses, Poraó, Shombay, Trowua009, 25 ediciones anónimas
- Einherjer** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58986194> *Contribuyentes:* Alhen, Ardra, Bigsus, Danielba894, Ejmeza, Gilwellian, Gizmo II, Grimmir, Gusgus, Kazahana, LeCire, Lecuona, Matdroses, Muro de Aguas, Nordisk varg, Petronas, Superzerocool, Tostadora, Wikielwikingo, 7 ediciones anónimas
- Fenrir** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59151887> *Contribuyentes:* -seb-, Ashgarth, Danielba894, El Moska, Fenrisvarg, Gizmo II, Kazahana, Kyobi, Lokihakusai, Lord imra, Matdroses, Maugev, Ponko, Predalien Runner, Rondador, Shipswere, Solarin, Tano4595, Tostadora, Xabier, 47 ediciones anónimas
- Völundr** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58081233> *Contribuyentes:* Gilwellian, Gizmo II, Matdroses, Muro de Aguas, Nordisk varg, Wikielwikingo, 1 ediciones anónimas
- Sigurd** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58431334> *Contribuyentes:* ALVHEIM, Antonorsi, Asfarer, Corso, Danielsta, Desde el planeta de los simios, Editor at Large, Escalada, Futbolero, Gilwellian, Gizmo II, JHMAGNO, Jvaca, Kazahana, Ketamino, KnightRider, Lasneyx, LeCire, M3c4n0, Maldoror, MarcoAurelio, Matdroses, Nordisk varg, Posible2006, Poxo28, Rondador, Shinnee, SpeedyGonzalez, Tarawneh, Waka Waka, Werner84, Wikielwikingo, Zoram.hakaan, 35 ediciones anónimas
- Beowulf** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59494034> *Contribuyentes:* Abu Munya, AlfaSimon, Alhen, Anaualia, Anarel, Angel GN, Angork, Antón Franco, Carabás, Damifb, David0811, Dmargaix, Durero, Edmenb, Edu2503, FBAena, Ferbr1, Gilwellian, Gizmo II, Gustavoang, Hell-666, Hidooy kuckyo, Huges4981, Ignacio Icke, Irus, Isha, Juan Fabio Barrera Liu, Juanfran GG, Juanmak, Kazahana, Kunndry, LTB, LadyInGrey, LeCire, Lin linao, Locutus Borg, Luke in spanish, Macarrones, Mamartinez, Marco Regueira, Matdroses, Mcagliani, Me-Río-de-Janeiro, Metronomo, Moraleh, Mrexcl, N'andreu, Nxxxallright, Pólux, Rod21, Romari, Rondador, Rupert de hentzau, Santiperez, Seanver, Taty2007, Tirithel, Tony Rotondas, Trujaman, Urdangaray, Wiflo, Wikielwikingo, Wricardoh, Wutsje, Zabdiel74, Zigurat, Zyder, 127 ediciones anónimas
- Bödvar Bjarki** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57918712> *Contribuyentes:* Cutrupe, Gilwellian, Wikielwikingo
- Hagbard** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57920898> *Contribuyentes:* Gilwellian, Wikielwikingo
- Starkad** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57922128> *Contribuyentes:* Gilwellian, Wikielwikingo
- Ragnar Lodbrok** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57920511> *Contribuyentes:* Ca in, Carrousel, Copydays, DoriWi, FAR, Fremem, Gilwellian, Juan Manuel Nogueiro, Lecuona, Matdroses, Miguelin01, Werner84, Wikielwikingo, 7 ediciones anónimas
- Sigurd Ring** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59182186> *Contribuyentes:* Carrousel, Copydays, FAR, Gilwellian, 1 ediciones anónimas
- Ivar Vidfamne** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59552861> *Contribuyentes:* Carrousel, Copydays, FAR, Gilwellian, Jacsalomon, Kordas, Lecuona, 2 ediciones anónimas
- Harald Wartooth** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56759238> *Contribuyentes:* Ca in, Carrousel, Copydays, FAR, Gilwellian, Lecuona, Oblongo, Superzerocool, 2 ediciones anónimas

Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

Imagen:Edda.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Edda.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Achird, Bloodofox, Gospodar svemira, Holt, Jungpionier, Mattes, Przemub, Raymond, Sigo, Tiina357, 1 ediciones anónimas

Image:A page of Heimskringla.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:A_page_of_Heimskringla.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Alx, Jorunn, Mahlum, Tiina357

Archivo:Commons-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.

Archivo:Snorre Sturluson-Christian Krohg.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Snorre_Sturluson-Christian_Krohg.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Fshoenn, Jorunn, Solbris, Winterkind, 1 ediciones anónimas

Archivo:Flag of Iceland.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag_of_Iceland.svg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Zscout370, User:Ævar Arnfjörð Bjarmason

Archivo:Saxo original 001.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Saxo_original_001.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Holt, Kasper Holl, Valentinian, 1 ediciones anónimas

Archivo:Edda.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Edda.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Achird, Bloodofox, Gospodar svemira, Holt, Jungpionier, Mattes, Przemub, Raymond, Sigo, Tiina357, 1 ediciones anónimas

Archivo:Wikisource-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Wikisource-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* Nicholas Moreau

File:Futhark.png *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Futhark.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* BK

Archivo:Rökstenen 2.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Rökstenen_2.jpg *Licencia:* Creative Commons Attribution 2.5 *Contribuyentes:* Bo491, EugeneZelenko, Liftarn, Thuresson, Väsk, Xauxa, 1 ediciones anónimas

Archivo:Sigurd.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sigurd.svg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original jpeg uploaded to Commons from the Swedish Wikipedia by Gizmo II Converted to png and edited by Liquid 2003 Png version vectorised by Editor at Large

Imagen:Edda 9 Werelden.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Edda_9_Werelden.png *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Original uploader was Ben Pirard at nl.wikipedia

Archivo:yggdrasil.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Yggdrasil.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AnonMoos, Baisemain, Damouns, Gryffindor, Helios, Kjetil r, Nillerdk, 1 ediciones anónimas

Imagen:Æsir-Vanir war by Frølich.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Æsir-Vanir_war_by_Frølich.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Haukurth

Imagen:Gullveig by Frølich.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Gullveig_by_Frølich.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Haukurth, Holt

Image:Asen gegen die Wanen by Karl Ehrenberg.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Asen_gegen_die_Wanen_by_Karl_Ehrenberg.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, FA2010, Holt

Image:Oden vid Mims lik.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Oden_vid_Mims_lik.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Haukurth, Holt, Sigo, 1 ediciones anónimas

Archivo:Giants and Freia.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Giants_and_Freia.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Amcaja, AndreasPraefcke, Bukk, Butko, Fred J, Gangleri2001, Holt, Jappalang, Moloch981, Pointillist, Sapcal22, UrLunkwill, Wolfmann, 1 ediciones anónimas

Archivo:Fenja och Menja vid kvarnen Grotte (xylograph).JPG *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Fenja_och_Menja_vid_kvarnen_Grotte_\(xylograph\).JPG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Fenja_och_Menja_vid_kvarnen_Grotte_(xylograph).JPG) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Carl Larsson (1853-1919) and Gunnar Forssell (1859-1903) as described above. Photograph by User:Haukurth.

Archivo:Normorna spinner ödets trådar vid Yggdrasil.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Normorna_spinner_ödets_trådar_vid_Yggdrasil.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* BeatrixBelibaste, Goldfritha, Gryffindor, Haukurth, Littletwig, Moroboshi, Nicke L, Sigo, VIGNERON, 1 ediciones anónimas

Archivo:Nornir by Lund.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nornir_by_Lund.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Kilom691, Sigo, Uld, Väsk, とある白い猫

Archivo:The Valkyrie's Vigil.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_Valkyrie's_Vigil.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Edward Robert Hughes (1851-1914)

Archivo:Ring27.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ring27.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* user:Haukurth

Archivo:ValkyrieOnHorse.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:ValkyrieOnHorse.jpg> *Licencia:* Creative Commons ShareAlike 1.0 Generic *Contribuyentes:* User:Leonard G.

Archivo:Ed0048.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ed0048.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original illustration by Creator:Carl Larsson (1853-1919), engraving by Gunnar Forssell (1859-1903).

Archivo:Johann Heinrich Fussli-Tor and Jormundandr.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Johann_Heinrich_Fussli-Tor_and_Jormundandr.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Haukurth, Holt, Kilom691, Mattes, Ranveig, Viciarg, 2 ediciones anónimas

Archivo:AM 738 4to Yggdrasil.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:AM_738_4to_Yggdrasil.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* ALE!, Bloodofox, Dsmgold, EugeneZelenko, Gryffindor, Holt, Jorunn, S.babylonica, Sigo, VIGNERON, Wolfmann, Wst, Überraschungsbilder

Archivo:Nidhogg.png *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nidhogg.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Holt, Jungpionier, Ranveig

Archivo:AM 738 4to Vedrfolnir.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:AM_738_4to_Vedrfolnir.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* ALE!, Bloodofox, Gizmo II, Helios, Holt, S.babylonica

Archivo:The Sacrifice of Odin by Frølich.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_Sacrifice_of_Odin_by_Frølich.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Gospodar svemira, Holt

Archivo:AM 738 4to Ratatoskr.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:AM_738_4to_Ratatoskr.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User Haukurth on en.wikipedia

Archivo:Ekorn.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ekorn.jpg> *Licencia:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Contribuyentes:* Gelweo, Minto, Orchi, Speck-Made, 1 ediciones anónimas

Archivo:Manuscript Gylfi.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Manuscript_Gylfi.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* ALE!, Helios, Holt, S.babylonica, Sigo, TommyBee

Archivo:Odin and his brothers create the world.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Odin_and_his_brothers_create_the_world.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was at

Archivo:Heimdall an der Himmelsbrücke.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Heimdall_an_der_Himmelsbrücke.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Haukurth

Archivo:Ring17.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ring17.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Bukk, Goldfritha, Haukurth, Holt, Jappalang, Stilfehler, Túrelío

Archivo:Thor wades while the æsir ride by Frølich.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Thor_wades_while_the_æsir_ride_by_Frølich.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox

Archivo:Kampf der untergehenden Götter by F. W. Heine.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kampf_der_untergehenden_Götter_by_F_W_Heine.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Friedrich Wilhelm Heine (1845-1921).

Archivo:The twilight of the gods by Willy Pogany.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_twilight_of_the_gods_by_Willy_Pogany.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Willy Pogany

Archivo:Heimdall and little Hnossa by Willy Pogany.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Heimdall_and_little_Hnossa_by_Willy_Pogany.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Willy Pogany (1882–1955)

Imagen:The King of the Frost-Giants.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_King_of_the_Frost-Giants.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Engraving by based on a design by

Archivo:Hel-Johannes Gehrts.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Hel-Johannes_Gehrts.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Xylograph after a painting/drawing by

Archivo:Freyr art.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Freyr_art.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Gizmo II, Haukurth, Manchot sanguinaire, Rhanyaia, Sigo, Wst

Archivo:Völund.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Völund.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Sigo, Uld, Väsk

Archivo:Sehnsucht nach Frühling.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sehnsucht_nach_Frühling.jpg Licencia: Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 Contribuyentes: Zadzenea

Archivo:Elvenlord.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Elvenlord.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Carmen Haberichter (user:Haberichter in Elfwood)

Archivo:Dagr by Arbo.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Dagr_by_Arbo.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Holt, Infrogmaton, Jorunn, Kalki, Kersti Nebelsiek, Mattes, Pitke, Salu, Sigo, Wolfmann, Xenophon, 1 ediciones anónimas

Image:Nott painting.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nott_painting.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Bukk, Florian Huber, Jorunn, LordT, Mattes, Ranveig, Wst

Archivo:Nott painting.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nott_painting.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Bukk, Florian Huber, Jorunn, LordT, Mattes, Ranveig, Wst

Archivo:The Wolves Pursuing Sol and Mani.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_Wolves_Pursuing_Sol_and_Mani.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: User:Haukurth

Archivo:Solvogn.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Solvogn.jpg> Licencia: desconocido Contribuyentes: Glenn, Kairos, Kersti Nebelsiek, Malene, Winterkind

Archivo:Sól, her daughter, and Fenrir by Lorenz Frølich.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sól_her_daughter_and_Fenrir_by_Lorenz_Frølich.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Holt

Archivo:Máni and Sól by Lorenz Frølich.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Máni_and_Sól_by_Lorenz_Frølich.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Holt, Mattes

Archivo:Far away and long ago by Willy Pogany.png Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Far_away_and_long_ago_by_Willy_Pogany.png Licencia: Public Domain Contribuyentes: Willy Pogany (1882–1955)

Archivo:Wodan Heilt Balders Pferd by Emil Doepler.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Wodan_Heilt_Balders_Pferd_by_Emil_Doepler.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Dbachmann, Haukurth, Mattes

Archivo:Runic letter sowilo.svg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Runic_letter_sowilo.svg Licencia: Public Domain Contribuyentes: ClaesWallin

Archivo:Long-branch Sol.png Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Long-branch_Sol.png Licencia: Public Domain Contribuyentes: Skadinaujo

Archivo:Thor.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Thor.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Alexan, Alno, Bloodofox, Butko, Chesnok, Haukurth, Holt, Jafeluv, Jeangagnon, Jungpionier, Kyro, Mechamind90, Nicke L, Palnatoke, Pieter Kuiper, Siebrand, Tuohirulla, 5 ediciones anónimas

Archivo:Ring16.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ring16.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bukk, Haukurth, Jappalang

Archivo:Processed SAM thorr.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Processed_SAM_thorr.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi; turned, cropped and colour-corrected with The GIMP Version 1.2.3.

Archivo:Mjollnir.png Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mjollnir.png> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Achird, Alno, AnonMoos, Bloodofox, Butko, Dcastor, Fred J, Holt, Lokai Profil, Porsche997SBS, Sahsnotas, Tuohirulla, Zejo, 1 ediciones anónimas

Archivo:Ed0013.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ed0013.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Haukurth, Holt, Sigo, 1 ediciones anónimas

Archivo:Ed0012.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ed0012.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Haukurth, Holt, Sigo

Archivo:Donareiche2.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Donareiche2.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Original uploader was Irmgard at de.wikipedia

Archivo:Offering by Lund.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Offering_by_Lund.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Original uploader was Haukurth at en.wikipedia

Archivo:Reykjavik - Thor-Figur 1.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Reykjavik_-_Thor-Figur_1.jpg Licencia: Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0,2.5,2.0,1.0 Contribuyentes: Wolfgang Sauber

Archivo:Altuna U1161 20050205.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Altuna_U1161_20050205.jpg Licencia: GNU Free Documentation License Contribuyentes: Foto Olof Ekström 2005. User OlofE on sv.wikipedia

Archivo:Torsfiske 002.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Torsfiske_002.jpg Licencia: GNU Free Documentation License Contribuyentes: Sculpture by Anders Wissler (1869-1941). Photograph by user Einarspetz on sv.wikipedia

Archivo:SÁM 66, 75v, death of Baldr.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:SÁM_66_75v_death_of_Baldr.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Jakob Sigurðsson

Archivo:Loki and Hod.png Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Loki_and_Hod.png Licencia: Public Domain Contribuyentes: Holt, Ignacio Icke, Wst

Archivo:Balder.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Balder.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Fred J, Helios

Archivo:Baldr dead by Eckersberg.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Baldr_dead_by_Eckersberg.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Holt, Mattes, Origamiemensch, Sigo, Uld, Wst, 1 ediciones anónimas

Archivo:Tripleurospermum perforatum.JPG Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tripleurospermum_perforatum.JPG Licencia: Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0,2.5,2.0,1.0 Contribuyentes: Rolf Engstrand

Archivo:John Bauer-Tyr and Fenrir.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:John_Bauer-Tyr_and_Fenrir.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Aavindraa, Butko, Holt, Lokai Profil, Ranveig, SeizureDog, Sigo, Thuresson, Wereon, ㄗ ㄋ, 2 ediciones anónimas

Archivo:Treated NKS fenrir.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Treated_NKS_fenrir.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Haukurth, Holt, Sigo, 4 ediciones anónimas

Archivo:Tiwaz rune.png Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tiwaz_rune.png Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox, Damian Yerrick, Infrogmaton, Liftarn, Sarang, Stannered

Archivo:Idunn and Bragi by Blommer.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Idunn_and_Bragi_by_Blommer.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Effeetsanders, Holt, Lyacon, Mattes, Mindmatrix, Sigo, 2 ediciones anónimas

File:Vidar by Collingwood.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Vidar_by_Collingwood.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: W.G. Collingwood (1854 - 1932)

Archivo:Manuscript Ullr.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Manuscript_Ullr.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: ALE1, Gizmo II, Holt, S.babylonica, Sigo

Imagen:Forseti zu Gericht sitzend.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Forseti_zu_Gericht_sitzend.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Carl Emil Doepler (1824-1905)

Archivo:FriggSpinning.jpg Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:FriggSpinning.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: User:Haukurth

Archivo:Galium verum01.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Galium_verum01.jpg Licencia: GNU Free Documentation License Contribuyentes: Follavoine, Guérin Nicolas

archivo:Menglöð and Nine Maidens by Froelich.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Menglöð_and_Nine_Maidens_by_Froelich.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bloodofox

Archivo:Idun and the Apples.jpg Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Idun_and_the_Apples.jpg Licencia: Public Domain Contribuyentes: Gizmo II, Herbythyme, Holt, Kilom691, MPF, Pfctdayelise, Sigo, Tangopaso, 3 ediciones anónimas

Archivo:Nordisk familjebok 1876.png Fuente: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nordisk_familjebok_1876.png Licencia: Public Domain Contribuyentes: User:Wars

Archivo:Loki and Idun - John Bauer.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Loki_and_Idun_-_John_Bauer.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Holt, Lokal Profil, Longhairadmirer, Mattes, Themightyquill, Tomia, 1 ediciones anónimas

Archivo:Ed0008.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ed0008.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Haukurth, Holt, Sigo

Archivo:Skade by Frölich.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Skade_by_Frölich.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Helios, Holt, Jarekt, Man vyi

Archivo:Freyja and cats and angels by Blommer.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Freyja_and_cats_and_angels_by_Blommer.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Darwinius, Duschgeldrache2, Holt, MU, Mattes, MichaelPhilip, Mr Bullitt, Pfctdayelise, Sigo, Uld, Xenophon

Archivo:Freyja and Heimdall by Blommer.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Freyja_and_Heimdall_by_Blommer.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Butko, Holt, Kilom691, Mattes, Ranveig, Sigo, 4 ediciones anónimas

Archivo:Freyja by Penrose.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Freyja_by_Penrose.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was Brianbarrrt at en.wikipedia

Archivo:Djurgårdsbron 070610 Freyja.JPG *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Djurgårdsbron_070610_Freyja.JPG *Licencia:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Contribuyentes:* Sculpture by Rolf Adlersparre (1859-1943). Photograph by Mats Halldin.

Archivo:Polygala vulgaris 290504.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Polygala_vulgaris_290504.jpg *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:BerndH

Archivo:John Bauer 1915.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:John_Bauer_1915.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Aavindraa, Anime Addict AA, BjarteSorensen, Damiens.rf, Daniel78, Dbenbenn, Durova, Kaldari, LA2, Sallemann, Thryduulf, Thuresson, 1 ediciones anónimas

Archivo:The changeling, John Bauer, 1913.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_changeling_John_Bauer_1913.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bensin, Goldfritha, Ratatosk, Sallemann, Thuresson, 2 ediciones anónimas

Archivo:Trollet som grunner på hvor gammelt det er.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trollet_som_grunner_på_hvor_gammelt_det_er.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gunnernett, Hailey C. Shannon, Samuelsen, Tholme, V85, 2 ediciones anónimas

Archivo:Troll cows ill jnl artlibre.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Troll_cows_ill_jnl_artlibre.png *Licencia:* Free Art License *Contribuyentes:* JNL

Archivo:Oden vid Mims lik.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Oden_vid_Mims_lik.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Haukurth, Holt, Sigo, 1 ediciones anónimas

Imagen:Skirnir wirbt um Gerda.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Skirnir_wirbt_um_Gerda.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Robert Engels (1866-1920).

Archivo:The giant with the flaming sword by Dollman.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_giant_with_the_flaming_sword_by_Dollman.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Haukurth

Archivo:Peter Nicolai Arbo-Hervors død.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Peter_Nicolai_Arbo-Hervors_død.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Conscious, Holt, Ranveig, Sigo, 2 ediciones anónimas

Archivo:Thor and Hymir.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Thor_and_Hymir.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Alno, Haukurth, Holt, Jungpionier, Tuohirulla, 3 ediciones anónimas

Archivo:Johann Heinrich Füssli 011.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Johann_Heinrich_Füssli_011.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Emijrp, Goldfritha, Ham, Mattes, Shnatsel, 1 ediciones anónimas

Archivo:Odin hrafnar.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Odin_hrafnar.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* user:Ranveig

Imagen:Faro stamp 428 The Prophet.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Faro_stamp_428_The_Prophet.jpg *Licencia:* Faro stamps *Contribuyentes:* Arne List, Ephraim33, Goldfritha, Haukurth, Holt, Michael Romanov, Sigo, Wst, 1 ediciones anónimas

Archivo:Manuscript Audhumla.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Manuscript_Audhumla.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* ALE!, Butko, Dcljr, Dsmgold, EugeneZelenko, Jorunn, Mattes, Ranveig, S.babylonica, Sigo, TwoWings, Xenophon

Archivo:Audhumla by Abildgaard.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Audhumla_by_Abildgaard.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Holt, Kilom691, Mattes, Okki, Shuishouyue, Sigo, Uld, 1 ediciones anónimas

Archivo:Ymir gets killed by Froelich.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ymir_gets_killed_by_Froelich.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bloodofox, Bukk, Butko, Man vyi, Ranveig, Sigo, Tsc, Wst

Archivo:Manuscript boiling.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Manuscript_boiling.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gizmo II, Sigo

Archivo:E14Y Type 0 Reconnaissance Seaplane Glen E14Y-11s.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:E14Y_Type_0_Reconnaissance_Seaplane_Glen_E14Y-11s.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Aadrover, Makthorpe

Archivo:Merchant flag of Japan (1870).svg *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Merchant_flag_of_Japan_\(1870\).svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Merchant_flag_of_Japan_(1870).svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* kahusi - (Talk)

Archivo:Naval Ensign of Japan.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Naval_Ensign_of_Japan.svg *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* David Newton, uploader was Denelson83

Archivo:Fujita&Glen.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Fujita&Glen.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was PHG at en.wikipedia

Archivo:Processed SAM heimdallr.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Processed_SAM_heimdallr.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Encyacht, Haukurth, Holt, Sigo

Archivo:Fenrir bound manuscript image.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Fenrir_bound_manuscript_image.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AndreasPraefcke, Andrezc, Butko, Dsmgold, Haukurth, Holt, S.babylonica, 4 ediciones anónimas

Archivo:SÁM 66, 78v, Fenrir and Týr.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:SÁM_66_78v_Fenrir_and_Týr.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Jakob Sigurðsson

Archivo:Völund on ardre 01.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Völund_on_ardre_01.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Laxskinn, Magog the Ogre, PHansen, Sigo

Archivo:BürgerPark Bremen 21-04-2006 0044.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:BürgerPark_Bremen_21-04-2006_0044.jpg *Licencia:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.5 *Contribuyentes:* Statue by Constantin Dausch (1841-1908). Photograph by Rami Tarawneh

Archivo:Beowulf.firstpage.jpeg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Beowulf.firstpage.jpeg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Caravaca, Davepape, EugeneZelenko, Evrik, Jastrow, Jonathunder, Leos vān, Neddyseagoon, Ranveig, Semnoz, Verica Atrebatum, 3 ediciones anónimas

Archivo:Beowulf_geography_names.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Beowulf_geography_names.png *Licencia:* Free Art License *Contribuyentes:* Wiglaf

Archivo:Beowulf challenged by the coastguard by E Paul.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Beowulf_challenged_by_the_coastguard_by_E_Paul.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* GymnoPedia, Herbythyme, Kilom691, Sigo, 3 ediciones anónimas

Archivo:Skalunda gravhög.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Skalunda_gravhög.jpg *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* user:Wigulf

Archivo:Froelich skade ser at rolf krake er dod.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Froelich_skade_ser_at_rolf_krake_er_dod.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* FinnWikiNo, Jarekt

Imagen:Hagbards galge2.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Hagbards_galge2.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User Gunnar Larsson on sv.wikipedia

Archivo:Starkad.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Starkad.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gilwellian, Holt, Magog the Ogre, Nilzern, 1 ediciones anónimas

Archivo:Virtues of the Hero Starkater - Olaus Magnus 1555.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Virtues_of_the_Hero_Starkater_-_Olaus_Magnus_1555.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Skadinaujo

Archivo:War Between Swedes and Danes - Olaus Magnus 1555.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:War_Between_Swedes_and_Danes_-_Olaus_Magnus_1555.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Skadinaujo

Archivo:Achievement of Starkater - Olaus Magnus 1555.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Achievement_of_Starkater_-_Olaus_Magnus_1555.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Skadinaujo

Archivo:Martial Exercises of Starkater - Olaus Magnus 1555.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Martial_Exercises_of_Starkater_-_Olaus_Magnus_1555.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Skadinaujo

Archivo:Defence of the oppressed - Olaus Magnus 1555.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Defence_of_the_oppressed_-_Olaus_Magnus_1555.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Skadinaujo

Archivo:Death of Starkater - Olaus Magnus 1555.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Death_of_Starkater_-_Olaus_Magnus_1555.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Skadinaujo

Archivo:Ragnar Lodbroks död by Hugo Hamilton.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ragnar_Lodbroks_död_by_Hugo_Hamilton.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Hugo Hamilton (1802–1871)

Archivo:Flag of Sweden.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag_of_Sweden.svg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Jon Harald Soby

Archivo:Flag of Denmark.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag_of_Denmark.svg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Madden

Imagen:Nuremberg chronicles f 135v 2.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nuremberg_chronicles_f_135v_2.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Michel Wolgemut, Wilhelm Pleydenwurff (Text: Hartmann Schedel)

Archivo:Ivar.png *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ivar.png> *Licencia:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Contribuyentes:* Briangotts, Electionworld, Shinzon, 3 ediciones anónimas

Archivo:Harald Hildetann.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Harald_Hildetann.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Lorenz Frølich 19th century

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
