

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE HISTORIA**

La Concepción de la Muerte para el Guerrero Escandinavo

Trabajo de Grado para optar al Título de Historiador

Santiago Vélez García

Claudia Silvia Cogollos Amaya
Directora

Bogotá, 31 de enero de 2014

~ 1 ~

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	3
2. Capítulo I “El mundo Escandinavo”.....	13
3. Capítulo II “El mundo Mitológico”.....	27
4. Capítulo III “El mundo de las Sagas y los Héroes”.....	57
5. Capítulo IV “El mundo de Ragnar Lodbrok”.....	80
6. Conclusiones	88
7. Bibliografía	90

Introducción

*“Lo, there do I see my father.
Lo, there do I see my mother, my sisters and my brothers.
Lo, there do I see the line of my people back to the beginning.
Lo, they do call to me.
They bid me take my place among them
in the halls of Valhalla,
Where the brave may live forever.”*¹

Richard Nelson Frye, *Ibn Fadlan's journey to Russia: A tenth-century traveler from Baghdad to the Volga* (California: Markus Wiener Publishers-University of California, 2005): 1.

Estas líneas pertenecen a la oración vikinga rezada por los guerreros antes de las batallas que hicieron parte de la expedición por el río Volga y fueron extraídas de la narración escrita en el siglo X por el viajero musulmán Ahmad ibn Fadlan en su libro *Crónica de ibn Fadlan*, a través de las cuales iniciamos un acercamiento a la cultura escandinava y más específicamente a la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo.

Algo se ha dicho con respecto al comportamiento de los pueblos del norte de Europa en la antigüedad. Sin embargo, la intención principal de esta investigación es poder tener una aproximación por medio de los sistemas morales basados en las creencias y aparatos de sentido de los vikingos a un actuar reconocido alrededor del mundo en muchas ocasiones como bárbaro y en extremo violento, pero que a través del viaje de las distintas capas que rodean la mente y la vida de un guerrero escandinavo se ha justificado en una aspiración, una creencia y una intención permeada al igual que todos los seres humanos en sus diferentes culturas por aspirar a la vida ideal después de la muerte propuesta desde la cosmogonía del guerrero nórdico.

Para entender el mundo de un guerrero escandinavo, surgen los siguientes interrogantes: ¿Cuál es la motivación de un individuo que habita la península escandinava para dedicar su vida a la búsqueda de la muerte en batalla? ¿Por qué considerar la muerte como un fin último en esta

¹ “Lo, he ahí veo a mi padre/Lo, he ahí veo a mi madre, mis hermanas y mis hermanos/Lo, veo ahí la línea de mi gente desde su origen/Lo, ellos me llaman/Me invitan a tomar mi lugar entre ellos/En los salones de Valhalla/Donde los valientes pueden vivir para siempre”. La traducción fue hecha por el autor de esta investigación.

tierra por encima de la supervivencia? Puesto que no es evidente para nosotros hoy en día comprender dicha motivación, un primer paso sería el acercamiento al sistema de creencias que rodean el mundo escandinavo en la antigüedad y que han permanecido hasta nuestros días por medio de la herencia cultural de la narrativa a manera de relatos y cuentos identificados bajo el término de mitología.

Dentro del estudio de dicha mitología se encuentran muchas más respuestas de las que aparentemente podríamos ver, ya que uno de los principales puntos de partida que tomamos, se basa en la idea de que lo que hoy es para nosotros una mitología, tuvo un momento real e histórico en donde funcionaba como aparato de sentido al interior de un espacio cultural definido, por lo tanto, en las creencias nórdicas antiguas podemos hallar la respuesta de muchos porqués del actuar de éstos individuos. En las narraciones que envuelven la mitología escandinava, se encuentran además los arquetipos a seguir a través del actuar de los dioses, su forma de ver el cosmos y cómo esto repercute en el mundo de los mortales. De igual manera, el estudio de esta no sólo se basa en tratar de seguir relatos fantásticos, sino poder llegar al rastreo de la cosmología para un habitante de la península escandinava dentro del universo propuesto por la mitología nórdica.

Adicional a esto, dicha tradición consignada en la poesía escáldica² se presenta con acontecimientos en su gran mayoría de acciones de guerra y con personajes que fueron protagonistas de labores dignas de un héroe dentro de sus vidas, con lo cual es posible llegar a construir una imagen errada o parcial de que la estructura social de los pueblos escandinavos estaba basada exclusivamente en la guerra y sus habitantes por lo tanto serían solamente guerreros.

Dentro de las estructuras sociales existentes en la antigüedad en los pueblos escandinavos, es posible identificar el trabajo de la tierra, la pesca y el pastoreo como labores presentes, que de

² Es aquella parte de la tradición antiguo-nórdica bajo la cual es posible diferenciar claramente al autor en relativa comodidad tanto en lo geográfico como en lo cronológico y consta de las narraciones alusivas a la mitología nórdica, en donde algunas piezas pueden considerarse “cantos de alabanza” debido a la alta conciencia de su producción por parte de los autores, los cuales en repetidas ocasiones se encuentran en altos rangos sociales e incluso estirpes de nobleza.

igual forma mantenían la creencia en la religión pagana³, pero su papel no se centraba en la práctica de la guerra y la condición de la muerte en la batalla como ideal para anhelar el más allá. Por el contrario, el trabajo y la manutención del lugar que habitaban era su función, pero bajo las condiciones del contexto en el cual se desarrolla el devenir de los habitantes de las aldeas y campos escandinavos, la confrontación bélica o la oportunidad de supervivencia en cualquier acto de agresión, saqueo o duelo, exigían de igual manera la asimilación del encuentro y en determinado caso la concepción de la muerte de la misma manera en que puede ser tomada para un guerrero que pierde su vida en el campo de batalla, manteniendo entonces la idea de morir combatiendo un adversario como alternativa de acceso al lugar de la gloria en el otro mundo. Este lugar específico en el otro mundo referencia únicamente a las acciones de aquellos que se enfrentan a la muerte con valentía, con el ideal basado en la creencia de generar un eco que alcance los oídos de Odín, líder del panteón de deidades escandinavas, y permita que la valquiria recoja su cuerpo y lo conduzca hacia el Valhalla⁴, tal y como lo establece la creencia mitológica para aquellos más destacados (los predilectos de Odín), y así esperar el fin de los tiempos en que la batalla del Ragnarok⁵ tenga lugar y pueda entonces luchar hombro a hombro junto a sus héroes y dioses.

Por otra parte, las sagas y las eddas⁶ son otras fuentes importantes para considerar dentro de la búsqueda de esta concepción, pues en ellas radican no sólo las formas en que los vikingos

³ Entiéndase pagana como la denominación otorgada por el cristianismo, en la que por medio del término “paganus” en latín (aldeano, habitante de un *pagus* o aldea), como campesino tradicionalista, era el más aferrado a sus cultos tradicionales y ancestrales, vinculados a deidades de la naturaleza y los ciclos agrícolas y ganaderos. De ahí que “pagano” haya quedado significando a “no cristiano”, y de una manera específica, persona vinculada a las creencias del mundo clásico grecorromano. Véase <http://etimologias.dechile.net/?pagano> (consultado el 12 de septiembre de 2011).

⁴ En la mitología nórdica, el Valhalla es el gran salón o la fortaleza de Odín en Asgard, en donde los guerreros van a morir en combate.

⁵ En la mitología nórdica, el Ragnarok es la batalla del fin del mundo en que los dioses se enfrentarán a sus enemigos los gigantes.

⁶ Las eddas 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. 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

pretendían recordar su pasado y en muchos casos consignar las fuentes de las familias y personajes importantes de su historia, sino que además, son la forma de encontrarnos directamente con algunos de estos hilos arquetípicos que derivan de los dioses en personajes que a pesar de ser en varias ocasiones fantásticos, llevan a cabo comportamientos y estructuras mentales que sirven a manera casi de manuales para el devenir de los seres escandinavos, especialmente referidos a la era Viking del norte de Europa.

Es entonces en las sagas y las eddas en donde encontramos además la respuesta a la segunda pregunta y el porqué de esta constante búsqueda de la muerte dentro de un contexto bélico y completamente alejado de lo que hoy día podríamos llegar a considerar una buena muerte o una muerte en nuestros mismos términos: tranquila. Y nuevamente llegamos a la interacción del mundo mitológico y el mundo real, en donde es posible ver que dentro del aparato de sentido de los antiguos vikingos, también existe la promesa de una vida después de la muerte. Lo irónico de este caso particular, es que dicha vida en el más allá, si así se le quiere llamar, se encuentra condicionada además a la constante práctica de la guerra con el fin último de participar en la que será por la mitología nórdica llamada la batalla final, encontrada bajo el nombre de Ragnarok o el ocaso de los dioses, con lo cual comienzan entonces a aparecer horizontes dentro de la investigación, con respecto a la concepción de la vida y muerte al interior de un guerrero vikingo. ¿Es el modelo de los dioses guerreros a seguir lo que lleva a un guerrero del norte a su actuar en la vida? ¿Podría llegar a ser más importante la forma en que se es recordado en este mundo permeado por el valor, la manera en que lo abandonamos que la misma “paz” conque lo hacemos? Si y sí, puesto que tal y como lo indica la creencia antigua llamada paganismo de los nórdicos, la vida no se basa en la idea de una tranquilidad y una muerte apacible, sino por el

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 Snorri fue compuesta por Snorri Sturluson (1179–1241) hacia los años 1220 o 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. Este libro nos ofrece un detallado análisis sobre las eddas y una recopilación de textos. Véase Snorri Sturluson, *Textos mitológicos de las Eddas* (Madrid: Miraguano Ediciones, 2006).

contrario, en un mundo regido por la guerra y la supremacía de los más fuertes; es la intención de pasar al recuerdo del mundo como uno de los más valientes, y que sean sus historias dignas de consignar en cantos de muerte lo que lleva entonces a un guerrero escandinavo al actuar con heroísmo y desafío por la muerte misma, bajo la idea clara de un lugar en el salón de los dioses dedicado únicamente a aquellos más valientes y destacados de entre los guerreros. Se encuentra relacionada con el buen morir en condiciones de valentía y tras una vida de entrega a la batalla y la búsqueda de la gloria en los logros bélicos y superioridad en habilidades para el combate: “Este último desarrollo pertenece solo al norte y a la época de los VIKINGS. Así, las ideas acerca de la vida después de la muerte fueron cambiando continuamente conforme a los tiempos y lugares, pues como en todo lo demás del culto y de las creencias también en estas ideas influyó la vida real.”⁷

La concepción de la muerte para el guerrero escandinavo llega entonces a nosotros como un ideal al cual aspirar, en el que la muerte misma pasa entonces a ser considerada como una oportunidad y es a partir de esta consideración que para poder unir un poco más este mapa, complejo en la actualidad, tanto las condiciones materiales como los factores fantásticos que comenzarán una interacción constante⁸, nos acercarán cada vez más a un personaje específico que fue elegido para esta investigación: el vikingo Ragnar Lodbrok. En éste último residen los principios morales que se deben reflejar en la vida de un vikingo que aspira al Valhalla y que al estar dentro de la cultura pagana en sus creencias nos permite llegar de manera ejemplar a la desembocadura de la tradición, la creencia, la práctica y la muerte de un guerrero escandinavo en cuanto a su concepción.

Esta investigación tendrá como horizonte teórico los siguientes conceptos: cosmogonía, cosmología, mitología escandinava y muerte nórdica, con el fin de evitar la confusión en cuanto a los contextos y desarrollos del trabajo.

1. Cosmogonía: De acuerdo a lo explicado por la académica inglesa Hilda Ellis Davidson, “Es una narración mítica que pretende dar respuesta al origen del universo y de la propia humanidad. Generalmente, en ella se nos remonta a un momento de preexistencia o de caos

⁷ Eugene Mogk, *Mitología Nórdica* (Barcelona: Editorial Labor, S. A., 1932): 76-77.

⁸ La interacción constante es la acción de un habitante de la península escandinava condicionada a su sistema de creencias dentro de su actuar diario al interior de su comunidad.

originario, en el cual el mundo no estaba formado, pues los elementos que habían de constituirlo se hallaban en desorden; en este sentido, el relato mítico cosmogónico presenta el agrupamiento -paulatino o repentino- de estos elementos, en un lenguaje altamente simbólico, con la participación de elementos divinos que pueden poseer o no atributos antropomorfos.”⁹

2. **Cosmología:** Basado en el concepto del filósofo alemán Wolfhart Henckmann, es el estudio a gran escala de la estructura y la historia del Universo en su totalidad y, por extensión, del lugar de la humanidad en él. Con ello se genera un aparato de sentido que permite explicar el orden universal en el que se desarrollan las fuerzas naturales y sobrenaturales por encima de la capacidad humana, dando forma a todo un orden cósmico en el cual existe una coherencia de acción y reacción, bajo narraciones que generan entonces una razón de tranquilidad para la existencia misma de la humanidad respondiendo además a la incertidumbre del más allá, y la relación cíclica del mundo expresada en la razón de creación, destrucción y re-creación.¹⁰

3. **Mitología escandinava:** comprende los mitos, creencias y leyendas de los pueblos escandinavos, incluyendo aquellos que se asentaron en Islandia, donde las fuentes escritas de la mitología nórdica fueron reunidas, correspondientes al momento de la era precristiana. Es la versión mejor preservada de la antigua mitología germana, común a todos los pueblos germanos, que también incluye la estrechamente relacionada mitología anglosajona.¹¹ La mitología germana, a su vez, ha evolucionado de una mitología indo-europea más temprana. “puede ser considerada como un valioso vestigio de los comienzos de la poesía del Norte.”¹²

⁹ Hilda Ellis Davidson, *The road to Hell: A study of the conception of dead in old Norse literature* (New York: Greenwood Press Publishers, 1968): 112.

¹⁰ Wolfhart Henckmann, “Teoría de la cosmovisión natural en Scheler” (traducción del alemán de Urbano Ferrer), *Revista de Filosofía*, No. 32 (2004): 79-94. Véase además en el siguiente enlace: <http://revistas.um.es/daimon/article/viewFile/15171/14631> (consultado el 19 de septiembre de 2011).

¹¹ Ellis Davidson, *The road to Hell*, 113.

¹² H. A. Guerber, *Los vikingos* (Madrid: M. E. Editores, primera edición en español, 1995): 9.

4. Muerte nórdica¹³: Entendida como aquella práctica basada en las creencias dictaminadas por la mitología nórdica, en las cuales el buen morir se ve determinado a la idea de la muerte en batalla en busca de la gloria a partir de la acción bélica. Esta se mantiene estrechamente ligada al concepto de la creencia pagana, que se encuentra explicado en el mito de las Valkirias y el Valhalla.

En cuanto a las fuentes utilizadas para esta investigación, hablar de fuentes primarias a partir de lo referido a la tradición escandinava, refiere muchos de los mitos y cuentos fantásticos consignados como leyendas en el folklore del norte de Europa, puesto que estos tal y como su nombre lo indican son parte de una tradición, y la oralitura, así como la narrativa, han sido su principal fuente de vigencia a través del tiempo por medio de la poesía escáldica. Sin embargo, por medio de los documentos, las fuentes utilizadas se basan en la consulta de los diferentes mitos de la mitología escandinava descritos en el libro *Los vikingos* del profesor Guerber, a partir del cual se establecerá un primer y sólido acercamiento a la mitología escandinava para así poder remitirnos a las fuentes; en primer lugar la *Edda poética Voluspa*, manuscrito consignado en dos poemas conocidos como el *Codex Regius*¹⁴, encontrado en 1643 por el obispo de Skálholt, Brynjólfur Sveinsson y presentado al rey Federico III de Dinamarca, y la *Edda Prosaica* de Snorri Sturlson. Estos dos últimos se encuentran en los archivos digitalizados y transcritos por la “Viking Society For Northern Research University College London” (V. S. F. N. R. U. C. L.)¹⁵ y editados por el profesor Anthony Faulkes en su segunda edición, en 2005. La *Edda poética* traducida por el profesor Henry Adams Bellows en 1936, en donde se encuentran recopiladas la gran mayoría de las sagas islandesas desde el periodo comprendido en los años 1000-1300, d. C. Así mismo la revisión de *Volsunga saga*, que data de finales del siglo XIII

¹³ Esta es una categoría establecida para trabajar solamente con el concepto de muerte que es pertinente a esta investigación, sin tener ningún inconveniente en cuanto a la discusión teórica del concepto de la muerte y la longitud de su significado a través del tiempo en las diferentes culturas alrededor del mundo.

¹⁴ Es un manuscrito islandés en el cual se preserva la *Edda poética* y que se cree fue escrito en la década de 1270, aunque hay indicios de que el autor pudo ser el escaldo islandés Sæmundur Fróði Sigfússon (siglo XII). Muchos de los poemas se basan en los originales que datan de antes de la conversión de Escandinavia al cristianismo.

¹⁵ El acceso a los documentos en formato PDF de esta sociedad académica, fueron adquiridos por medio de la inscripción a la misma a través del siguiente portal: <http://www.vsnr.org/saga-book/> (consultado el 12 de agosto de 2011). En dicho portal se encuentran publicados los archivos o “saga books” desde 1895.

procedente de Islandia, donde se encuentra descrita la primera saga de carácter poético en cuanto a un héroe de la “realidad” de acuerdo a la creencia escandinava que también es posible encontrar dentro de la obra de Wagner “The ring of the Nibelungs” siendo la primera la versión más antigua de la narración. Adicional a esto, la obra del historiador romano Cornelio Tácito (55 d. C. - 120 d. C) *The Agricola and Germania*¹⁶, en la que se describen los pueblos de la Germania, estableciendo un parámetro geográfico definido ante la condición y relación de lo mitológico y lo real. De igual manera consideramos pertinente como objeto de consulta los aspectos consignados en los diferentes “saga books” producidos por la “V. S. F. N. R. U. C. L.” donde es posible encontrar información variada entre el culto y las creencias, la guerra, el comercio y las diferentes actividades de los pueblos vikingos por medio de la organización europea en cuanto a la producción de conocimiento académico que mayor interés ha mostrado a los términos de las sociedades precristianas del norte de Europa desde su fundación y primera producción en 1895. Así mismo, los artículos encontrados en las fuentes de Myths of the Viking or Old Norse World unravelled de la Universidad de Aberdeen¹⁷, permiten identificar diferentes aspectos encontrados en yacimientos arqueológicos correspondientes a los cultos de los dioses y las diosas de los pueblos escandinavos.

Finalmente, para poder llegar a los casos particulares de la investigación, el documento conocido como *The Afterlife of a Death Song: Reception of Ragnar Lodbrog's Poem in Britain Until the End of the Eighteenth Century*, ubicado en el Departamento de Estudios Ingleses, Germanos y de Romance, de la Universidad de Copenhague, permitiendo tener acceso a la vida y obra bélica del vikingo Ragnar Lodbrok¹⁸ (caso particular del rastreo investigativo, debido a su importancia al ser este vikingo específico aquel que se declaraba descendiente de “Sigurd”¹⁹) y más importante

¹⁶ Tacitus, *The Agricola and the Germania* (Great Britain.: Penguin Books, Penguin Classics, 1970).

¹⁷ Issued by the Communications Team, Office of External Affairs, University of Aberdeen, King's College, Aberdeen, Telephone: (01224) 272014, issued on 21 October, 2009, Ref: 298 Old Norse, Contact: Joanne Rostron.

¹⁸ Robert W. Rix, *The Afterlife of a Death Song: Reception of Ragnar Lodbrog's Poem in Britain until the End of the Eighteenth Century* (Copenhague: Departamento de Estudios Ingleses, Germanos y de Romance, Universidad de Copenhague, Studia Neophilologica, 2009).

¹⁹ Véase *Volsunga saga. LA HISTORIA DE LOS VOLSUNG (VOLSUNGA SAGA)*, Online Medieval and Classical Library Release #29; Escrita originalmente en islandés (nórdico antiguo) en el siglo XIII, d. C., por un autor desconocido. Sin embargo la mayor parte del material está basada en trabajos previos de algunos siglos anteriores. Algunos de estos trabajos han sido preservados en la colección de la poesía nórdica conocida como la *Edda poética*.

aún, el análisis propuesto por el profesor Rix con respecto a la fuente del poema en sí, puesto que la discusión que realmente es interesante se basa en la veracidad de la existencia misma de Ragnar Lodbrok como personaje histórico.

La obra del cronista Saxo Grammaticus *Gesta Danorum*, en la que se encuentra consignada la vida de Ragnar Lodbrok y que será indispensable para mirar la discusión establecida por la profesora Davidson y la profesora Katherin Hollman, siendo éstas académicas especialistas en la cultura escandinava, en cuanto a la existencia del semi-legendario rey vikingo, así como el “Flores Historiarum”, crónica compilada entre los siglos XIII y XIV por Sharon Turner²⁰, basada en el poema de Ragnar, a través del documento “Anglo Saxon”, y la obra de Thomas Percy *The five pieces of the runic poetry*²¹ en donde se encuentra la primera versión larga del poema de Ragnar.

Este trabajo consta de cuatro capítulos presentados bajo el título de “mundos”. El primer capítulo se titula “El mundo escandinavo”, el segundo se titula “El mundo mitológico”, el tercero “El mundo de la sagas y los héroes” y el cuarto “El mundo de Ragnar Lodbrok”. Llevan este título, ya que es bajo la interacción de estos mundos, aparentemente desligados uno del otro, que realmente existe la respuesta a la pregunta más importante de todas: ¿Cuál es la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo? Mostrando así en cada uno las características necesarias para entender el entorno y la mente, además de la práctica y la vida de un guerrero del norte de Europa que aspira y cumple con los requisitos morales y prácticos que dicta la creencia del mundo antiguo escandinavo durante la era Viking.

En el primer capítulo, se encuentran consignadas las condiciones materiales del mundo escandinavo, a través de las cuales se explican las estructuras socio-culturales de este así como las diferentes funciones y mecanismos utilizados por los habitantes de la península escandinava

El texto de esta edición está basado en la publicación *The Story of the Volsungs*, traducido por William Morris y Eiríkr Magnússon (London: Walter Scott Press, 1888). Esta edición pertenece a PUBLIC DOMAIN en los Estados Unidos. Véase <http://omacl.org/Volsunga/> (consultado el 20 de septiembre de 2011).

²⁰ Sharon Turner, “Preface to the Third Edition”, *History of the Anglo-Saxons* (London: Longman, first volume, third edition, 1852): VII.

²¹ Margaret Clunies Ross, *The Old Norse Poetic Translations of Thomas Percy* (Belgium: Brepolis-Turnhout, 2001): 95.

para llevar su vida. El segundo capítulo, consiste en la explicación y descripción del mundo mitológico que envuelve la cosmogonía y cosmología nórdica, mostrando los paisajes, personajes y procesos en los cuales creían los guerreros escandinavos, y que mantenían como arquetipos y fundamentos de sus actos mediante las creencias y prácticas para su vida; es un acercamiento al mundo extraterrenal y el aparato de sentido de un vikingo. El tercer capítulo, describe cómo se presenta la interacción entre los dos primeros mundos, presentando a través de personajes tanto reales como ficticios las prácticas de los escandinavos desarrolladas en el mundo escandinavo, pero sustentadas a partir de la interacción con el mundo mitológico y sus creencias, además del factor de interacción que algunas de estas muestran en sus contenidos explotando aún más la concepción de los antiguos nórdicos en su sistema de creencias. El capítulo final, es la muestra, a partir de la vida de un vikingo que aparece como un personaje histórico de gran importancia en la historia de la Europa del norte, de cómo convergen los tres mundos anteriores en un caso real que afectó de alguna manera el devenir no sólo de los habitantes de la península escandinava que lograron tener interacción con éste de diferentes formas, sino además de algunas naciones, como bien lo son Inglaterra y Francia, y que nos permite ver cómo mediante la interacción de estos mundos, se sustenta y describe un modo de vida para un escandinavo, que podemos interpretar como la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo.

CAPÍTULO I

EL MUNDO ESCANDINAVO

La mitología escandinava se nos presenta en repetidas ocasiones como una serie de relatos agrupados en las eddas, procedentes de la poesía escáldica y conservados en gran medida dentro del *Codex Regius* procedente del siglo XIII, con relatos llenos de fantasía y grandes hazañas realizadas por sus protagonistas, los dioses del panteón de deidades nórdico y que muestra un contexto de incesantes batallas llevadas a cabo muchas veces dentro del panorama de la tierra que hoy podemos referir como la península escandinava. El hecho de que se encuentren agrupados dentro de este documento del siglo XIII, no significa que su antigüedad provenga de este momento histórico, ya que en el contexto de los pueblos del norte de Europa la tradición oral y la narrativa que desempeñaban los poetas escaldos, se encargaba de mantener viva la creencia, transmisión y recreación de estos mitos durante muchos años previos a la tradición escrita.

Sin embargo, al mirar un poco más allá dentro de la mitología escandinava, es posible determinar que estos relatos mantienen una estrecha relación con la población que los concibe y además cumplen un papel determinante a nivel cultural, exponiendo toda una cosmogonía y cosmología para la creencia del habitante escandinavo.

Al hablar de creencia, ya estamos refiriendo directamente al vínculo que ejerce la mitología escandinava como aparato de sentido para la población del territorio que hoy llamamos la península escandinava, con la idea de la mitología como fuente tanto de tradición como de mentalidad, exponiéndola como el portal que permite ver a través de los mitos nórdicos la mentalidad y concepción del guerrero escandinavo.

Las condiciones bajo las cuales se presenta el surgimiento de los pueblos escandinavos, con los imponentes y accidentados paisajes del norte de Europa, propone a los factores geográficos como principales protagonistas en el devenir de sus habitantes, generando una mentalidad y una condición extrema para la vida, basada en la constante lucha para la supervivencia por encima de las amenazas tanto naturales como humanas que podían presentarse a través de un sistema social

de pequeños “reinos”²² sostenidos por la actividad de la guerra en su mayoría, en donde la correcta vida es la que se vive con honor y bajo códigos de valentía que regían la mentalidad del colectivo como única alternativa dentro de cualquier ocupación en la sociedad.

Ahora bien, el hecho de que podamos hablar de una actividad bélica como el eje central de relación entre la mitología y el guerrero escandinavo, no quiere decir que sea la guerra la única actividad de la población nórdica en todo momento. No obstante que como se aclara anteriormente, en su mayoría se pretendía una concepción guerrera que abarcaba el honor y la forma que regía la idea del buen vivir. Sin embargo, los pobladores de la península escandinava también desarrollaban otras actividades para la supervivencia dentro de su entorno como la pesca, la caza y posterior al periodo del 4.000, a. C. tras la revolución neolítica escandinava, el implemento de nuevos elementos como metales y herramientas permitieron el desarrollo de actividades como la agricultura y la cría de ganado.

Ahora bien, es importante resaltar es que estas actividades que se presentan desde una mirada alejada de la idea de un guerrero, su ideología y sus principios de vida, también obtenían una participación dentro de toda esta cosmología que propone la mitología escandinava como aparato de sentido dentro de la población. En ella, es posible referir dioses y cultos que tienen que ver con la tierra, la caza y actividades como la cría de ganado y la agricultura.

Sin ir muy lejos dentro del estudio mitológico, podemos encontrar al dios Frey²³ y los cultos que se le rendían, así como sus días celebrados. En las eddas, encontramos además diferentes narraciones que cuentan acerca de cómo dioses y personajes sobre humanos que servían tanto de arquetipos como de elementos de adoración para la creencia pagana, obtenían una gran relevancia en el devenir de la leyenda escandinava que desemboca en el ocaso de los dioses. La diosa Freya²⁴ es otro de los ejemplos que podemos tomar para entender la relación de los dioses nórdicos con las diferentes actividades y ocupaciones dentro de la vida de los habitantes de la

²² Entiéndanse reinos como porciones definidas de tierra ocupadas por diferentes familias conformando pueblos pequeños, las cuales en su conjunto conforman el llamado “reino”.

²³ Hijo de Njord, dios de los vientos y de Skadi, hija de la gigante de las tormentas. Descendiente de los Vanir, Frey era el dios del buen tiempo y del Sol, aspectos de valor incalculable para los nórdicos. Era representado como un dios muy apuesto. Véase Guerber, *Los vikingos*, 57, 133 y 147.

²⁴ Hermana del dios Frey, de acuerdo a la mitología.

península escandinava, ya que al ser la diosa de la reproducción, se le rendían grandes cultos en pro de los cultivos.

Así bien, entonces podemos hablar del amplio paisaje que abarca la cosmogonía nórdica dentro de su historia mitológica y cómo a pesar de ser un relato en su gran mayoría referido a la idea de un entorno bélico y regido por la fuerza de los guerreros, también se considera el principio dentro del aparato de sentido para los pueblos escandinavos como modelo a seguir y razón de ser de una sociedad que se desempeñó a través del tiempo de diferentes maneras y que se consolidó como una población única tanto en su actuar humano como en su creencia pagana.

De acuerdo al poema de *Völuspá*²⁵, en el principio no existía nada y nació Ymir²⁶, personaje del que se desprende de diferentes formas toda la vida que hoy conocemos, e incluso los dioses. Pero la idea de un mundo único no es el fuerte de la mitología escandinava, ya que la cosmogonía propuesta por esta propone nueve reinos; nueve mundos agrupados dentro de las ramas del Yggdrasil, el fresno de la vida en el que se desarrollan los diferentes eventos que desempeñarán los dioses y sus enemigos jurados los gigantes, dejando al ser humano en la mitad de todo, en el mundo de Midgard, pero en interacción con éstos de manera que incluso se proponen espacios para la vida después de la vida.

De todas las narraciones que se encuentran consignadas en el *Codex Regius*, la gran mayoría nos cuentan acerca de viajes y batallas llevadas a cabo por los dioses. Así mismo, dentro del panteón de deidades también existen jerarquías que nos hablan de la importancia del dios y de su papel dentro de la cosmología escandinava, de manera tal que son Odín, dios de dioses y padre de todos, el dios Thor, dios del trueno y del valor, el héroe de los dioses y enemigo jurado de

²⁵ *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, y es narrada por una völvu o vidente y dirigida a Odín. Es una de las principales fuentes primarias para el estudio de la mitología nórdica. “V. S. F. N. R. U. C. L.”.

²⁶ En la mitología nórdica, también es conocido como 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 la *Edda Völuspá* y los poemas de preguntas y respuestas *Grímnismál* y *Vafþrúðnismál*. “V. S. F. N. R. U. C. L.”.

Jormungandr²⁷, y el dios Locky, dios de la traición, la palabra, la mentira y el engaño, pero también de la astucia y la magia, principales protagonistas dentro de los diferentes relatos. Por esta misma razón, son ellos mismos los que se verán reflejados en sus comportamientos a través de los hilos arquetípicos que se proponen desde éstos y que darán ejemplo no sólo de la moral y el actuar, sino además de lo incorrecto y lo prohibido estableciendo así el hilo directo que podemos encontrar entre la mitología y el guerrero escandinavo.

Dentro de toda la concepción cosmogónica y cosmológica de la mitología escandinava, podemos encontrar el principio y el final del mundo allí consignados, con lo que podríamos plantear una de las primeras preguntas a resolver dentro de la concepción de la muerte, ya que el hecho de saber no sólo de dónde proviene la vida, sino cómo, cuándo y por qué termina la misma, podría llegar a generar temor o hasta desinterés por la vida misma desde muchos puntos de vista. ¿Por qué luchar en un mundo en que ya se sabe el final? ¿Para qué hacerlo si de todas maneras el final será el mismo? O incluso el hecho de que de acuerdo con la parte final de la mitología nórdica, los dioses incluso llegan a conocer quiénes y de qué manera serán sus verdugos. Pero entonces si es del conocimiento de los dioses este hecho, ¿cuál sería la motivación de los mismos para continuar a pesar de todo?

A partir de este punto, la mentalidad comienza a jugar un papel fundamental dentro de la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo, ya que es por medio del comportamiento propuesto a partir de la mitología, que la conducta en la vida de los guerreros nórdicos cobrará sentido y permitirá todo un actuar y percibir con respecto a la vida y su manera de llevarla para llegar a la muerte.

²⁷ Jörmungander 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 y tiene al dios Loki como padre y a la giganta Angrboda como madre. Cuando los Æsir (denominación para los dioses en la mitología escandinava) se enteraron de éste 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 día de la destrucción total (Ragnarok).

Dice la *Edda prosaica* que dentro de la búsqueda del conocimiento de Odín y tras estar frente al panteón de los dioses, se acercó al lago de Mimir²⁸, en donde se encontraba aposentado todo el conocimiento del universo y el precio que pagó con gusto para adquirir por medio de un sorbo la visión del pasado, el presente y el futuro, fue de un ojo. Desde este momento, la mitología tiene como objeto mostrar que en el conocimiento de Odín ya se encontraba el ocaso de los dioses consignado en la parte que de acuerdo a las fuentes, es conocida como el Ragnarok²⁹. Sin embargo, para los dioses y para el mismo Odín esto nunca fue un mayor problema y sí por el contrario justificó aún más la idea de generar hazañas y acciones dignas de llegar a un momento decisivo en que la muerte no será más que una recompensa y el honor de la caída en batalla se convertirán en el fin último en cuanto a la mentalidad de los dioses.

Sabiendo esto, es posible tener en cuenta el hecho de lo que es la buena muerte para la narración mitológica escandinava o como se ha decidido llamar en esta investigación, “la muerte nórdica”, se refleja no sólo en los protagonistas de la mitología y los héroes épicos allí consignados, sino que además trasciende hasta los guerreros escandinavos e incluso se permite llegar a la mentalidad de los habitantes de la península escandinava, proponiendo así todo un sistema de mentalidad y actuar regidos en los valores y la moral de la valentía, así como en la virtud de los logros en la vida que tendrán un eco en la muerte, aspirando a alguno de los escenarios del otro mundo que pertenecen a la creencia pagana y que además se encuentran bien definidos en cuanto a posición y función dentro de la cosmología nórdica.

La concepción de la muerte para el guerrero escandinavo se encuentra relacionada con el buen morir en condiciones de valentía y tras una vida de entrega a la batalla y la búsqueda de la gloria en los logros bélicos y la superioridad en habilidades para el combate. Sin embargo, la idea de obtener una buena muerte hace parte de las creencias que rigen la vida de éstos guerreros, ya que sólo por medio de esta condición es posible aspirar al más allá que se encuentra descrito en la mitología nórdica como el Valhalla: “Este último desarrollo pertenece solo al norte y a la época de los VIKINGS. Así, las ideas acerca de la vida después de la muerte fueron cambiando continuamente conforme a los tiempo y lugares, pues como en todo lo demás del culto y de las

²⁸ Lago sagrado al interior del fresno del cosmos, en donde se cree yacía todo el conocimiento del mundo, el pasado, el presente y el devenir.

²⁹ Guerber, *Los vikingos*, 17.

creencias también en estas ideas influyó la vida real.”³⁰ De manera tal que son las condiciones de vida de los pueblos escandinavos, regidas por la constante práctica del combate como estilo de vida para los guerreros en busca de territorios para la conquista y el comercio, la que genera que tanto en las creencias (mitología) como en la vida real, la idea de encontrar una muerte llena de valor en la batalla y alejada del temor, posibilite dichas condiciones y permita la tranquilidad que yace en la creencia de un lugar en el más allá lleno de recompensas para las acciones de los más destacados en esta vida.

Es por medio de la tradición como principal fuente de estudio y las narraciones mitológicas que exponen a los héroes arquetípicos de los guerreros escandinavos, que podemos acercarnos a la mentalidad y la concepción de la vida, que en el caso particular de esta investigación se encuentra ligada a la forma de encontrar la muerte que manejan los habitantes de los pueblos germanos del norte de Europa. Tales registros reflejan una sociedad que consigna sus prácticas y sus estatutos morales e ideales dentro de un aparato de sentido a través de creencias que se forman en mutua relación a las condiciones de los pueblos que la conciben, mostrando cómo este sistema (mitología) rige el comportamiento en cuanto a la correcta vida y muerte de un guerrero escandinavo, pero que a su vez es parte de la construcción de estos pueblos de acuerdo a la mentalidad de sus habitantes y su relación con el mundo que los rodea.

Al hablar de los diferentes comportamientos de los pueblos escandinavos que se prestan para concebir tal mitología, la idea es que no sólo se habla de la guerra y su práctica en los pueblos escandinavos, sino que se expone entonces las diferentes funciones y condiciones materiales que se presentan dentro del contexto de la península escandinava del siglo XIII para poder describir con más detalle las relaciones entre las deidades, los héroes mitológicos y la población escandinava, teniendo en cuenta las permanencias e interacciones con la herencia mitológica.

Actividades y condiciones materiales

Desde la antigüedad, cuando la península escandinava adopta la forma con que se conoce actualmente, mucho antes de la era cristiana e incluso antes al periodo de la edad de bronce neolítica nórdica (1500-400, a. C.), las tribus que vivían en el norte de Europa alrededor de las costas fueron poblando el interior del territorio a través de la vías fluviales. Esto permite

³⁰ Mogk, *Mitología Nórdica*, 76-77.

determinar la existencia de población proveniente de Dinamarca y Jutlandia que se dedicaban antes del período vikingo a navegar. De igual manera, la pesca, la caza y el comercio se establecieron como principal medio de sustento para las poblaciones que empezaban a llegar al interior del territorio escandinavo. Esto se sustenta gracias a las fuentes rupestres halladas al interior de Dinamarca, fuentes que además permiten corroborar que también se dedicaban a la guerra desde la antigüedad manteniendo el factor bélico como una constante en el desarrollo de los pueblos nórdicos³¹.

Debido a las condiciones extremas que presenta el paisaje del norte de Europa, podríamos posicionar la pesca, la navegación y la guerra en los primeros lugares de las actividades que realizaban las primeras tribus escandinavas, sin embargo la agricultura y el comercio también fueron espacio de desarrollo de estos pueblos.

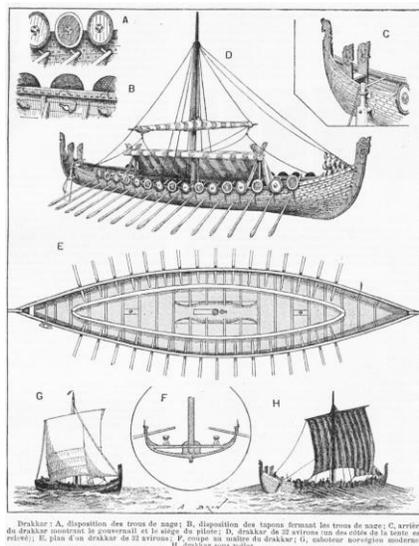
La pesca como medio de sustento para la población y considerada como una actividad indispensable, así mismo se presenta como la labor que va articulada a la navegación. Los escandinavos son considerados expertos debido a las técnicas utilizadas en sus desplazamientos así como la tecnología de sus embarcaciones: “Los armazones de las embarcaciones usadas para navegar por el mar parecen haber estado recubiertas con pieles, mientras que la madera se reservaba para las destinadas a las aguas más tranquilas de los ríos y los lagos.”³²

En los comienzos del primer milenio a. C., durante el surgimiento de la era vikinga en Escandinavia, de acuerdo a los yacimientos encontrados en Noruega, Suecia y Dinamarca, ya es posible encontrar grandes avances tanto en la navegación como en el combate en lo que se conoce como la revolución tecnológica que implementó el hierro sustituyendo el bronce y generando así una mayor efectividad en las técnicas de combate de acuerdo a las pinturas rupestres halladas. Mucho de ello refiere encuentros bélicos tanto en tierra como en altamar. En

³¹ John Douglas Shafer, “Saga-Accounts of Norse Far-Travellers” (Thesis submitted for the degree of PhD, Durham University, 2009): 22. Disponible en Durham E-Theses Online: http://etheses.dur.ac.uk/286/1/Thesis_May_2010.pdf (consultado el 18 de febrero de 2012).

³² Douglas Shafer, “Saga-Accounts of Norse Far-Travellers”, 23.

la navegación, los avances también fueron notorios con la implementación del drakkar³³, ya que “Las costas recortadas de los países nórdicos y el rigor de su clima habían convertido a los escandinavos en navegantes desde la noche de los tiempos. Habían adoptado como hábitat las orillas a lo largo de los fiordos y el barco había llegado a ser el instrumento indispensable para la pesca y el transporte de personas y mercancías. En unas tierras en que la circulación terrestre resultaba muy dificultosa durante la mitad del año, a causa de la nieve o del barro, el barco permitía desplazarse a lo largo de las costas y penetrar profundamente en el interior de las tierras, a través de los fiordos.”³⁴



*Descripción de una embarcación vikinga de acuerdo a las ilustraciones del Diccionario Larousse.*³⁵

³³ Es el nombre que recibían las grandes embarcaciones que los vikingos utilizaban en sus saqueos o avanzadas; también se conocían como lánskip. Su característica más significativa es el mascarón de proa en forma de cabeza de dragón; de hecho, la palabra es la misma que designa a este mítico animal en el idioma escandinavo. Se movían mediante remos y velas cuadradas que recogían los vientos favorables. En esto eran similares a las galeras que se utilizaban en Europa, pero más estrechos y de menor envergadura. Además de los viajes de colonización y ataque, los drakkar se empleaban como barcos funerarios; es famosa la tradición en la que el cuerpo del vikingo fallecido se coloca en la cubierta de su embarcación y se manda mar adentro, al tiempo que se sacrifica. Según su estilo de construcción, también existían barcos más pequeños, llamados snekke, y otros de un tamaño mucho mayor, generalmente destinados a grandes jefes, conocidos simplemente como barcos dragón.

³⁴ Douglas Shafer, “Saga-Accounts of Norse Far-Travellers”, 286.

³⁵ Véase “Drakkar”, [http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Drakkar_\(Larousse_complete\)_A_Brun.jpg](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Drakkar_(Larousse_complete)_A_Brun.jpg). (consultado el 16 de febrero de 2012).

Durante siglos, los vikingos soñaron con la navegación en aguas lejanas, en donde se perdieran de vista las costas y pudieran afrontar nuevos retos así como encontrar nuevas tierras que les permitieran ganancias y dominio. El hecho de imponerse frente a otros pueblos era más que suficiente como incentivo para poder afrontar los peligros venideros, siempre manteniendo la idea de lograr un renombre entre los suyos y para el tiempo. Es debido a esto que tanto los drakkar como las armas son elaboradas y denominadas para los vikingos como sus grandes adelantos y más preciadas posesiones, ya que con estos era posible no sólo la movilización por aguas de un metro de profundidad para poder llegar lo más adentro posible de los territorios, sino que además por su diseño, el balance y el transporte de armas y botines facilitaba la tarea, constituyendo así con su llegada a nuevas tierras lo que pronto se conocería de acuerdo a las crónicas francesas del reinado de Carlos el Calvo como el azote de Dios³⁶, tras estar durante siglos fuera del conocimiento de los demás pueblos europeos.

Para la navegación también existe una similitud o identificación mitológica con la cual podemos entablar arquetipos, ya que no sólo la idea de salir a buscar en territorios desconocidos sino el hecho de cómo se debe llevar la posibilidad para la batalla se encuentran además anotadas en el canto al dios Frey, quien de acuerdo a las eddas es el dios del sol, la lluvia, la amistad y a quien además le fue entregado un barco muy particular. Tras lograr una de las conocidas apuestas del dios Locky con los enanos herreros de la mitología, a los dioses se les debían entregar diferentes objetos para poder probar su talento digno del mundo de las deidades y el precio sería la cabeza del dios Locky. A Frey se le entregó entonces un barco llamado Skidbladnir, el cual tenía la capacidad de llevar a todos los dioses y una flota masiva a través de las aguas, pero además contaba con la particularidad de poder doblarse cuando no se le necesitaba al punto en que cupiera sin problema en un bolsillo³⁷.

De allí que muchas de las embarcaciones y las fuentes de las eddas nombren en repetidas ocasiones al dios Frey como aquel que estará pendiente de los caídos en el mar y a pesar de encontrarse lejos de los territorios nórdicos, aun así sea posible que la Valkiria recoja su cuerpo y puedan llegar a ser conducidos al Valhalla.

³⁶ Clunies Ross, *The Old Norse Poetic Translations of Thomas Percy*, 5.

³⁷ Guerber, *Los vikingos*, 123.

Sin embargo, el dios Frey no es el único que aparece a través de la mitología identificado con el tema de la navegación, ya que como se mencionó anteriormente, la idea de encontrar nuevos retos y conquistar un mundo fuera de las costas escandinavas, también es algo que podemos encontrar dentro de las expediciones realizadas por el dios Thor, quien en busca de su gran enemigo la serpiente del mundo Jormungandr, que vive debajo del mar y envuelve el mundo entero con su cuerpo, lo hizo por vía marítima para poder dar a fin a su eterno rival. De acuerdo al relato mitológico, no fue sino hasta el día del ocaso de los dioses en el Ragnarok que pudo llevarse a plenitud tal encuentro en donde ambos, tanto el dios como su enemigo encuentran la muerte uno en manos del otro.

Tal vez, estos relatos mitológicos influyeron en el conocido desempeño en altamar de los vikingos en la antigüedad y el comportamiento del dios Thor, desafiante y aventurero, además de los escenarios del dios Frey sustentados en la mitología. ¿Estos fueron incentivos para el gran desarrollo de la constante actividad de navegación vikinga?

Vale la pena resaltar que la curiosidad de los vikingos por conocer nuevos espacios implicaba enfrentarse a peligros desconocidos. Incluso si no se encontraban en el campo de batalla sino desarrollando otras actividades, debían afrontar cualquier peligro con la dignidad propia de un guerrero ya fuese desempeñando la actividad de la pesca o el riesgo en altamar por el mal tiempo, la causa del deceso puede llegar a ser sustentada si se afrontan con la debida actitud que dicta la moral frente al peligro como una buena muerte, puesto que si es en este escenario en donde se encuentra la muerte, el lugar en donde se acoge a los valientes en el más allá será el cielo del dios Frey quien vive junto a criaturas mitológicas y de acuerdo a la creencia se reunirá junto a los caídos en el día final.

La caza

La caza fue una actividad importante desde los procesos de poblamiento de la península. Esta persistió con el asentamiento de las tribus y el surgimiento de los pequeños reinos de la era vikinga. La caza se implementó no sólo como medio de alimentación, sino que además proveía pieles y materiales para la supervivencia dentro del extremo clima nórdico.

En el caso particular de la caza, para los habitantes de la península escandinava quisiéramos hacer mención de un vínculo entre esta actividad y la vida de una de las clases guerreras más temidas en el mundo vikingo, ya que a pesar de ser una actividad en su mayoría para la supervivencia, dentro del contexto de la era vikinga, en la península escandinava existía además una clase guerrera llamada Berserker³⁸, guerreros temidos por su furia incontrolable y que se caracterizaban por estar semidesnudos con la piel de un oso sobre ellos. Tener la piel de un animal tan imponente como el oso no sólo se interpretaba como un uso práctico del animal y sus recursos para el frío, sino que además por cuestiones de honor y valor, el guerrero Berserker que usara dicha piel sobre sí, debía haberla ganado él solo en igualdad de condiciones por lo cual enfrentaba al oso con un puñal o en su defecto un hacha de una mano y nada más. Puesto que el animal no contaba más que con el instinto que la naturaleza y los dioses le otorgaban y sus únicas armas eran su fuerza, tamaño y garras, el guerrero debía enfrentar la contienda con un arma de igual condición en compensación de la garras del animal. La inteligencia, agilidad y fuerza también estaban de su lado como potentes armas y por lo tanto sería una batalla justa en igualdad de condiciones y para que el vencedor se beneficiara en la totalidad del caído.

De éstos guerreros también se conoce el hecho de que su resistencia o incluso falta de sentido por el dolor, se debía a un trance que se le atribuye a sustancias alucinógenas derivadas de los hongos del norte que les permitían no sentir nada o hasta contemplar la sensación de volar por encima del suelo para llegar a sus enemigos, por lo tanto, en el campo de batalla su reputación no sólo se debía a la valentía de sus actos nombrados en múltiples ocasiones a lo largo de las sagas (entre las más conocidas, la saga de Egil Skallagrímson en donde aparecen 12 berserkers como el número adecuado de guerreros al servicio de la guardia personal de un rey, un número recurrente en otras sagas nórdicas y en *Volsunga saga*³⁹, en donde se mencionan los guerreros cubiertos de pieles de lobo) sino su destacada búsqueda por obtener la muerte gloriosa y digna en el campo de batalla que pretende todo guerrero y creyente de Odín. La fuente registra que su furia no tenía

³⁸ La etimología de la palabra puede deberse a una teoría que dice que deriva de *berr* (“desnudo”) y *serkr* (prenda de vestir similar a una camisa). Otra teoría afirma que deriva del germánico *berr* (“oso”) ya que solían usar pieles de animales (osos, lobos y venados). Por otro lado, *Ulfhednar* se puede traducir como *piel de lobo*. Véase Guerber, *Los vikingos*, 18.

³⁹ Véase *Volsunga saga*, <http://omacl.org/Volsunga/> (consultado el 20 de septiembre de 2011).

igual y bajo los estados extremos de tensión en la batalla más la ayuda del trance, los Berserker representaban no sólo un peligro inminente para sus enemigos, sino que además eran temidos por sus aliados, ya que en dichas condiciones el distinguir entre unos y otros se podía tornar en un verdadero problema.

De éstos también dice la *Edda menor* que eran guerreros especiales enviados por Odín a la tierra y de allí derivaba su fuerza sobrenatural y su falta de temor por las cuestiones terrenales. Incluso hay sagas islandesas que hacen parte de la *Edda mayor* que llegan a contar historias de asaltos por drakkar en donde el Berserker saltaba del barco mucho antes del atraco ahogándose inevitablemente en las heladas aguas del norte, cuestión que a pesar de ser conveniente para sus adversarios, también iba unida al gran temor de enfrentar a un pueblo que estaba llegando para tomar todo y no le temía a la muerte.

De igual manera, en la actividad de la caza no solamente los guerreros Berserker desempeñaban un rol dentro de la sociedad, sino que además los hombres adultos y encargados de las diferentes tribus escandinavas en el interior de Islandia y Noruega tenían además la función de proveer alimentos, pieles y condiciones para la supervivencia de la población, así como el deber constante de estar preparados para la batalla en caso de necesitar protección dentro del territorio. La caza además se encuentra vinculada de igual manera que las demás actividades de la vida en el mundo escandinavo al aparato de sentido de la mitología y la creencia pagana, ya que en los momentos de cacería, de acuerdo al momento y la intensidad de ésta, estaba dedicada en su mayoría al dios de dioses Odín, a quien se le otorgaban los bienes del animal y se mataba en su nombre para obtener “bendiciones” en las cacerías futuras⁴⁰. Este y otro tipo de ritos se llevaban a cabo de acuerdo a las creencias paganas tanto en la caza como en las demás actividades en el desarrollo de los pueblos del norte, por ejemplo el ritual de las cosechas que se dedicaba al dios Odín. En las noches de la época de siembra se dejaban unos cuantos productos y cultivos sin recoger y a disposición del dios para que en las noches, según la tradición al pasar el dios junto a

⁴⁰ Guerber. *Los vikingos*, 36.

su grupo de cazadores de Asgard⁴¹, podían tomar y alimentarse para poder llevar a cabo la contienda de cacería de los dioses.

Todo esto se debe a que además de existir el aparato de sentido con toda su concepción, se creía fielmente que los dioses constantemente interactuaban dentro del mundo humano y acorde al comportamiento de la población individual o grupalmente; los dioses podían proteger, ayudar o castigar. Por lo anterior, la interacción de las tribus escandinavas con los dioses y los seres mitológicos se veía reflejada en su cotidianidad.

Los viajes

Como fue mencionado anteriormente, los nórdicos tenían como idea constante alejarse de las costas escandinavas. Durante la era vikinga e incluso en periodos previos, las múltiples movilizaciones se vieron reflejadas en la parte marítima y fluvial, sobre todo con el fin conquistar e imponerse sobre otros pueblos incluso germanos. Las victorias y múltiples sagas nacidas de estos movimientos marítimos, son además una gran parte de la herencia otorgada a la labor de la navegación.

Con la llegada de cada oleada vikinga a tierras desconocidas, su intención no fue colonizar ni establecer una nueva sociedad dentro de estos territorios, sino saquear y regresar victoriosos a la tierra madre que los enviaba para juntar historia y batallas sumando así los requisitos de un guerrero, explorador y vikingo que se debía reunir para la aspiración a un más allá con muchas más recompensas que un botín o una nueva colonia en este mundo.

Ya con todo un aparato de sentido que era inmanente dentro del actuar de los guerreros y el resto de la población escandinava, la idea de una victoria y lograr hacer inmortal el nombre tras un gran desempeño en el campo de batalla, ya fuera en mar o tierra, era más que suficiente

⁴¹ En la mitología nórdica, “Asgard” (nórdico antiguo: Ásgarðr; que significa “Recinto de los”) es la ciudad de los Æsir, que está rodeada por una muralla incompleta atribuida a un nombre desconocido, amo del caballo semental Svadilfari, de acuerdo a *Gylfaginning*. Valhalla se encuentra dentro de Asgard. Odín y su esposa Frigg son los gobernantes de Asgard. Véase Mogk, *Mitología nórdica*, 112-118.

motivación para poder emprender estos viajes interoceánicos que les permitirían alcanzar la atención de Odín y por ende asegurar un lugar en otro mundo. Con esta motivación, los viajes además tenían en un gran porcentaje la idea de toda una preparación dispuesta a recrear de alguna manera, las grandes victorias de sus héroes contadas en las sagas o los actos de infinito valor de sus dioses en sus aventuras, con el fin de llegar a ser dignos tanto entre los suyos como para los dioses.

CAPÍTULO II

EL MUNDO MITOLÓGICO

El mundo mitológico que aparece dentro de la cosmología escandinava, contiene no sólo un panteón de deidades o Ases que desempeñan funciones y que aparecieron dentro del universo para dar forma y sentido a toda la raza humana dentro de su devenir a través del tiempo. Consta de una historia que permite la comprensión de todo un cosmos que se desarrolla en un momento previo al tiempo en que los humanos se presentan en la tierra y explica de forma muy detallada la idea de las diferentes clases de seres vivos y condiciones climáticas del entorno que rodea la península escandinava, comprendiendo como un principio que el frío y el calor, el fuego y el hielo, la conjugación de opuestos que son los elementos que rodean la vida de los habitantes nórdicos, son los mismos que generan la vida y el universo en que habitan.

De esta manera, el mundo mitológico es el escenario que se conjuga con el mundo escandinavo, sus condiciones materiales, sus ideales y sus creencias, permite que se comience toda una conjugación de acciones e ideales para el desarrollo y comportamiento de los habitantes de la península escandinava en cuanto a su comprensión no sólo del entorno que los rodea sino además de su existencia misma en la tierra y más importante que nada, de la manera correcta de dejar la vida en este mundo a través de un sistema de creencias y acciones que se explicarán de manera detallada dentro de la cosmología escandinava.

El origen del tiempo en la mitología

De acuerdo al poema de la profecía de Völva, *Voluspá saga* es la primera de las fuentes poéticas que encontramos dentro del *Codex Regius* y que además explica cómo surge de los tiempos en que no existe nada sino el infinito abismo de “Ginnungagap”⁴² la vida a partir de la combinación

⁴² 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. 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

de los opuestos frío y calor genera el primer ser vivo del universo y se manifiesta en forma de gigante (Ymir). Sin que pase mucho tiempo después de la aparición de éste, surge una vaca de la cual brotan ríos de leche que son los que mantienen vivo al gigante y lo nutren día a día mientras ésta se alimenta de la sal que derrite al lamer el hielo.

Ahora bien, el factor de violencia y creación a partir de la destrucción es una constante dentro de las creencias escandinavas. Esto se puede apreciar cuando los primeros “hijos” de los hijos del gigante, Odín, Vili (voluntad) y Ve (sacerdote) quienes ya eran dioses a diferencia de sus padres y que al igual que su progenitor eran gigantes, los que se abalanzan a matar a Ymir y con su cadáver despedazado dan forma a la tierra en donde habitan los humanos.

De acuerdo a la creencia mitológica, de su sangre formaron los mares y los ríos, las aguas y los lagos, de sus huesos las montañas y de sus dientes las rocas. Usaron su cerebro para la formación de las nubes y sus cejas para formar una gran muralla que rodeara la tierra. Finalmente, con la parte cóncava del cráneo formaron la bóveda celeste que es sostenida por cuatro enanos, quienes nacen como gusanos de la carne muerta del gigante al igual que la raza de los elfos⁴³; sin embargo, a pesar de provenir del mismo lugar a los primeros se les confina a vivir bajo tierra y se cree que son oscuros con un conocimiento bastante grande sobre las creaciones manuales otorgado por los dioses, mientras a los elfos se les designa un lugar diferente en el cosmos de la creencia nórdica.

Finalmente al ver su creación finalizada, los dioses tallan de dos árboles a los primeros seres humanos de la tierra, Ask (ash, fresno) y Embla (elm, olmo)⁴⁴, quienes tienen por función la tarea de poblar la tierra de la raza humana dentro del punto en el cosmos escandinavo “Midgard”, la tierra, nuestro mundo, concebido bajo las más grandes dificultades geográficas, conocido en la tierra en donde tanto los seres vivos como los accidentados paisajes son una

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. Véase John Grant, *Los vikingos, cultura y mitología* (Köln: Taschen, 2008): 29.

⁴³ Éstos son seres sobrenaturales que se describen en la mitología escandinava como los habitantes de uno de los nueve mundos y que a diferencia de los mortales, no envejecen y entran en armonía con el mundo que los rodea.

⁴⁴ H. A. Guerber, *Myths of the Norsemen: From the Eddas and Sagas* (Portland: Dover Publications, 1992): 128.

amenaza para la supervivencia de una raza mortal, pero destinada a ser guerrera desde el principio.

Así es como dentro de la concepción cósmica de los escenarios de la mitología escandinava, este punto esencial, la tierra, se encontrará en la mitad del cosmos constituido por los nueve mundos que se encuentran dentro de Yggdrassil⁴⁵, el fresno de la vida y en donde se desarrolla el universo entero con sus distintos habitantes, quienes mantienen una constante interacción con los dioses del panteón nórdico.

La organización de Yggdrassil se presenta de la siguiente manera entendiendo que los nombres y las terminaciones de éstos son parte de la traducción del islandés antiguo que nos muestra que al final de cada reino o mundo la palabra “heim” se refiere a “la tierra de”, “reino” o “mundo”, por lo tanto cada mundo se refiere a su nombre de acuerdo a las características de sus habitantes. Del más alto en la copa del fresno de la vida al más bajo los escenarios se presentan de la siguiente manera:

1. Asgard o Gotheim, el reino de los dioses Ases o Aesir

Es en donde residen los dioses nórdicos. Cada uno de ellos tendrá su propia morada, lugar en que se acogen de acuerdo a sus vidas a los dignos del reino de los ases. Valhalla, el recinto de Odín y lugar de los guerreros más destacados de la tierra se encuentra allí, siendo uno de los lugares más sagrados e importantes dentro de la mitología nórdica y la concepción de vida y muerte de los habitantes de la península escandinava; este es el espacio de mayor importancia dentro del reino de Asgard y en donde se espera el final de los tiempos para la llegada del Ragnarok. Así mismo, Asgard se conecta además con la tierra o Midgard, por medio de un puente en forma de arcoíris, “Bifrost”, a través del cual los dioses tienen acceso al lugar de los eventos de los humanos y que se encuentra custodiado por el dios guardián “Heimdall”, de manera tal que cada uno de los recintos y características de este mundo responden de alguna manera a alguno de los dioses, dando importancia así a todos y cada uno de los miembros del panteón nórdico de deidades. Además el reino de los Ases se encuentra rodeado y protegido por una muralla incompleta que se

⁴⁵ En la mitología escandinava, se entiende como el cosmos en sí, representado como un fresno universal del cual de sus ramas derivan los mundos que concibe la creencia mitológica. Es entonces la concepción del cosmos y del universo mismo para la cultura escandinava antigua.

describe así, ya que es parte de uno de los relatos más conocidos dentro de la mitología escandinava, en donde los dioses le piden a un gigante que haga una muralla que aisle y proteja su reino de los posibles movimientos hostiles de los demás mundos, específicamente “Jötunheim”, pero ya que el precio que el gigante había propuesto para la labor era demasiado alto, puesto que consistía en la mano de la diosa Freya, los dioses acudieron a Locky, para que con su ingenio evitara que el gigante terminara la muralla en el tiempo propuesto para la culminación de esta: “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.”⁴⁶

2. Vanaheim, el reino de los dioses Vanir

Este se presenta en la mitología como el hogar de los dioses de menor rango, conocidos como los Vanir, de los cuales se sabe por medio de la saga de los “Ynglingos”, escrita por Snorri Sturluson, en la cual se nombra a los dioses como seres heroicos del pasado y que desarrollan diferentes actos dentro de la tierra por lo cual su nombre se asimila con el río Don. Vanaheim y sus habitantes son de suma importancia dentro de la conformación del panteón de dioses nórdicos, ya que es de allí que provienen los dioses Frey y Freya, quienes se destacan dentro de los acontecimientos de las narraciones acerca de los dioses y además se encuentran relacionados con la fertilidad y las cosechas, las cuales son vitales en las actividades de los habitantes escandinavos. Estos dos dioses hermanos son además los hijos del dios Vanir Njörðr, quien se destaca por ser el dios del mar y vivir junto a sus hijos en el reino de Asgard tras un acuerdo de rehenes una vez terminada un conflicto antes de los días de los hombres de acuerdo a la saga Ynglinga: “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

⁴⁶ Guerber, *Los vikingos*, 9.

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:

1. Fjölfnir que era hijo de Frey y de la gigante Gerd.
2. Sveigðer que se casó con Vana de Vanaheim con quien tuvo como hijo a Vanladi
3. Vanlandi cuyo nombre se relaciona con los Vanir, y que se casó con una hija del jotun Snær⁴⁷

También es posible encontrar información acerca del dios Frey dentro de la creencia escandinava por medio del poema de “Skimismál” en la *Edda poética*, en donde el dios espiaba enamorado desde el trono de Odín en lo alto de Asgard a la gigante “Gerd” a quien en señal de amor eterno le regaló su caballo y su espada mágica Skirmir, precio por el cual pagó bastante caro en el ocaso de los dioses, ya que al llegar el momento de la batalla final, el dios no contaba con su arma y tuvo que mantener la batalla tan sólo con sus puños desnudos.

3. **Ljósalfheim o Alfheim, la Tierra de los elfos de luz**

De acuerdo a la mitología nórdica, este traduce el hogar de los Alfios (elfos) y conforma uno de los mundos de la cosmología de Yggdrasil. Este se describe como un lugar en donde habitan dos clases de elfos, los *ljósálfa* (elfos luminosos) y los *svartálfar* (elfos oscuros que habitan al interior de las montañas).

De este no se habla mucho dentro de la mitología escandinava, sin embargo lo que es posible saber a través de los poemas escaldos, es que es un lugar pacífico en donde los habitantes poseen diferentes habilidades y por lo general no mantienen ningún tipo de relación con lo humanos; de haberla, se limita a lo enteramente específico.

⁴⁷ Snorri Sturluson, *La Saga de los Ynglingos* (España: Miraguano Ediciones, traducción de Santiago Ibáñez Lluch, 2012): 122.

En cuanto a sus habitantes, los elfos luminosos son descritos con características bastante similares a la descrita por J. R. R. Tolkien dentro de su narración de la tierra media, conocida por medio del relato de *El señor de los anillos*⁴⁸, en donde estos seres mantienen una conexión directa con la tierra que los rodea y además poseen una vida eterna. No presentan ninguna discordia con los dioses escandinavos y por lo general se les asocia con los protectores de los bosques y los ríos.

Por su parte, los elfos oscuros que habitan al interior de las montañas tienen una mayor participación dentro de los poemas nórdicos y asociados con los enanos de la mitología, encontrándolos en distintos relatos en interacción tanto con los dioses como con los humanos. Dentro de los ejemplos más notorios sería imposible no resaltar el poema que cuenta acerca de la famosa apuesta del dios Locky con los enanos que viven bajo la tierra de Alfheim, que construyen los objetos mágicos que poseen los dioses, dentro de la cual se lleva a cabo una apuesta que consta de la fabricación de artículos únicos en el cosmos para los dioses y el precio sería la cabeza de Locky. Éste dios se vale de engaños y tácticas para poder impedir que los artículos se lleven a su culminación perfecta, por lo que al convertirse en mosca y molestar a uno de los enanos mientras forjaba a “Mjólnir”⁴⁹, el conocido martillo del dios Thor, su mango queda

⁴⁸ J. R. R. Tolkien, *El señor de los anillos* (Barcelona-Buenos Aires: Ediciones Minotauro, traducción de Luis Domènech, 2007).

⁴⁹ Mjólnir significa “demoledor” y hace referencia a la capacidad de pulverizar del martillo. Está relacionado con el verbo islandés *mölva* (aplastar) y *mala* (moler). Palabras similares, todas provenientes de la raíz protoindoeuropea *melə* se pueden encontrar en la mayoría de las lenguas europeas, e.g. las palabras eslavas *melvo* (demoler) y *molotu* (martillo), la holandesa *meel* (moler), la rusa *Молот* (*molot* - martillo), la griega *μύλος* (*mylos* - molino), las palabras latinas *malleus* (martillo) y *mola* (molino) y las inglesas *meal* (moler), *mill* (molino) y *mallet* (mazo). Se ha sugerido también que el nombre aparte de reflejar los fabulosos poderes de Mjólnir también podría aludir a la naturaleza agricultora de Thor, ya que en sus comienzos era una divinidad adorada por agricultores. Una teoría alternativa sugiere que Mjólnir podría estar relacionado con la palabra rusa *молния* (*molniya*) y la galesa *mellt* (ambas traducidas como "rayo"). Esta segunda teoría se relaciona con la idea de que Thor era el dios del trueno, por lo cual podría haber usado rayos como su arma. Véase Turville-Petre, *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia* (London: Weidenfeld and Nicolson, 1964): 81. En la mitología nórdica, Mjólnir (islandés *Mjólnir*, danés y noruego *Mjølnir*, sueco *Mjölner*) es el martillo del dios Thor. Según las fuentes islandesas más tardías, Mjólnir es descrito como una de las armas más temidas en la mitología nórdica. En ellas se relata que es utilizado para derrotar a todos los que desafíen la

bastante corto para lo planeado, característica principal por la cual el arma destacada cumple además con la función de poderse arrojar tan lejos como se quiera y regresar siempre a la mano de su portador. Sin embargo, por medio del discurso y la manipulación de la palabra, Locky logra conservar su cabeza tras la apuesta argumentando que su cabeza se encontraba pegada a su cuello y su cuello al no ser parte de la apuesta le pertenecía a él y a nadie más⁵⁰.

En cuanto a la interacción que encontramos con los humanos por parte de los enanos de la mitología, también es posible ver su participación en el desarrollo de *Volsunga saga*, en donde el rey Sigmund, antecesor del héroe Sigurd, semilla de Odín, vive entre enanos y por medio de su magia es convertido en uno a los ojos de su hermana para poder engendrar al hijo que llevará a cabo su venganza. Por lo cual, se conoce más acerca de los enanos que de los elfos luminosos dentro del mundo de la cosmología escandinava.

4. **Midgard o Mannheim, el mundo de los hombres**

Ubicado hacia el nivel central del freso en la mitología escandinava, el Midgard (en nórdico antiguo Miðgarðr) es el mundo de los hombres creado por los dioses Odín y sus hermanos Vili y Ve tras el combate con el gigante primigenio Ymir. La etimología del nombre deriva de mið/mid (“medio, centro” y garðr/gard (“asentamiento, residencia rural”). El vocablo nórdico garðr se relaciona a dos palabras escandinavas modernas: gård (“patio”, “granja”, “residencia rural aislada”, “yard” en inglés) y gård (“corral”, “campo cultivado rodeado por valla o cerco”). En ese sentido, Midgard representa la tierra asentada por los hombres, un asentamiento/residencia en el centro del mundo conocido, de allí el término común de Tierra del Medio.

supremacía de los Æsir. Aunque generalmente es representado y descrito como un martillo, a veces se lo menciona como un hacha o un garrote. Luego le dio el martillo a Thor, y dijo que podría golpear tan fuerte como deseara a absolutamente todo lo que se encontrara frente a él, y el martillo no fallaría; y si lo arrojaba a cualquier cosa, nunca fallaría, y nunca volaría tan lejos como para no retornar a sus manos; y si lo deseaba podía llevarlo entre su ropa ya que era pequeño; aunque esto era un defecto en el martillo, su mango era algo corto. Esto fue lo que decidieron: que el martillo era el más precioso de todos los trabajos y era la mejor defensa contra los gigantes de la escarcha. Véase Snorri Sturluson. *The Prose Edda* (New York: The American-Scandinavian Foundation, traducción de Arthur Gilchrist, 1916): 78.

⁵⁰ Sturluson, *The Prose Edda*, capítulo 43.

Sin embargo, aún este nuevo territorio estaba oscuro, así que los dioses decidieron ir a “Muspelheim”⁵¹ para robar las centellas de la espada de “Surtr”⁵²; con las dos más grandes crearon el Sol y la Luna y con el resto las estrellas. El Sol y la Luna fueron colocadas sobre dos carros que girarían sin parar sobre Midgard, turnándose en el firmamento para crear el día y la noche. Para mantener vivo el giro perpetuo de las carrozas hicieron que los lobos “Sköll y Hati”⁵³ las persiguieran, tratando de alcanzarlas sin conseguirlo, salvo en ocasiones excepcionales cuando se producen los eclipses. Los dos lobos simbolizaban la “repulsión” y el “odio” respectivamente. La carroza del Sol era tirada por el blanco corcel “Skin”, que con su trotar producía la brillante luz del día, mientras que el otro carruaje era tirado por “Hrim”, caballo negro que a su paso producía el rocío y las escarchas.

Una vez que los dioses contemplaron su obra, tan sólo añadieron las estaciones de invierno y verano y pensaron que estaba lista para recibir a los primeros humanos⁵⁴.

También es posible saber del escenario de Midgard mediante la apropiación y reinvención de este, utilizada por Tolkien, en donde tras sus estudios acerca de la mitología escandinava, muestra a través de la historia de *El señor de los anillos*, un panorama lleno de seres que cumplen con las diferentes características otorgadas a los habitantes de los diferentes mundos de Yggdrasil, viendo así una interacción de todos los mundos dentro del territorio que el denominará “la tierra media”. Dentro de esta apropiación, se encuentran además referidos los

⁵¹ Es uno de los nueve mundos del cosmos.

⁵² Gigante mitológico.

⁵³ En la mitología nórdica Sköll (skoughll) era el lobo que perseguía a los caballos Arvak y Alsvid, que tiraban del carro de la diosa Sol 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. En algunas circunstancias, Sköll es usado como un heiti (sinónimo) 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. Véase Grant, *Los vikingos, cultura y mitología*, 38.

⁵⁴ Grant, *Los vikingos, cultura y mitología*, 34.

dioses en sus nombres heredados del alemán “valar”, a quienes en constantes ocasiones se hace culto o referencia dentro de la literatura de la tierra media.

5. **Jötunheim o Utgard, es el reino de los gigantes**

Este es el mundo que se otorga a los gigantes tanto de hielo como de roca, enemigos mortales de los dioses escandinavos y los cuales amenazan constantemente a los humanos en Midgard y a los dioses en Asgard. De acuerdo a diferentes canciones y poemas de la herencia escáldica, los dioses y los gigantes tuvieron diferentes encuentros en los que en su mayoría terminaban con la muerte del protagonista de alguno de los dos bandos. De este reino, según la descripción mitológica, se dice que las condiciones de vida son extremadamente duras y difíciles, en total oposición con las condiciones de vida de Asgard.

Así mismo existen poemas que narran las aventuras de desafío y de valentía que emprendían los dioses Odín, Thor y Locky, quienes en diferentes ocasiones tuvieron que ir hasta el mundo de los Jotuns en viajes de valor y destreza de los cuales las características sobrehumanas que poseían les permitían salir de allí con vida⁵⁵. Dentro de la *Edda Menor* de Snorri, encontramos uno de los relatos más interesantes de estos viajes en el que los tres dioses se encontraron como huéspedes al interior de la casa de uno de los gigantes y en donde al poderoso Thor, héroe de los dioses, se le invita a tres desafíos en los cuales fue engañado. Los desafíos consistían en la toma del licor completo de uno de los cuernos de gigante en donde se solía beber el aguamiel tan apetecida por los dioses⁵⁶, el cual no se veía con mayor problema ya que de acuerdo a la creencia, Thor no sólo era famoso por su gran fuerza y destreza en la batalla sino además por su forma de beber. En este caso sólo pudo bajar un poco el contenido del cuerno con lo cual los dioses quedaron desconcertados y un poco desanimados. El segundo desafío consistía en levantar un gato postrado en uno de los rincones de la casa del Jotun, del cual sólo logró levantar tres de sus patas dejando una postrada en el suelo, con lo cual el dios se vio básicamente humillado, pero no más que con el tercer desafío que consistía en vencer en un combate a una mujer anciana que le mostraron dentro del recinto, a la cual ni siquiera alcanzó a lastimar un poco.

⁵⁵ Guerber, *Los vikingos*, 257.

⁵⁶ El aguamiel es la bebida otorgada a los dioses y valientes del Valhalla.

De acuerdo a este relato, el dios Locky, quien representa al dios del engaño, de la palabra y de la traición, está tras el complot para hacer quedar mal a los dioses, pero además se encarga de desenmascarar también el truco mostrando la realidad de los desafíos que se habían impuesto al dios Thor; en el primero, realmente el contenido del cuerno no era aguamiel sino el mar entero que rodea la tierra del cual Thor sólo fue capaz de bajar un poco, el segundo desafío muestra que el gato que supuestamente tenía que levantar no era realmente un gato sino la serpiente que envuelve al mundo Jormungandr, y finalmente la anciana que tenía que enfrentar Thor, era en realidad la vejez contra la que ni los dioses podían competir, ya que dentro de la mitología escandinava los dioses también envejecen y pueden morir, por lo cual su eterna juventud se debe a las manzanas de la eternidad que posee una de las diosas de Asgard, permitiéndoles así vivir a través del tiempo de forma “inmortal” y siempre con la disposición de la batalla⁵⁷.

Finalmente al desenmascarse todo, el dios Thor, ofendido y humillado por las burlas de los gigantes, decide matar a todos los presentes mostrando así que el engaño es una falta de honor y un insulto a los dioses, evento del cual sólo “Utgard” el gigante, logra escapar para después planear una venganza por la muerte de sus hermanos⁵⁸.

6. Svartalfheim, el reino de los enanos y de los elfos oscuros

En esta parte del cosmos habitan los elfos oscuros, los cuales de acuerdo a las descripciones de Snorri y la similitud con la mitología anglosajona, se asemejan más a los seres pequeños, traviesos y de naturaleza malvada, que a los elfos altos y hermosos que se pueden describir dentro de la literatura de Tolkien. Junto a éstos viven además los enanos oscuros y de los cuales al igual que en las descripciones anteriores, poseen habilidades para la metalurgia y la manipulación de metales en la construcción y la ingeniería. Sin embargo, una de las principales características de los enanos dentro de la concepción de la mitología escandinava, es que nacen asexuados y prácticamente se cree que nacen de la tierra⁵⁹.

⁵⁷ Guerber, *Los vikingos*, 99.

⁵⁸ Evento consignado también dentro de la *Edda prosaica*.

⁵⁹ Nunca se encuentran descripciones de enanos dentro de la mitología nórdica de carácter femenino.

Al igual que los habitantes de Alfheim, se dice que también nacieron como gusanos de la carne del gigante Ymir, sin embargo por la idea de que habitan debajo de la tierra entre las montañas y debajo de las tumbas, su naturaleza es maligna y codiciosa.

Dentro de las prácticas que realizaban los habitantes de la península escandinava para con los “Svaltarfar”⁶⁰, se dice que su relación con los humanos era ambigua de tal manera que podría ser benéfica como maléfica de acuerdo a la suerte y la naturaleza del elfo, sin embargo en determinada época del año y al ser seres con capacidades y cualidades sobre-humanas, pero en constante interacción con el mundo humano, se llevaba a cabo una ceremonia a finales de otoño: el “álfablót”⁶¹.

7. Niflheim, el mundo del hielo y de las brumas

También conocido como Nylfheim o Nielheim, este mundo en particular de acuerdo a la mitología escandinava, es el hogar del dragón Níðhöggr⁶², el cual roe las raíces del fresno esperando el momento del Ragnarok en donde su función será atormentar las almas de los humanos que sobrevivan y llenar el mundo de oscuridad. Ya que dentro de la mitología no sólo

⁶⁰ También llamados elfos oscuros, habitantes de Svartalfheim y enanos nórdicos de acuerdo a Sturlson.

⁶¹ Álfablót o sacrificio a los elfos era una celebración nórdica que solía realizarse hacia finales del otoño, cuando las cosechas habían sido recolectadas y el ganado estaba preparado para la matanza. Era un rito de fertilidad en el que sin duda también estaba implicado Frey, el único dios nórdico que no tenía su residencia en el Asgard, la tierra de los dioses, sino justamente en el Alfheim, la tierra de los elfos. Al contrario que los *blóts* (sacrificios) normales (y sobre todo los multitudinarios de Uppsala y Mære), un *álfablót* era una celebración propia de las granjas, llevado a cabo principalmente por la *husfrefya* o señora del hogar. Era un ritual muy privado y los forasteros no eran bien recibidos esos días, en los que parece que quedaban derogadas las habituales costumbres de hospitalidad, especialmente si el visitante era cristiano. En el *Austrfaravísur*, el escald noruego Sigvatr Þórðarson cuenta como cuando viajó por encargo de su rey para arreglar la boda con la hija del rey sueco, se encontró con que no le dejaban entrar en las granjas debido a este tipo de rituales paganos. Véase <http://eldrakkar.blogspot.com/2008/09/lfabl.html> (consultado el 28 de octubre de 2011).

⁶² 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. Véase Grant, *Los vikingos, cultura y mitología*, 35.

se encuentra la voluntad de los dioses sino que según la idea del surgimiento del cosmos por medio del choque de opuestos, este mundo representa la oscuridad envuelta por la niebla perpetua que en un principio, de acuerdo al mito de la creación, el choque de éste con “Muspellheim” que representa el calor, generarán en el espacio específico de “Ginnungagap” los factores propicios para la creación del mundo y el comienzo de la obra de los dioses en la tierra.

La vida era imposible, excepto para el dragón, ya que dadas las condiciones era un espacio del todo inhóspito para la vida humana y por lo tanto su función era albergar las tinieblas y la oscuridad representadas en Níðhöggr hasta el momento del ocaso de los dioses y el final del cosmos. Ya que el dragón poco a poco roía las raíces del fresno buscando su destrucción, también ayuda para la concepción del final inevitable y el proceso degenerativo o representado en la mitología escandinava, en donde sin importar cómo o qué, tanto dioses como humanos tendrían que afrontar la batalla final del Ragnarok y así luchar por un final digno de un guerrero.

8. Muspellheim, el mundo del fuego

En el reino del fuego, de acuerdo a la descripción que ofrece la *Edda Menor*, se encontraba el caos y la destrucción de donde surge con el choque de éste y Niflheim la tierra. Muspelheim es además el hogar de gigantes de fuego de los cuales el más nombrado es “Surt”⁶³, quien siendo el más fuerte y más temido, en el momento del Ragnarok de acuerdo a Snorri y la creencia mitológica consignada dentro del poema de *Völuspa*, “los cielos se abrirán y saldrá Surt destruyendo todo a su paso, marchando hacia Asgard en donde dará fin a lo que quede con vida y destruyendo además el puente Bifrost y con él, todo contacto entre dioses y humanos para el ocaso del cosmos.”⁶⁴

⁶³ Snorri Sturlson, *The Poetic Edda I. Lays of the Gods, Voluspo. The Wise-Woman's Prophecy* (London: V. S. F. N. R. U. C. L., traducción de Henry Adams Bellows, 1936): 17.

⁶⁴ Sturlson, *The Poetic Edda I*, 19.

9. Helheim, el dominio de los muertos

Este es el reino de la muerte, en donde reina “Hela”, hija de Locky y señora del reino de los muertos. Su entrada se encuentra custodiada por un perro llamado Garm, el cual se encarga de que sólo los que pertenecen a este espacio puedan entrar y absolutamente nadie pueda salir de allí.

Este es un mundo que de acuerdo a la creencia de los escandinavos, es terrible. Allí llegan los muertos por enfermedad o vejez, lo cual para la cultura nórdica se encuentra en lo más bajo y terrible de las muertes posibles y contra lo cual se lucha durante toda la vida, “la muerte de paja”⁶⁵. Helheim y Niflheim suelen en ocasiones relacionarse como el mismo mundo, por sus características parecidas en cuanto al lugar de la oscuridad y las tinieblas, sin embargo, Niflheim es el reino del frío y de la materia prima para la formación del mundo, mientras que Helheim es el lugar designado para la muerte, siendo lugares diferentes y con diferentes funciones dentro del cosmos.

Una vez dentro de este mundo, ni siquiera los dioses eran capaces de salir a causa del intransitable y eterno río “Gjöll” que lo rodeaba. Así mismo, era el lugar al que llegaban los criminales encontrando una eternidad tormentosa y pagando por sus faltas, para ellos existe dentro del reino un lugar específico apartado de aquellos caídos por la muerte de paja: “El “Nastrand” (playa de cadáveres) también conocido como Naströnd y Nastrandir es una sala dentro del reino de Hel donde irían las almas de las personas viles, los asesinos, los perjurios y los mentirosos notorios. También en Nastrand como en el resto del Helheim el sol nunca brilla y las puertas de la sala se abren todas hacia el norte. Las paredes están cubiertas con serpientes que miran todas hacia adentro, escupen sin parar veneno así que esto fluye en torrenciales por la sala y llena todo con vapores venenosos.”⁶⁶

⁶⁵ Es el final más temido por un guerrero escandinavo en el cual el final de la vida llega por enfermedad o vejez en su lecho en donde no encontrará ningún honor al dejar esta vida. Algunos vikingos simulaban en su vejez una muerte violenta arrojándose contra el filo de su espada para poder esperar llamar la atención de la valquiria (semi-deidad escandinava que recoge a los caídos) y ser llevado junto con sus antepasados.

⁶⁶ Guerber, *Myths of the Norsemen: From the Eddas and Sagas*, 36.

COMPARACIÓN ENTRE LOS MUNDOS⁶⁷

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

Las valkirias

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 *velas*, "fantasmas de los muertos".
2. Del islandés *kørrinn*, *korinn*, participio del verbo *kjósa*, "elegir, seleccionar". Los verbos modernos *choose* (en inglés) y *kora* (en sueco) tienen el mismo origen⁶⁸.

⁶⁷ Este cuadro muestra los opuestos entre los mundos del cosmos mitológico escandinavo y lo que representan de acuerdo a la percepción de los vikingos en la antigüedad.

⁶⁸ P. A. Munch, *Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes* (New York: The American-Scandinavian Foundation, 1926): 17.

3. En el 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”)⁶⁹.

Dentro de la mitología escandinava, las valquirias también llamadas “dísir”⁷⁰, tenían un papel sumamente importante y más aún para la cuestión de la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo, ya que de acuerdo a los textos, eran semi-diosas femeninas que tenían como función servir al dios Odín bajo el mando de la diosa Freya. Su propósito e interacción con el mundo de los mortales, era escoger a los más heroicos caídos en batalla y conducirlos al Valhalla en el reino de Asgard, en donde los guerreros se convertían en “einherjar”⁷¹. La idea de llevar a

⁶⁹ 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*. 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. Véase “Valkyrie”, <http://www.etymonline.com/index.php?term=Valkyrie> (consultado el 23 de octubre de 2012).

⁷⁰ 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 mencionadas 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. Para más información sobre la etimología, véase <http://www.etymonline.com/index.php?term=Valkyrie> (consultado el 23 de octubre de 2012).

⁷¹ En la mitología nórdica los einherjer o einherjar o einheriar (singular, *einheri*) eran espíritus de guerreros que habían muerto en batalla. 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”). 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

cabo esta función se debía a los designios de Odín que de acuerdo a la *Edda prosaica* y el poema de Snorri, necesitaba a los mejores guerreros para el momento de la batalla final del Ragnarok a su lado. Por lo tanto, uno de los más importantes ideales de un guerrero escandinavo durante la batalla y su vida misma era el destacarse para ser recogido por la Valkiria en el campo de batalla.

La residencia habitual de las Valkirias se conoce como “Vingólf”⁷², situado al lado del Valhalla. Este era un edificio que contaba con quinientas cuarenta puertas por donde entraban los guerreros elegidos. Eran curados, atendidos y deleitados por la belleza de las Valkirias, antes de sentarse en la mesa de banquetes del Valhalla y tomar la anhelada “hidromiel”⁷³, servida por las disir, en donde practicaban y batallaban entre ellos con el don de la vida eterna para prepararse para el combate final junto a los dioses y sus héroes del pasado.

Una de las principales características de las Valkirias dentro de la mitología, es su virginidad. Eran semi-diosas vírgenes guerreras que a pesar de deleitar a los caídos con su belleza y sus dones, al parecer nunca perdían el don de su virtud.

Los orígenes de las valkirias no son conocidos, pero algunas de las fuentes proponen la idea de que en un principio eran mujeres sacerdotisas al servicio de Odín que llevaban a cabo los rituales de sacrificio en las aldeas para entregar hombres y conducirlos hasta el dios por medio de la muerte a través del ritual. De acuerdo a las fuentes y los escritos en la *Edda poética*, las mujeres

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. Véase Mogk, *Mitología nórdica*, 66.

⁷² En la mitología nórdica, Vingólf es una de las moradas de los dioses. Es descrito como el salón de las diosas y también como el lugar donde los hombres rectos y aquellos caídos en batalla van luego de su muerte. Es mencionado solamente en la *Edda prosaica* y en el enigmático poema *Hrafnagaldur Óðins*. Véase Mogk, *Mitología nórdica*, 72.

⁷³ El hidromiel es una bebida alcohólica, de entre 10 y 15 grados, que se obtiene a partir de la fermentación de una mezcla de agua y miel. Véase <http://www.utexas.edu/cola/centers/lrc/eieol/norol-BF-X.html> (consultado el 2 de noviembre de 2011).

eran llamadas así dentro de los territorios escandinavos acorde a sus diferentes funciones, ya fueran fieles sirvientes de Odín o su participación junto a los hombres en la batalla. De igual manera, la participación de las mujeres dentro de la cultura escandinava no era poca ni mucho menos, ya que a ellas se les reconocía no sólo el hecho de empuñar un arma o llevar a cabo rituales en los diferentes templos de los dioses de acuerdo a la deidad o deidades, sino que además llevaban la gloria de traer al mundo a los guerreros que acompañarían a los dioses en la batalla del ocaso.

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

En los cantos heroicos, eran descritas como bandas de mujeres guerreras, entre las cuales sólo se nombraba a la líder. Ésta era invariablemente una mujer *humana*, la hermosa hija de un gran rey, que además compartía algunas de las habilidades sobrenaturales de sus compañeras anónimas. En el primero de los tres cantos de Helgi⁷⁴, Helgi Hjörvarðsson es abordado por una banda de nueve valkirias cuya líder era Sváva, la hija de un rey llamado Eylimi. En el segundo y tercer canto, las valkirias 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, Brynhildr⁷⁵, 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 *Volsunga saga*, se le 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*)⁷⁶.

⁷⁴ Guerber, *Los vikingos*, 194.

⁷⁵ Principal protagonista femenina de la saga del héroe Sigurd en su tragedia.

⁷⁶ Guerber, *Los vikingos*, 198.

De acuerdo a la información del *Codex Regius*, las valquirias conocidas y más destacadas son:

- Brynhildr en la *Volsunga Saga*. Su nombre significa "cota de batalla"/Sigrdrífa aparece en la *Sigrdrífumál*. Su nombre significa "la que trae victoria".
- 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 "conocedora 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 "conocedora de los misterios (o hechizos) de la hidromiel (o cerveza)" o bien "hechizo extraño".
- Prúðr es la hija de Thor. Su nombre significa "fuerza".

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:

<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, Hjörþrimul,</i>	Göll, Hjörþrimul
<i>Gunnr, Herfjötur,</i>	Gunnr, Herfjötur
<i>Skuld, Geirönul,</i>	Skuld, Geirönul
<i>Skögul ok Randgnið.</i>	Skögul y Randgnið.
<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 Prúðr,</i>	Randgríðr y Prúðr,

*Reginleif ok Sveið,
Þögn, Hjalmþrimul,
Þrima ok Skalmöld.*

Reginleif y Sveið,
Þögn, Hjalmþrimul,
Þrima y Skalmöld.

En la Grímnismál encontramos a Odín recitando la siguiente estrofa:

*Hrist ok Mist
vil ek at mér horn beri,
Skeggjöld ok Skögul,
Hildir ok Þrúðr,
Hlökk ok Herfjötur,
Göll ok Geirahöð,
Randgríð ok Ráðgríð
ok Reginleif.
Þær bera einherjum öl.*

Quiero que Hrist y Mist
me traigan un cuerno,
Skeggjöld y Skögul,
Hildir y Þrúðr,
Hlökk y Herfjötur,
Göll y Geirahöð,
Randgríð y Ráðgríð
y Reginleif.
Llevan hidromiel a los einherjar.

En la Völuspá hay algunos nombres más:

*Sá hon valkyrjur
vítta um komnar,
görvar at ríða
til Goðþjóðar.
Skuld helt skildi,
en Skögul önnur,
Gunnr, Hildir, Göndul
ok Geirskögul.*

Ella vio valquirias
viniendo de lo lejos y ancho,
listas para cabalgar
hacia Goðþjóð.
Skuld tenía un escudo,
y Skögul era otra,
Gunnr, Hildir, Göndul
y Geirskögul.⁷⁷

⁷⁷ Sturlson, *The Poetic Edda I*, 52-54.

Finalmente, el papel de las Valkirias dentro de la cosmología escandinava, representa no sólo la recompensa por la muerte heroica en la batalla y el destacarse vida para llamar la atención de Odín, sino además el favor de los pueblos por parte de los dioses en donde además las “dísir” no sólo recogían a los caídos sino que también manejaban el devenir de la batalla, su curso y favorecían a los protegidos de Asgard para otorgarles victorias en nombre de Odín, los cuales en su determinado momento al ser llamados por el dios, caían con honor para unirse a los dioses en el Valhalla.



Una imagen de la valkiria conduciendo al guerrero caído al prometido Valhalla⁷⁸

⁷⁸ Guerber *Los vikingos*. La imagen al final del capítulo de “Forseti”, no tiene número de página.

Las Nornas

Estos personajes de la mitología escandinava, cumplen un papel de gran relevancia dentro de la vida de los escandinavos y los dioses mismos. Ellas son las encargadas de entretejer los hilos del destino en un gran tapiz en donde la vida de todos y cada uno de los seres está representada en uno de los hilos del tapiz e incluso los dioses tienen hilos que representan sus vidas, cuestión que es de suma importancia dentro de la cosmología escandinava ya que ni los dioses están destinados a la eternidad sin la oportunidad de una muerte nórdica, sin embargo de acuerdo a la tradición se dice que las Nornas no le permiten ver a los dioses los tapices donde ellos aparecen ya que el destino no puede ser manipulado ni siquiera por ellos, lo único que es posible dentro de la concepción para afrontar el final del destino de cada ser, es la manera de hacerlo, el valor, el honor y la grandeza al caer.

Las Nornas habitan bajo las raíces de Yggdrasil en donde tienen como función no solo entretejer el destino sino además regar las raíces del fresno con el agua y la arcilla del “pozo de Urd”⁷⁹, evitando que estas se pudran. 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

⁷⁹ En el Asgard de la mitología nórdica, el Pozo de Urd alimentaba una de las raíces del árbol Yggdrasil. En la *Visión de la adivina* (*Völuspá*) se puede encontrar el Pozo de Urd en los versos 19 y 20:

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

Véase *Volsunga saga*, <http://omacl.org/Volsunga/> (consultado el 20 de septiembre de 2011).

podía ver cumpliendo el rol de valquiria. Según las eddas existen también muchas otras *nornir* menores asociadas a individuos en particular⁸⁰.

El Ragnarok

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 *reĝ-* ('llevar hacia adelante, poner en su lugar, gobernar'). En el caso de *rök*, la raíz *reĝ-* 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*).⁸¹ 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'.⁸² 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).

Dentro de la cosmología escandinava y la concepción de la muerte para el guerrero, el Ragnarok se presenta como el evento más importante dentro de toda la creencia concebida en el aparato de sentido nórdico, ya que de él depende el destino del universo mismo, aun cuando ya de acuerdo a los registros de la *Edda Mayor* datada hacia año 1000 d.C., y los acontecimientos de la *Edda Menor* de Snorri doscientos años más tarde, este evento conjugaría todos los elementos que se habían formado a través de la poesía mitológica hasta llegar al enfrentamiento ineludible del destino de los dioses, el fin del mundo y la confrontación a la gloriosa muerte nórdica.

De acuerdo a las profecías, los nueve mundos del Yggdrasil se verían afectados por este evento en donde de antemano y de acuerdo a las eddas, ya se sabe incluso cuál será el destino de la batalla, quien enfrentara a quien y como terminarían las cosas. La profecía habla de la llegada del

⁸⁰ Véase “Nordisk familjebok”, <http://runeberg.org/nf/> (consultado el 30 de octubre de 2011).

⁸¹ Referido de la última pieza en el ciclo de ópera “Götterdämmerung” de *Der Ring des Nibelungen*. Véase “Ragnarok”, http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=ragnarok&searchmode=none (consultado el 30 de octubre de 2011).

⁸² Véase “Indo-European Etymological Dictionary - Indogermanisches Etymologisches Woerterbuch (JPokorny)”, <http://dnghu.org/indoeuropean.html> (consultado el 30 de octubre de 2011).

invierno de inviernos que precederá la catástrofe, en donde tres inviernos sin veranos mediadores azotarán la tierra, generando conflictos y toda la vida en la tierra se verá comprometida por las batallas y la guerra. Finalmente, el sol y la luna representados por deidades perseguidas por lobos míticos para explicar el ciclo del día y la noche, serán devorados y las estrellas se perderán en el evento, con lo cual la tierra se verá envuelta en la penumbra y la oscuridad como fieles representantes del caos.

La tierra se estremecerá de manera tal que todo quedará roto y en caos y tras esto serán liberados Locky y su hijo lobo Fenris los portadores del ocaso, del cual se dice que será tan grande que al abrir su quijada la parte inferior raspara la tierra y la superior presionara el cielo, alentado por las llamas de la venganza contra los dioses que podrán verse en sus ojos y saliendo de sus narices.

La confrontación con los Jotuns es inminente, y el gigante vigilante de los Jotun Eggthér⁸³ se sentará en su tumba rasgando su arpa y sonriendo de forma tan tétrica que incluso en la tierra se oirán y retumbarán los montes con su maldad. El gallo rojo cantará a los gigantes y el gallo de oro cantará a los dioses, sin embargo se habla de un tercer gallo que levantará a los muertos de Hel.

Jurmungandr, la serpiente del mundo se levantará de su lecho submarino rebotando las aguas y enroscándose sobre sí misma produciendo con esto todo tipo de desastres naturales y que los mares completos se estremezcan a su paso, dirigiéndose al encuentro de su padre Locky y decidida a acabar con su jurado enemigo Thor. Se dice además que su furia provocará que escupa veneno sobre todo el cielo y la tierra acabando con todo a su paso.

⁸³ En la mitología nórdica, Eggthér (o Egdir) es un gigante que es descrito, sentado en un túmulo tocando alegremente su arpa mientras el gallo rojo Fjalar comienza a cantar, anunciando el comienzo del Ragnarök. De acuerdo a la estrofa 42 del poema *La profecía de la vidente (Völuspá)* de la *Edda poética*:

"Se sentó en el túmulo, | y punteó su arpa,
el alegre Eggther | el vigilante de los gigantes,
un gallo cantó en Galgvid
ese gallo joven, rojo brillante que es llamado Fjalar"
— *Völuspá*, estrofa 42, *Edda poética*.

Véase Sturluson, *The Poetic Edda I*, 226.

De las tierras de Jötunheim en el este, conducidos por el Jotun Hrym⁸⁴ saldrá de su hogar el ejército de gigantes llevados por la inundación sobre la nave Naglfar (construida con las uñas de los muertos), hasta los campos de batalla de Vigrid.⁸⁵ Mientras desde el norte, una segunda nave

⁸⁴ En la mitología nórdica, Hrym es un gigante y capitán del barco Naglfar. Durante la batalla del fin del mundo, Ragnarök, navegará desde Jötunheim, transportando legiones de gigantes hacia el campo de batalla de Vigrid a enfrentarse con los dioses en la batalla del fin del mundo. Según lo que relata Snorri Sturluson, Loki traería las gentes de Hela y Hrym a los gigantes hacia Vigrid, detrás de los gigantes de fuego, Jörmungandr y el lobo Fenrir. Véase Sturluson, *The Poetic Edda I*, 227.

⁸⁵ En la mitología nórdica, Vígríðr también conocido como Óskópnr, es un gran campo de batalla donde combatirán las fuerzas de los dioses Æsir y las fuerzas del gigante Surtr como parte de los eventos desencadenantes del Ragnarök. El lugar se cita en la *Edda poética*, compilada en el siglo XIII de anteriores obras literarias, así como en la *Edda prosaica*, ambas escritas por el escald islandés Snorri Sturluson. La *Edda poética* menciona brevemente el campo de batalla donde ambas partes se enfrentaban, mientras que la *Edda prosaica* ofrece una información más amplia, anticipando que es un lugar donde morirán muchas deidades (y sus enemigos) antes que el mundo sea engullido por el fuego y renazca. En la *Edda poética* encontramos el poema *Vafþrúðnismál*, en el que el dios Odín, disfrazado como "Gagnráðr" se enfrenta con el sabio gigante Vafþrúðnir en una batalla de ingenio. Entre muchas otras cuestiones, Vafþrúðnir pregunta a Odín cual es el nombre de la llanura en donde los dioses y Surt se encontrarán. Odín responde que el nombre de la llanura es Vígríðr, y que el tamaño del campo de batalla es de 100 leguas en cada dirección:

Traducción de Benjamin Thorpe:

Vafþrúðnir.

Dime, Gagnráð! Desde que estás sobre la tierra que pisas

muestra su aptitud,

como se llama aquella llanura, donde en lucha se encontrarán

Surt y los dioses gentiles?

Gagnráð.

Vigrid es el nombre de la llanura, donde en lucha se enfrentarán Surt y los dioses gentiles;

Un centenar de leguas hay por cada extremo.

Esa llanura se les decretó.

Traducción de Henry Adams Bellows:

Vafþrúðnir habló:

"Contesta ahora, Gagnrath, si sobre el suelo estás

Muestra tu sabiduría:

¿Cuál es el nombre del campo (de batalla) donde se enfrentarán

Surt y los gentiles dioses?"

Othin habló:

"Vigrith es la llanura donde en lucha se encontrarán

Surt y los gentiles dioses;

Cien millas mide por cada extremo,

Y también sus límites establecidos."

Para esta traducción, Henry A. Bellows resalta que "cien millas" es una "frase genérica para mencionar una vasta distancia". En el poema *Fáfnismál* de la *Edda poética*, la moribunda serpiente Fafner es interrogada por el

timoneada por Locky se acercará a los campos, con todos los difuntos de Hel como peso muerto en su puente.⁸⁶

Por el sur los gigante de Muspellheim dirigidos por el gigante de fuego Surt avanzarán partiendo el cielo en dos y dejando todo en llamas a su paso. En su avance hacia la confrontación cabalgarán sobre el puente conector Bifrost el cual se destruirá a su paso, acabando así con el único portal de conexión entre los dioses y la tierra. De esta manera, todos los Jotuns y todos los habitantes de Hel, Fenris, Jormundgandr, 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.⁸⁷

“Mientras tanto, Heimdall, 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

héroe Sigurd: ¿cuál es el nombre de la isla donde Surt y los dioses lucharán? Fafner responde que la isla se llama *Óskópnir*. En el *Gylfaginning* de la *Edda prosaica*, Hár, Jafnhár y Þriði profetizan los acontecimientos del Ragnarök. Hár dice que las fuerzas de Muspelheim se reunirán en la llanura de Vígríðr, un campo que cita como de "cien leguas en cada dirección". Entonces el monstruoso lobo Fenrir y la enorme serpiente Jörmungandr llegarán. Para entonces, el jotun Hrym con los gigantes de hielo y Loki con "todo el pueblo de Helheim" también habrán llegado. Al reunirse estas fuerzas, el dios Heimdall hará sonar su cuerno, Gjallarhorn, que despertará a los dioses. Los dioses celebrarán su Thing. Odín hacia Mímisbrunnr y consultará a Mímir por él y su pueblo. Yggdrasil, el árbol de los mundos, temblará y todos los seres tendrán miedo. Los dioses y los guerreros einherjar se prepararán para la Guerra y avanzarán hacia Vígríðr. Odín, llevando su casco Dorado, su cota de malla y ostentando su lanza Gungnir, cabalgará al frente. Odín se enfrentará directamente con Fenrir. El dios Thor no podrá ayudarlo ya que estará luchando contra Jörmungandr. Freyr se enfrentará al feroz Surtr y, como Freyr no tiene la espada que dio a su sirviente Skírnir, caerá tras una lucha brutal. Otro dios, Tyr luchará contra el sabueso Garm y ambos morirán. Thor matará a Jörmungandr pero no sobrevivirá más de nueve pasos antes de caer muerto por el veneno de la serpiente. Fenrir devorará a Odín, pero inmediatamente otro hijo de Odín, Víðarr matará a la fiera arrancándolo de sus fauces. Loki y Heimdall también se matarán mutuamente, tras su muerte, Surt lanzará fuego sobre la tierra y quemará el mundo entero. Más tarde en el mismo capítulo, Hár cita la respuesta de Odín del mencionado capítulo de *Vafþrúðnismál*. Véase Snorri Sturlson, *The Poetic Edda III. Mythological Poems* (London: V. S. F. N. R. U. C. L., traducción de Henry Adams Bellows, 1936): 192.

⁸⁶ Guerber, *Los vikingos*, 351.

⁸⁷ Guerber, *Los vikingos*, 351.

a Sleipnir⁸⁸ 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

⁸⁸ En la mitología escandinava, Sleipnir o Sleipner, cuyo significado es *resbaladizo*, es el caballo gris de ocho patas que pertenecía a Odín. Era capaz de ir velozmente de un extremo al otro del horizonte. Sleipnir simbolizaba los ocho vientos que soplan desde sus respectivos puntos cardinales, tenía runas grabadas en sus dientes. De acuerdo a la narración del poema datado en la *Edda menor* El nacimiento de Sleipnir: En el reino superior de Asgard, los Dioses estaban intranquilos. Su hogar no tenía murallas para protegerse de los enemigos, así que cuando apareció un jinete y se ofreció para construir una muralla, le escucharon sin vacilar.

- Será una gran muralla -les dijo, - una barrera contra los enemigos. Dentro de dieciséis meses, vuestras preocupaciones habrán terminado.

- ¿Y cuál es su precio? -preguntó Odín el sabio.

- Tan sólo la diosa Freya -contestó el desconocido-. Y también el Sol y la Luna.

Los dioses se enfurecieron, y habrían echado al hombre fuera de Asgard por atreverse a pensar que la hermosa Freya podía cambiarse por un trabajo de albañilería. Pero Loki (uno de los dioses) replicó:

- Si podéis edificar la muralla en seis meses, trato hecho. -Y a los demás dioses les susurró- En seis meses tan sólo podrá construir la mitad, pero al menos ésta nos saldrá gratis.

El constructor miró a Freya, la cual se bañaba en lágrimas de oro, y accedió, siempre y cuando que le permitieran utilizar su caballo. Durante el invierno, el extranjero trabajó, y junto a su caballo acarreó suficientes piedras para levantar una gran muralla alrededor de Asgard. Al acercarse el verano, el desastre era inminente para los dioses, pues estaba a punto de concluir la edificación.

- Te creías muy listo, Loki -le dijo Odín-. Tú nos metiste en esto y a ti te toca sacarnos. No podemos permitir que Freya se case con ese albañil, que debe de ser un gigante disfrazado. Y, sin el Sol y la Luna, no vale la pena vivir. Así que ¡Haz algo!

Loki reflexionó y dijo:

- Sin el caballo, no podrá transportar las piedras para finalizar su trabajo.

Loki tenía la facultad de cambiar de forma, y aquella noche, disfrazado de hermosa yegua, se llevó con engaños a Svadilfari, el caballo del constructor. Al darse cuenta de que no podría acabar a tiempo su trabajo, el constructor montó en cólera, cayéndosele el disfraz y revelándose como un gigante, enemigo de los dioses. Thor, hijo de Odín fue al encuentro del gigante y pagó al constructor con un martillazo de Mjólnir en la cabeza. En cuanto a Loki, cuando pensó que aparecer por Asgard no implicaba peligro alguno, volvió preñado como yegua y dio a luz a Sleipnir, un extraño caballo de ocho patas. Loki regaló aquél caballo a Odín, diciéndole:

- Ningún caballo igualará la velocidad de éste. Él te llevará por mar, tierra y aire, también a la Tierra de los Muertos y de vuelta aquí.

Tal como Loki prometió, Sleipnir nunca falló a su nuevo amo, Odín. Véase Sturlson, *The Poetic Edda III*, 294.

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.»⁸⁹

Finalmente, la batalla comenzará y Odín encabezando su ejército se adelantará con gran valor hacia el lobo Fenris, con el cual tendrán una feroz batalla que terminará con la muerte del dios. Por su parte, Thor al enfrentar en un despiadado encuentro a la serpiente de Midgard Jormungandr, de este encuentro ambos morirán ya que Thor la golpeará con su martillo hasta acabarla pero en el proceso éste es herido y el veneno de la serpiente le permitirá avanzar tan sólo nueve pasos antes de caer muerto en el campo de batalla. Frey es el primero de todos en caer no sin antes dar una gran batalla contra el gigante Sutr, pero como consecuencia de un cortejo previo hacia la giganta Gerd a quien obsequió su espada como prueba de su amor, debe afrontar la batalla con sus puños desnudos. El dios Tyr, deidad del valor y la audacia, caerá poco después de la destrucción final del mundo por la herida que le provocaría su encuentro con Garm a quien destroza en batalla. Heimdall⁹⁰ por su parte le hará frente directamente al portador de los males y traidor de los dioses Lcky, del encuentro ambos caerán muertos y Heimdall atravesado por su propia espada en el fondo de un río cantará su muerte generando el poema de su grandeza.

⁸⁹ Rebecca Kingsley, *Mitos y leyendas de los vikingos* (Madrid: Edimat Libros, S. A., Colección Antiguas Culturas, 1999): 57.

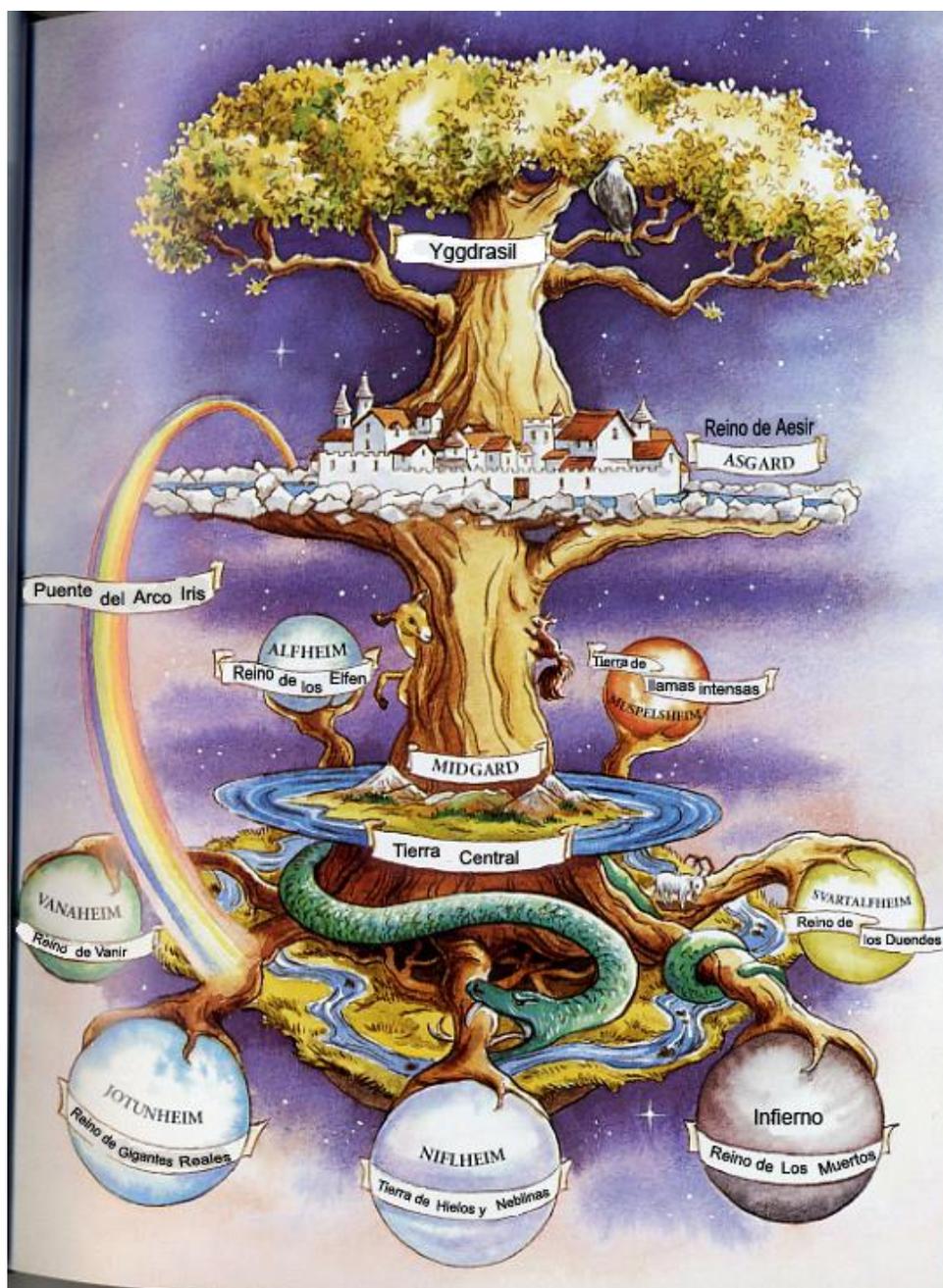
⁹⁰ Heimdall (*Heimdallr* en nórdico antiguo, el prefijo *Heim-* significando hogar, casa, mientras que el significado del sufijo *-dallr* es desconocido) es el dios guardián en la mitología nórdica. Es hijo de Odín y de nueve mujeres gigantes que lo nutrieron con sangre de jabalí. Poseía una vista aguda, 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. Véase Rebecca Kingsley, *Dioses Vikingos* (Madrid: Edimat Libros, S. A., Colección Antiguas Culturas, 1999): 63.

Vengando la muerte de su padre Odín, Vidar llegará de inmediato a hacerle frente a la bestia Fenris, empujando la lanza atravesada en las fauces del lobo con la cual acabará destrozando su mandíbula y terminando así con el terror engendrado por Locky.

En el final, los guerreros del Valhalla caerán con gloria y honor enfrentando a sus adversarios junto a sus dioses y héroes del pasado, tras una batalla como no ha existido nunca en la historia, logrando así un final con valor y enfrentando el final del mundo y el destino de los dioses con el valor por el que fueron elegidos de entre los mortales para hacer frente a este suceso devastador y lleno de honor.

La mitología escandinava dicta que en el final de la batalla, el cielo y el universo entero se quemarán en llamas, la muerte cubrirá a toda la tierra y sus habitantes, los vapores y gases provenientes de los volcanes del norte acabarán con el equilibrio que permitía la vida, las estrellas desaparecerán y finalmente la tierra se hundirá en el océano destruyendo todo a su paso.

Las siguientes imágenes, pretenden mostrar la división del cosmos de manera pictórica dentro del fresno Yggdrasil de acuerdo a la manera en que lo entendían los habitantes de la península escandinava manteniendo lo explicado durante este capítulo, así como la representación de la batalla del Ragnarock descrita previamente.



La división de los nueve mundos dentro del fresno del cosmos⁹¹

⁹¹ Véase <http://librosymitos.blogspot.com/2011/04/los-nueve-reinos-o-mundos-de-yggdrasil.html> (consultado el 4 de diciembre de 2011).



Representación de la batalla final de los dioses y los héroes⁹²

⁹² Véase <http://documentalium.blogspot.com/2011/01/ragnarok-el-destino-de-los-dioses.html> (consultado el 4 de diciembre de 2011).

CAPÍTULO III

EL MUNDO DE LAS SAGAS Y LOS HÉROES

Dentro de la tradición escandinava, que como primera medida se muestra como el principal y más directo medio de acercamiento al sistema de creencias nórdico, encontramos historias, relatos y cantos como principales fuentes dentro de la investigación en el mundo escandinavo. Estas datan en su gran mayoría, en momentos posteriores a los sucesos de los cuales se habla y por lo tanto reflejan la interpretación de sus autores.

Para mantener y evitar olvidar los sucesos del pasado y las grandes hazañas realizadas por los escandinavos, los escaldos se encargaban de crear poemas y cantos que transmitían de pueblo en pueblo logrando así preservar la tradición y el pasado de su pueblo. Con el pasar del tiempo, dichos poemas y cantos fueron consignados en documentos que debido a las condiciones de su producción y la inexactitud de las fuentes se han perdido en su gran mayoría dejándonos sólo un pequeño rastro del pasado tan icónico que ofrece la península escandinava, sobre todo en cuanto a la realización de campañas y eventos que pudieron o no ser determinantes dentro de la consolidación del territorio.

De aquellos poemas a los que podemos tener acceso y para el caso específico de la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo, algunos serán nombrados dentro del mundo de las sagas y los héroes que se encargan en principio de articular no sólo las memorias y los eventos de las acciones de algunos nórdicos en pro de mantener las tradiciones bélicas, sino que además será a través de las sagas, con los héroes datados en estas y la tradición escalda, la que permitirá entender en sí, cómo es posible la unión, la visualización del hilo conductor entre un mundo escandinavo terrenal, fáctico y con condiciones materiales específicas y un mundo mitológico que ofrece una cosmología y casi un manual de ejemplos e ideales para la vida misma de los habitantes nórdicos.

Así pues, bajo la salvedad de que las sagas a las cuales podemos recurrir hoy en día para conocer un poco más del comportamiento del guerrero escandinavo, se encuentran adornadas con actos de grandeza y elementos que podrían llegar a identificarse como mitológicos dentro del desarrollo de los sucesos al interior del territorio escandinavo, nos mostrarán cómo además

muchos de éstos personajes allí nombrados recurren incluso a la utilización de antepasados epónimos para la justificación no sólo de sus acciones sino de su linaje y su derecho al poder y por lo tanto al reconocimiento como héroes dentro del actuar para el guerrero escandinavo.

“Una Saga no es más que la narración de una sucesión de diferentes relatos, por lo general épicos, que tienen un tema en común. Pero cuando hablamos de sagas medievales, normalmente, nos vienen a la cabeza dos: las sagas célticas y las sagas normandas o vikingas. Cada una de ellas tuvo a sus poetas/relatores, bardos para los celtas, escaldos para los vikingos.

Las sagas nórdicas son relatos épicos de los héroes vikingos. Por lo general datan hechos acaecidos en su época dorada, siglos IX-XI (aunque a veces se llegue hasta fines del XII). Las sagas, probablemente cantadas desde el siglo IX, no pasarán a tener forma escrita hasta finales del siglo XII, manteniéndose, al menos en Islandia, hasta el siglo XIV. Bien es cierto que Snorri Sturlson será una de sus principales recopiladores cultivando, además, el género cronístico, más al estilo de lo que se hacía en la Europa de más al sur.

EL idioma que hablaban todos los vikingos era el antiguo nórdico, una lengua más o menos común a las gentes de Noruega, Dinamarca, Suecia e Islandia; si bien es verdad que había claras diferencias entre el antiguo nórdico del este (Suecia, Dinamarca) y del Oeste (Noruega, Islandia y luego Groenlandia)

Hasta el año 1000 la poesía y hechos heroicos vikingos eran cantados por los thulir, especie de recitadores anónimos y errantes, que pasarían a ser sustituidos por los escaldos, con una formación ‘más académica’ (en cuanto se cuidan más las formas) a partir de mediados

del siglo XI. Las principales obras poéticas vikingas se recogen en dos obras: La Edda Mayor (s. XI-XII, Islandia) y la Edda Menor (s. XIII)

Por otro lado hay que tener en cuenta que cuando se escriben, fines del siglo XII, todos los vikingos son, oficialmente cristianos, por lo que algunas veces es difícil de comprender exactamente qué significaban algunos pasajes de sus obras, transmitidas de padres a hijos. Fue de hecho con las cruzadas (desde 1095) cuando estos pueblos van a pasar a integrarse en el conjunto de la Christianitas, aunque no será hasta el siglo XIII cuando sus relaciones se normalicen. De hecho, algunas de sus participaciones 'cruzadas' de principios del siglo XII no se distinguían demasiado de sus antiguas correrías como vikingos paganos, como se puede ver en la saga de las islas de las Orcadas (uno de sus reinos insulares independientes al norte de Escocia) donde, entre otras cosas, se narra uno de sus pasos por la península ibérica.

Por lo general, las sagas se engloban dentro de dos grandes grupos o historias: las sagas de los islandeses (o sagas de familia) y las sagas de los Reyes. Otros autores distinguen otras tres ramas más o menos separadas: la Sturlunga Saga (narración de los hechos de la principal familia islandesa-noruega Sturlung, s. XII), las Biskupasögur, o saga de los Obispos (más bien crónicas) y las Riddarosögur, o sagas de los caballeros, las más tardías en comparación y que, por un lado, recogen las antiguas tradiciones de los héroes paganos

y, por otro, son equiparables, si no imitaciones, a las obras de caballería europeas.”⁹³

*“Esta poesía nórdica, pues, se basa en la antigua mitología y las creencias religiosas indígenas, remontándose hasta Dios sabe cuándo o dónde; las leyendas y cuentos e historias heroicas de muchos siglos juntas, algunas locales y prehistóricas, otras ecos de movimientos en el sur, algunas locales de la época vikinga o posterior... pero para desentrañar los diversos estratos haría falta un conocimiento del misterio del norte, tanto tiempo oculto a la vista, y un conocimiento de la historia de sus poblaciones y culturas, cosa que probablemente nunca podremos tener.”*⁹⁴

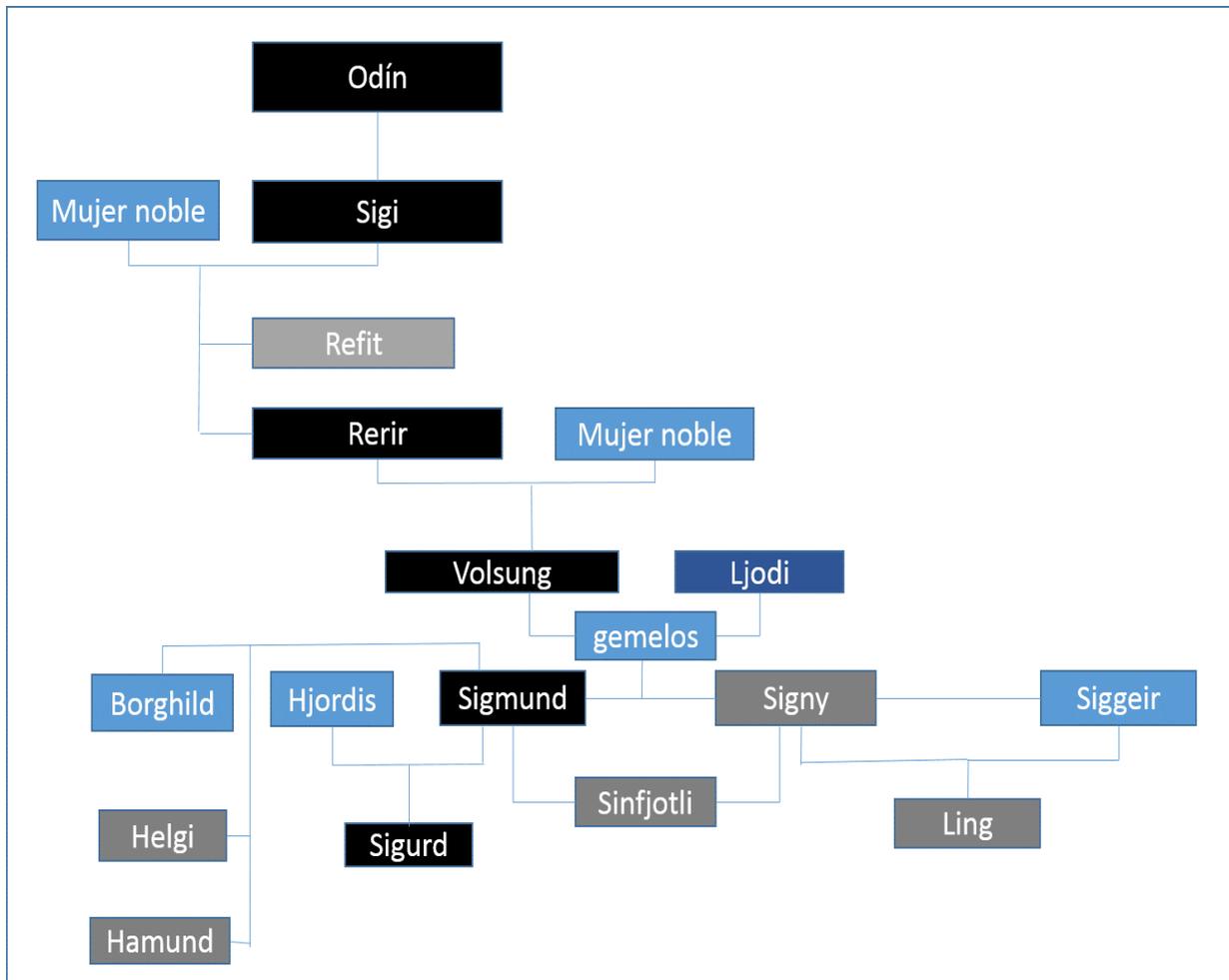
Sigurd, semilla de Odín

Llamado además semilla de Odín, puesto que su rastreo genealógico acorde a la leyenda de Sigurd y Gudrun datada en el poema Volsungo muestra cómo Sigurd proviene a diferencia de los demás héroes al interior de la mitología escandinava del mismísimo “All Father”⁹⁵ de acuerdo a los registros, que muestran como su antecesor y precursor de la casa de Volsung proviene del dios como hijo legítimo y da paso a la casta de mayor renombre dentro de las sagas del norte de Europa. Con esto, la genealogía presentada permitiría un rastreo hasta el Dios así:

⁹³ Guerber, *Los vikingos*, 7.

⁹⁴ J. R. R. Tolkien, *La leyenda de Sigur & Gudrún* (España: Editorial Minotauro-Editorial Planeta, edición de Christopher Tolkien, 1996): 25.

⁹⁵ Referido al dios Odín.



Propuesto además como el más grande de los héroes nórdicos, las características principales de Sigurd se basan en la aceptación de su destino y la virtud del valor por encima de todo. Destacando el origen de sus apariciones literarias en las eddas de la mitología nórdica, obras islandesas medievales a destacar: *Edda Menor*, Edda de Snorri o *Edda en prosa*, y la *Edda Mayor*, Edda de Saemund o *Edda en verso*.

Hijo de Sigmund, rey de Hunland⁹⁶ y de su madre Hjordis quien huyo a las tierras de Dinamarca tras la muerte de Sigmund, es el principal protagonista de la saga de Volsunga y del cantar de los Nibelungos, en los que se narra su desarrollo como hombre haciendo mención al momento en que la oferta de ser un gran héroe por parte del herrero Mime llega a su vida, descubriendo su

⁹⁶ De acuerdo con la información registrada en *Volsunga saga*, Hunland es la tierra de los hunos conquistada por Sigi, hijo de Odín.

destino y abrazándolo convirtiéndose en un héroe sin igual tras aniquilar al dragón Fafnir⁹⁷ (tarea impensable para un solo hombre). Dicho evento lo unirá a un destino de tragedia y muerte al condenar su futuro al tesoro nibelungo, el cual era custodiado por la bestia mitológica, quien de acuerdo al poema eddico, en su pasado fue un hombre que adoptó dicha forma como castigo a su ambición y su traición, factores de gran importancia en contra de la moral nórdica del valor.

Según la fuente, Sigurd no deja su pasado atrás y decide primero tomar venganza por su padre acabando con sus enemigos y vengando el nombre de su familia para que renazca entre los hombres la familia de Volsung y por lo tanto el valor de su estirpe guerrera.

Sin embargo, una de las principales características de la saga de Sigurd, es que no está basada únicamente en las aventuras y los actos heroicos realizados por un guerrero que desde su nacimiento se encuentra destinado a ser el más grande entre los nórdicos para reunirse con Odín en el Valhalla, sino que además su destino se encuentra íntimamente ligado a los dioses y los seres que en la mitología se describen a través del tiempo, encontrando entonces una gran conexión entre el comportamiento heroico de un guerrero que acoge con valor su destino y el mundo mitológico que permite que este sea llevado a cabo, poniendo como por voluntad de los dioses mismas situaciones y personajes dispuestos como retos a vencer por parte del héroe y que propondrán una intriga completa para que sea esta la narración con mayor fuerza dentro de las historias de los héroes nórdicos jamás contada.

Desde el principio y basándonos en la fuente de Volsunga, los dioses Odín y Locky están ligados al tesoro nibelungo, a la maldición del mismo y al destino de Sigurd, siendo el mismo dios Locky quien se encarga de que se desate la maldición del tesoro que reside en el anillo que tanto se nombra dentro de la obra de Wagner y que será la pieza clave dentro del destino de Sigurd y su muerte. Además, encontramos de acuerdo a la saga y el poema eddico, la conexión sentimental entre Sigurd y la valquiria Brynhild⁹⁸, quien se encontraba castigada bajo un sueño

⁹⁷ Hermano mayor de Mime y guardián del tesoro tras asesinar a su padre.

⁹⁸ Es nombrada como hermana del gran guerrero Atli (Atila), rey de los hunos, desarrollando una conexión interesante entre la mitología y la realidad.

eterno por Odín, al haber desafiado sus designios dándole la victoria a un rey joven por encima de lo que le había sido encomendado por el dios.⁹⁹

De acuerdo a la saga sólo aquel que pudiera atravesar el muro de fuego y pudiera llegar hasta la valquiria sería capaz de poseer su corazón y estaría destinado a ser el más grande entre los guerreros del norte. Por lo tanto, incluso las historias relativas al amor en el norte, se definen de manera concreta a través del valor y heroísmo dignos de los dioses, desempeñados en este caso por el héroe Sigurd.

En su muerte, Sigurd no sólo se cree que es recogido por la valquiria sino que además de acuerdo a la tradición se dice que ésta decide morir junto a él ya que no soporta la vida y la pena de su pérdida por lo cual, al héroe a pesar de haber muerto en manos de sus allegados a través de la traición, se le otorga el funeral de un rey, poniendo su cadáver atravesado por el arma de su verdugo dentro de un barco junto a sus bienes más cercanos, como su espada legendaria¹⁰⁰ y su anillo maldito, y es en este barco en donde la valquiria Brynhild decide dar fin a su vida en la tierra muriendo junto a su amado para unirse a él en el Valhalla a donde estaba destinado desde el principio de los tiempos. El barco se lanza a altamar y se prende en las llamas que serán más que suficientes para que los dioses avisten a su héroe que ya llega a su lado, y junto a él, siendo el único con tal honor, la valquiria yace en su lecho de muerte para prepararse a una vida entera en el reino de Asgard.

En cuanto a la saga de Sigurd, muchos son los detalles que pueden nombrarse con respecto a los factores mitológicos que permean el relato por completo, tanto las profecías como los mismos personajes que interactúan con el héroe a través de su vida, sin embargo el principal factor para tener en cuenta dentro de la leyenda de Sigurd reside en la creencia de su existencia, por medio de la cual numerosas familias reales en el norte de Europa han justificado su linaje de realeza a través del tiempo, asegurando su descendencia del héroe de todos y semilla de Odín Sigurd,

⁹⁹ Véase *Volsunga saga*, <http://omacl.org/Volsunga/> (consultado el 20 de septiembre de 2011).

¹⁰⁰ Espada de nombre Gram que tras estar rota después de ser usada por su padre Sigmund en su última batalla la cual le fue otorgada por el mismo Odín en su juventud y por lo tanto la hace única entre los hombres, es forjada nuevamente para Sigurd con los conocimientos otorgados por el herrero Mime para llevar a cabo la tarea de aniquilar al dragón.

dando paso entonces al uso de un antepasado epónimo y una unión directa con la tradición y las creencias paganas para poder regir y justificar más allá de la voluntad humana el hecho de su reinado.



Representación en Bremen del héroe Sigurd, dando fin a su adversario dragón¹⁰¹

¹⁰¹ Véase http://commons.wikimedia.org/wiki/File:BürgerPark_Bremen_21-04-2006_0044.jpg (consultado el 24 de marzo de 2012).

Saga de Beowulf

Beowulf (pr. /'be:owulf/ o también ['be:owulf]) 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 anglosajón¹⁰².

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 Nowel* 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 a 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 trata sobre 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 terrible madre del ogro; en la segunda parte, Beowulf ya es el rey de los gautas y pelea hasta la muerte con un feroz dragón.

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 el año de 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.¹⁰³ El poema *Beowulf* se conoce gracias a un único manuscrito, cuya fecha estimada ronda el año 1000 d. C., Kiernan ha afirmado

¹⁰² Kevin Kiernan, *Beowulf and the Beowulf manuscript* (Míchigan: University of Michigan Press, 1996): 3.

¹⁰³ Kiernan, *Beowulf and the Beowulf manuscript*, 90, 162, 171, 257 y 258.

que este manuscrito es una copia hecha por el mismísimo autor del poema durante el reinado de Canuto II de Dinamarca.

La saga cuenta la historia de un héroe gauta¹⁰⁴, Beowulf, quien acude como ya se ha sido dicho al auxilio del rey danés Hroðgar, el cual mantiene durante 12 largos años una situación que oscurece su reino, al tener que enfrentar noche tras noche a un enorme y malvado ogro llamado Grendel, el cual mora en las cercanías del reino y tiene como costumbre llegar al salón de ceremonias a acabar con la vida de los criados del rey e imponer el terror en el reino de Dinamarca.

El héroe de procedencia sueca, de las tierras de Escania en la Suecia meridional, llega al auxilio del rey y es recibido con nobleza pero a su vez con cierto escepticismo, razón por la cual Beowulf y sus catorce guerreros y fieles acompañantes se deciden aún más en lograr su tarea y librar al reino del monstruo.

La saga cuenta que llegada la noche, el ogro Grendel y Beowulf emprenden una batalla a muerte de la cual sólo puede librarse el ogro perdiendo uno de sus brazos y quedando herido de muerte para finalmente fallecer en su guarida en las montañas. Sin embargo, frente a este evento algo que es de suma importancia para resaltar en la acción del héroe que acaba con su enemigo, es el hecho que de Beowulf, decide pelear en igualdad de condiciones con el ogro. Discute acerca del

¹⁰⁴ Los gautas (anglosajón: *Geats*; nórdico antiguo: *gautar*; sueco: *götar*; danés: *gøtar*), fueron un antiguo pueblo de origen germánico que habitó el sur de Suecia, famosos por uno de sus reyes legendarios, Beowulf, protagonista del poema anglosajón homónimo. Están asociados con la región de Götaland (tierra de los godos) en la Suecia moderna. A propósito de la traducción del poema épico *Beowulf*, los gautas fueron confundidos en varias ocasiones con los jutos de Dinamarca. Si bien en el mismo poema se diferencia entre los jutos a los que Beowulf va a ayudar en la primera parte, y los godos. De este último pueblo era originario el héroe y a ellos se encuentra gobernando en la segunda parte del poema, cuando enfrenta a un dragón. La parafonía entre godos y gautas, (*guter*, *götar*, *gøttar*) y jutos (*juther*, *Jyl*) y la contigüidad de los primeros territorios que estas etnias habitaron en la región escandinava, así como la filología de sus lenguas, señalan una evidente proximidad y un probable origen común previo a las invasiones bárbaras ocurridas entre los siglos III y V. Véase Guerber, *Los vikingos*, 374.

hecho de que el monstruo no posee ni armadura ni armas y por lo tanto no tiene ningún honor el hacerle frente en desigualdad de condiciones, razón que para la búsqueda de la gloria implacable que muestra el gauta es fundamental dentro de su vida.

Beowulf descrito más que un héroe o un familiar de nobles en su tierra, es un personaje que cumple con la idea de la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo en esencia, porque su búsqueda implacable de retos y aventuras no se debe más que a la insaciable búsqueda de la gloria en la muerte. Caer con honor en batalla sin importar el resultado es su único propósito, porque como ya se ha dicho anteriormente, el destino de los hombres ya está trazado por las Nornas, pero lo único posible es decidir la manera de enfrentar dicho destino y determinar el paso al más allá de acuerdo a las acciones realizadas en vida.

Una vez lograda la labor del héroe y habiendo alcanzado un puñado más de gloria en sus manos tras su victoria, ahora Beowulf debe hacerle frente a la madre del ogro quien es mucho más fiera que su hijo y por lo tanto la batalla es de mayor intensidad, sin embargo, nuevamente el héroe logra su cometido cortando la cabeza de la criatura y llevando sus trofeos a las tierras danesas en donde comienza la leyenda del héroe Beowulf. Sin embargo, esta saga en particular tiene una relación directa con la idea de la gloria y el repudio a la muerte de paja por encima de las victorias logradas en vida ya que durante el trayecto de vuelta a casa y tras heredar durante cincuenta años el trono de su tío Hygelac en Escania, el héroe enfrenta a un terrible dragón con ayuda de su sobrino Wiglaf, batalla en la cual finalmente Beowulf encuentra la muerte tras ser herido fatalmente por el dragón, acción que le permite llegar a la gloria y alcanzar la muerte anhelada del guerrero partiendo de esta tierra con valor y honor.

Una de las cuestiones particulares de este poema, es como está dividida la vida del héroe en juventud y vejes, y no es sino hasta esta última que logra alcanzar la gloria de la muerte, cuestión que se muestra como la gran preocupación del héroe durante su vida, cumpliendo así con los arquetipos impuestos desde la mitología para la vida de un guerrero escandinavo que se muestra a través del poema como el gran héroe Beowulf.



“Beowulf”, taken from website University of Nottingham, author Evelyn Paul (fl. 1906-1922); her illustration Beowulf challenged by the Coastguard appeared in Guerber's later collection, Myths & Legends of the Middle Ages (1911).¹⁰⁵

¹⁰⁵ “Beowulf”, tomado del sitio web de la Universidad de Nottingham, autora Evelyn Paul (1906-1922); en su ilustración Beowulf es retado por el guardián de la costa. En la colección Guerber, *Mitos y leyendas de la edad media*. Véase “Beowulf”, http://www.1066andallthat.com/english_old/beowulf_02.asp (consultado el 12 de mayo de 2012).

Manuscrito De Ibn-Fadlan en el que relata sus experiencias entre los nórdicos en el año 922 de la era cristiana - Ahmad ibn Fadlān ibn al-Abbās ibn Rāšid ibn Hammād (árabe: أحمد بن محمد بن راشد بن العباس بن فضالان)

Fue un escritor y viajero árabe del siglo X que escribió una crónica de sus viajes como miembro de la embajada del Califato Abasí de Bagdad al rey de los búlgaros del Volga, el *Kitāb ilà Malik al-Saqāliba* (الصدقالة ملك إلى كتاب). Su relato es muy conocido, pues proporciona una descripción de los vikingos del Volga, incluyendo su testimonio ocular de un barco funerario.¹⁰⁶

Dentro de este relato, consideramos de gran relevancia no sólo la referencia que tenemos acerca del material de las sagas, sino la comparación que permite el texto del autor árabe teniendo en cuenta que sus escritos debido a la distancia temporal, han sido escritos y reescritos por académicos en numerosas ocasiones, pero tratando siempre de mantenerse fieles a la traducción original encontrando entonces en una primera voz a través del autor el testimonio no sólo de las acciones y los comportamientos de los vikingos con los cuales interactuó durante su travesía por el Volga, sino además la inigualable experiencia de describir con sus propios ojos los funerales y ritos llevados a cabo por los nórdicos y su concepción de la muerte.

“En junio del año 921 de la Era Cristiana, el califa de Bagdad envió a un miembro de su corte, Ahmad Ibn-Fadlan, como embajador ante el rey de los búlgaros. Ibn-Fadlan, permaneció ausente tres años en su viaje y en realidad nunca llegó a cumplir su misión, porque durante el trayecto se encontró en medio de una comunidad de hombres nórdicos y vivió muchas aventuras junto a ellos. Cuando por fin volvió a Bagdad, Ibn-Fadlan registró sus experiencias en un informe oficial a la corte. Hace mucho tiempo que desapareció este manuscrito original, y para reconstruirlo debemos basarnos en fragmentos Parciales conservados en fuentes posteriores. El más conocido de éstos es el léxico geográfico en

¹⁰⁶ Nelson Frye, *Ibn Fadlan's journey to Russia*, 48.

idioma árabe escrito por Yakut Ibn- Abdallah. En el siglo XIII. Yakut incluye una docena de pasajes textuales extraídos del relato de Fadlan, relato que tenía, a la sazón, trescientos años. Cabe suponer que Yakut utilizó una copia del original. A pesar de ello, estos pocos pasajes han sido traducidos y vueltos a traducir muchas veces Por eruditos de épocas más recientes.”¹⁰⁷

*“Es costumbre de los nórdicos reverenciar la guerra. En verdad estos hombres enormes pelean sin cesar. Nunca están en paz, ya sea entre ellos o bien entre las diferentes tribus de su especie. Cantan canciones bélicas en las que se ensalza el coraje y consideran que la muerte del guerrero es el más alto honor.”*¹⁰⁸

Como alguno de los muchos testimonios datados dentro del relato del autor árabe del siglo X ibn Fadlān, la coherencia entre las sagas nórdicas pertenecientes a las fuentes islandesas las cuales hemos tratado a lo largo de la investigación, y el hecho de encontrar conectores entre las creencias dictaminadas por el aparato de sentido concebido en los pueblos del norte de Europa y los relatos de una fuente muy remota y diferente, permiten entonces reconocer la veracidad no sólo de la tradición como la fuente principal para el comportamiento y la concepción de la muerte en el guerrero escandinavo, sino además la intensidad, fuerza y vigencia de la mitología y sus hilos arquetípicos desprendidos sobre sus fieles expositores en cuanto a un estilo de vida y una forma de concebir la muerte para los guerreros escandinavos que cumplen con el rol de viajeros, aventureros, guerreros y sobre todo anhelantes del Valhalla que les espera en el otro mundo.

Sin embargo, uno de los más importantes testimonios del relato del autor, lo encontramos en la descripción directa que ofrece acerca de la muerte que se muestra en la fuente para poder acercarnos a los rituales funerarios de los escandinavos durante sus viajes y travesías.

¹⁰⁷ Michael Crishton, *Los devoradores de cadáveres* (Oslo: Ultramar Editores, traducción de Lucrecia Moreno de Saez y María José Sobejano, Ultramar Editores, 2005): 23.

¹⁰⁸ Crishton, *Los devoradores de cadáveres*, 23.

“Habíamos permanecido dos días con los nórdicos y teníamos el plan de salir por la mañana, cuando el traductor nos informó que el jefe Wyglif había muerto. Me empeñé entonces en observar lo que aconteció con posterioridad. Primero le colocaron en su tumba, sobre la cual se levantó un techado y le dejaron en ella durante un período de diez días hasta que hubieron terminado de cortar y coser sus ropas. Reunieron además sus bienes y los dividieron en tres porciones: la primera, para la familia; la segunda, para la compra de las ropas que le confeccionaron, y la tercera, para adquirir bebida fuerte, por la eventualidad de que algún día una muchacha¹⁰⁹ se resignara a morir y fuese quemada junto a su amo.”¹¹⁰

Dice Ibn- Fadlan:

“Cuando llegaron a la tumba, apartaron el techado y sacaron al muerto. Vi entonces que estaba totalmente ennegrecido, debido al frío reinante en la región. Cerca de él, en la tumba, habían dispuesto bebida alcohólica, frutas y un laúd, todo lo cual retiraron en aquel momento. Excepto por su color, el difunto Wyglif no había cambiado. Vi entonces a Buliwyf y a Thorkel de pie el uno junto al otro, dando grandes muestras de amistad durante la ceremonia, si bien era evidente que tales muestras eran todas falsas. Vistieron al rey Wyglif con pantalones, polainas y un caftán de

¹⁰⁹ Es importante resaltar el hecho de que en diferentes versiones o testimonios acerca de los funerales escandinavos, el sacrificio de una mujer se refiere específicamente a una de las esclavas del fallecido y no una pareja sentimental, puesto que es común llegar a la confusión a partir de los testimonios de personajes externos a la cultura nórdica.

¹¹⁰ Crishton, *Los devoradores de cadáveres*, 23-24.

tela de oro y le pusieron en la cabeza un gorro de tejido con oro adornado con piel de marta. Le llevaron entonces a una tienda en el barco y allí le sentaron en la litera acolchada, le sostuvieron con almohadas y le llevaron bebida fuerte, fruta y albahaca, todo lo cual dejaron a su lado. Trajeron luego un perro, que seccionaron en dos, arrojando las mitades en el barco. Colocaron junto al cuerpo todas las armas y en seguida dos caballos a los que hicieron correr hasta que estuvieron sudorosos, momento en el cual Buliwyf mató a uno de ellos con su espada y Thorkel al segundo, despedazándolos ambos con sus espadas y arrojando los trozos dentro del barco. Buliwyf mató su caballo con menos limpieza, hecho que pareció significar algo entre los observadores, si bien yo no pude comprender en qué consistía. Trajeron luego dos bueyes, que también despedazaron y arrojaron dentro del barco y, por fin, un gallo y una gallina, que mataron y arrojaron en el interior. La muchacha que había elegido morir se paseaba entretanto de un lado a otro, entrando en cada una de las tiendas diseminadas en el lugar. El ocupante de cada una tenía relaciones con ella y decía:

—Dile a tu amo que hice esto sólo por amor a él.

Era ya tarde en el día. Condujeron a la muchacha hacia un objeto que habían construido, algo semejante al marco de una puerta, y cuando ella apoyó los pies sobre las manos de los nombres, la levantaron para que mirara por encima del marco. La muchacha murmuró algo en su idioma y la

bajaron. Otra vez la levantaron, le permitieron bajar y por tercera vez repitieron esta acción. Luego le entregaron una gallina, que la muchacha decapitó arrojando lejos la cabeza.

Pregunté al intérprete qué había hecho la muchacha. Este replicó:

—La primera vez dijo: «Mirad, veo a mi padre y a mi madre.» La segunda vez. «Mirad, veo sentados a todos mis parientes muertos», y la tercera: «Mirad, veo a mi amo sentado en el Paraíso. El Paraíso es tan hermoso, tan verde... Con él están sus hombres y sus jóvenes. Me llaman, de modo que llévenme hasta él». La llevaron, pues, al barco. Allí se quitó sus dos brazaletes y se los entregó a la anciana a quien llamaban el ángel de la muerte, encargada de asesinarla. También se quitó dos aros de los tobillos y se los pasó a sus dos servidoras, las hijas del ángel de la muerte. Por fin la levantaron dentro del barco, pero no le permitieron entrar todavía a la tienda. En aquel punto llegaron hombres armados con escudos y lanzas y le entregaron una copa de bebida fuerte. La muchacha la aceptó, cantó sobre ella y la bebió. El intérprete me dijo que había dicho: «Con esto me despido de mis seres queridos.» Le entregaron luego otra copa, que también tomó antes de comenzar una larga canción. La vieja le ordenó que la bebiera sin más y que entrara en la tienda donde estaba su amo. Para entonces tuve la impresión de que la muchacha estaba confusa. Hizo un ademán, como si fuera a entrar en la tienda, pero de pronto la vieja la aferró

de los cabellos y la arrastró al interior. En aquel momento los hombres empezaron a golpear sus escudos con las lanzas con el fin de ahogar el ruido de los gritos, que podrían haber aterrado a las otras muchachas y llevarlas a resistirse a morir con sus amos en el futuro. La siguieron al interior de la tienda seis hombres, cada uno de los cuales tuvo conocimiento carnal de ella. Hecho esto la colocaron junto a su amo, donde dos de los hombres le tomaron los pies y otros dos las manos. La vieja conocida como el ángel de la muerte le ató una soga alrededor del cuello y entregó los extremos a los dos hombres restantes para que tiraran de ellos. Mientras la vieja le hundía una espada en las costillas, los dos hombres la estrangulaban con la soga hasta que murió. Los parientes del difunto Wyglif se aproximaron, y tomando un trozo de madera encendida, volvieron desnudos al barco y lo incendiaron sin mirarlo en ningún momento. Muy pronto estuvo en llamas la pira funeraria y el barco, la tienda, el hombre y la muchacha, y todo el resto desaparecieron en una violenta tormenta de fuego. A mi lado, uno de los nórdicos hizo un comentario al intérprete. Pregunté a éste qué le había dicho y recibí la siguiente respuesta:

—Ustedes los árabes —dijo— deben ser gente muy estúpida. Toman al hombre más venerado y amado y le arrojan a la tierra para que le devoren las alimañas y los gusanos. Nosotros, en cambio, le quemamos en un instante para que sin la menor

demora pueda entrar en el Paraíso. En verdad en menos de una hora barco, maderos y muchacha se habían convertido, junto con el hombre, en cenizas... Estos escandinavos no encuentran motivo de pesar en la muerte de un hombre. El hombre pobre y el esclavo son objeto de indiferencia para ellos, y aun un jefe no será capaz de arrancarles lágrimas ni de provocarles tristeza. La misma noche del funeral del jefe llamado Wyglif hubo un gran festín en los grandes recintos de la colonia de nórdicos.”¹¹¹

Saga de Eric “El Rojo”

He had proceeded, however, but a little way, when he fell from his horse, and broke his ribs and injured his shoulder, and cried out, "Aiai!"¹¹²

La saga de éste personaje que tiene lugar a finales del siglo IX, nos cuenta la historia de unos viajes liderados por el vikingo de origen noruego Erik Thorvaldson (950-1007), quien fue criado en las tierras de Islandia por una movilización forzosa de su familia, producto de enfrentamientos iniciados por su padre con otras familias. Lo interesante en cuanto al caso de éste vikingo es que su desempeño se basa en su desarrollo como viajero, ya que desde su juventud se dedicó al comercio marítimo debido a que fue exiliado por tres años por haber matado a dos personas en Islandia, con lo cual una vez alcanzada su madurez decide emprender un viaje, el cual será el centro de la historia que cuenta la saga de los groenlandeses.

La saga de Erik el rojo denominado así por el color de su pelo, se trata de la llegada de los vikingos a la tierra de Groenlandia la cual denominará éste en el año 985 “tierra verde” tras liderar la expedición con 25 drakkar de colonos islandeses. Relata la búsqueda de una tierra por

¹¹¹ Crishton, *Los devoradores de cadáveres*, 25- 27.

¹¹² Véase “The Saga of Erik the Red”, http://sagadb.org/eiriks_saga_rauda.en (consultado el 7 de junio de 2012).

parte de Erik, divisada por Gunnbjorn, hijo de Ulf, mientras navegaba al este de las costas años atrás.¹¹³

Sin embargo, lo más interesante de la saga de Erik no es en sí el viaje que emprende para este caso específico, ni el hecho de que éste sea el responsable de la colonización de Groenlandia, en la cual de acuerdo a la fuente pasó tres inviernos en tierra descubierta nombrando y explorando el territorio: “men will desire much the more to go there if the land has a good name”¹¹⁴, sino que para el enfoque adoptado de la saga, es la forma en que vive este vikingo que mantiene vigentes los principios que rigen la vida de un escandinavo que vive las costumbres y creencias paganas, razón por la cual, una de las partes esenciales de la vida y obra de este personaje, es su muerte.

Al existir diferentes versiones acerca de la muerte de Erik “El Rojo”, será una específicamente la que intentaremos enfocar dentro de la explicación y descripción del vikingo, puesto que su importancia histórica no es cualquier cosa y su reconocimiento a través del tiempo se presenta como una muestra fundamental para cumplir el objetivo de la función y visión del vikingo que mantiene sus códigos de honor a través de su vida y sus creencias bajo la tradición pagana, será entonces la versión de su hijo más reconocido y con el cual cambia el foco de la narración dentro de la saga groenlandesa, una vez llegada la muerte de Erik que es la que abarcaremos.

Es clara la explicación narrada dentro de las diferentes fuentes con respecto a éste vikingo que con la llegada de los colonos islandeses a las tierras de Groenlandia, también se encontraron con un destino que no podían predecir, como por ejemplo una enfermedad traída por los colonos y para la cual no podían estar preparados. Esta es la más común de las versiones y causas que cuentan el deceso de Erik “El Rojo” en tierras lejanas. Sin embargo, tras mantener las formas de vida requeridas en el sendero de un escandinavo que cumple con los arquetipos paganos, y aún más al ser un practicante de la batalla en el comercio y la piratería y dominar las funciones de un navegante, será el más nombrado de sus cuatro hijos, Leif Eriksson, quien contará en su saga

¹¹³ Véase http://sagadb.org/eiriks_saga_rauda.en (consultado el 7 de junio de 2012).

¹¹⁴ Véase http://sagadb.org/eiriks_saga_rauda.en (consultado el 7 de junio de 2012).

*Vinland saga*¹¹⁵ por medio del canto “Leif Eriksson song” (“canto de Leif Eriksson”) que su padre, tras llegar a cierta edad en la vida de un vikingo en donde la preocupación por un final lejano se hace más grande, puesto que el tiempo no se detiene y la necesidad de una muerte digna se torna más y más grande, será el mismo Odín, padre de todo y el que todo lo ve, el que tomará por el hombro a su padre (Erik) y lo empujará del caballo que lo lleva, generando así una herida mortal de la cual no podrá recuperarse y finalmente la causa de una muerte que a pesar de ser encontrada en el lecho de su hogar, fue causada de manera violenta y abrupta con el propósito de ser recogido por la valkiria y llevado finalmente al salón de los valientes en el más allá.

Esta versión nos lleva entonces a recoger de manera directa los intereses de los escandinavos en su preocupación por la vida después de la vida y la forma de llegar a un final digno de esta. Lo que se presenta como factor esencial dentro de la explicación dada por parte de Leif Eriksson acerca de la muerte de su padre, es el hecho de ver la vida de éste como la de un guerrero que dedicado a la piratería y la batalla como un valiente contra las olas del mar en busca de una tierra extraña y lejana, ve y entiende la acción de un guerrero que sigue los modelos arquetípicos de un “verdadero vikingo”¹¹⁶ y que además emprende viajes y acciones que pueden desafiar a la misma muerte con tal valor que será el mismo padre de los dioses el que asegurará el deceso del personaje llevándolo a un final que le permita ingresar al Valhalla.

Ahora bien, teniendo en cuenta las hazañas de los héroes narradas en las diferentes sagas y las connotaciones arquetípicas que conllevan a la vida del vikingo Erik “El Rojo”, se hace mucho más evidente a través de la visión de un personaje histórico, como la visión y la concepción de la muerte para el guerrero escandinavo viaja constantemente entre el mundo mitológico y el mundo escandinavo permitiendo una relación de armonía entre los factores de creencias y cosmovisiones que proponen un comportamiento específico para los escandinavos y mantienen culturalmente viva la tradición que parte desde un aparato de sentido que nos remite directamente a la vida de un guerrero.

¹¹⁵ Véase Birgitta Wallace, “The Norse in Newfoundland: L’Anse aux Meadows and Vinland”, <http://journals.hil.unb.ca/index.php/nflds/article/view/140/236> (consultado el 20 de junio de 2012).

¹¹⁶ Término asignado a los vikingos que vivían de acuerdo a los modelos arquetípicos de un guerrero escandinavo.



*Leif Eriksson*¹¹⁷

¹¹⁷ Véase “Leif Ericson Discovered North America Before It Was Cool”, <http://www.travel-studies.com/blogs/leif-ericson-discovered-north-america-it-was-cool> (consultado el 11 de julio de 2012).



Véase http://journals.hil.unb.ca/Texts/OJS_Journals/images/wallace_fig1.jpg (consultado el 20 de junio de 2012)

CAPÍTULO IV

EL MUNDO DE RAGNAR LOÐBRO´K

“RAGNAR HEARY BREECHES”

Conocido además como el azote de Francia e Inglaterra, es por medio del cronista danés Saxo Grammaticus y su *Gesta Danorum*¹¹⁸, que podemos acercarnos directamente a este personaje. Éste autor intenta llevar un diario de las vivencias del rey Ragnar y nos relata acerca de sus diferentes hazañas y más importante aún, su forma de ser. Sin embargo, es fundamental resaltar los comentarios de las profesoras Hilda Ellis Davidson¹¹⁹ y Katherine Holman¹²⁰ con respecto a éste personaje y las fuente de Grammaticus para poder no sólo presentar un visión biográfica del mismo, sino además lograr acercarnos un poco más a la idea de un héroe de estirpe nórdica que se consolida a través del tiempo como una leyenda vikinga.

De acuerdo a la profesora Ellis Davidson, la cobertura que ofrece el cronista danés en su libro IX posiblemente se muestra como un intento por consolidar muchos acontecimientos que pueden ser atribuidos de acuerdo a su criterio a los siguientes candidatos: el rey Horik I de Dinamarca y el rey Reginfrid de Suecia.

¹¹⁸ Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum* (New York: Greenwood Press Publishers, edición de Hilda Roderick Ellis Davidson, 1979/1980): 1-2.

¹¹⁹ Hilda Roderick Ellis Davidson (Bebington, 1 de octubre de 1914 - Kent, enero del 2006), de nombre de soltera Hilda Roderick Ellis y conocida como H. R. Ellis Davidson, fue una anticuaria y académica inglesa que escribió en particular sobre los paganismos germánico y céltico. Empleó materiales literarios, históricos y arqueológicos para analizar las leyendas y las costumbres del norte de Europa. Se considera su obra *Gods and Myths of Northern Europe* (*Dioses y mitos de la Europa septentrional*), publicada por Penguin Books en 1964, como uno de los libros de referencia de la mitología germana más fiables y completos. Como muchos de sus trabajos, éste fue publicado a nombre de H. R. Ellis Davidson. Véase “H. R. Ellis Davidson”, http://es.wikipedia.org/wiki/H._R._Ellis_Davidson (consultado el 22 de noviembre de 2013).

¹²⁰ Katherine Holman es actualmente directora de sus propias investigaciones como historiadora independiente. Recientemente, realizó lecturas sobre los estudios escandinavos y es asistente de dirección europea en el Departamento de Lenguas Modernas en la Universidad de Hull en Inglaterra. Véase <http://books.google.com.co/books?id=DxTGnS3Gr20C&pg=PA383&lpg=PA383&dq=katherine+holman+researcher+viking&source=bl&ots=k0B6ALIPPe&sig=ZiVUCOGppmnAoKamdrABeFh0dGU&hl=es&sa=X&ei=PYzqUtOED8bokAfQ1IHYAaw&ved=0CEIQ6AEwAg#v=onepage&q=katherine%20holman%20researcher%20viking&f=false> (consultado el 22 de noviembre de 2013).

Siendo éstos personajes que gobernaron Dinamarca entrando en conflicto con Harald Klak, quien atacó París a mediados del siglo IX, posiblemente el Reghnall de los anales irlandeses y el líder vikingo cuya muerte incitó a sus hijos a invadir Inglaterra con el gran ejército de Heathen en el 865 d. C.,¹²¹ fecha que varía dentro de la misma década de acuerdo a las crónicas anglosajonas y escandinavas, refiriendo a las bandas vikingas encabezadas por los guerreros que se hacen llamar “los hijos de Ragnar”, invadiendo el noreste de Inglaterra el 21 de marzo de 867-8, situación que de todas formas vincula la muerte de Ragnar en la década de 860 respaldando la datación de Saxo Grammaticus.

Por otra parte, a pesar de basar sus comentarios en fuentes que de acuerdo a ella son de mayor confiabilidad para el estudio de la aparición del personaje Ragnar Lodbrok en la historia del norte de Europa como *The Anglo-Saxon Chronicle*, la profesora Katherine Holman concluye que a pesar de que los hijos del vikingo en cuestión son personajes históricos reconocidos, el propio Ragnar jamás existió remitiéndolo a una pura figura de invención literaria.¹²²

Ahora bien, al considerar la veracidad de si existió o no el personaje en la historia de Europa del norte, es un asunto que tal vez nunca se logre esclarecer por completo, puesto que las conclusiones con respecto al pasado siempre pueden estar sujetas a diferentes interpretaciones de acuerdo a los puntos en los que se puede basar un determinado autor. Sin embargo, el Ragnar Lodbrok de la tradición escandinava que estamos presentando y que llegamos a rastrear a través de toda esta investigación, se presenta dejando no sólo una huella de sí mismo en el mundo del norte a través de sus legendarias hazañas, sino además cumpliendo con los modos que pretende un vikingo que asciende al Valhalla y con mayor mérito que muchos otros, dejando además un legado por medio de sus hijos de fácil rastreo y cumplimiento en la palabra, características típicas y básicas además de obligatorias en la vida de un guerrero nórdico.

De acuerdo a Saxo Grammaticus, Ragnar Lodbrok era el hijo del rey de Suecia Sigurd Hring, y fue además conocido como el padre de muchos hijos de renombre como “Ivar the boneless” (el sin huesos), Björn iron side, Halfdan Ragnarsson, Sigurd Snake in the eye, y Ubba, producto de

¹²¹ Grammaticus, *Gesta Danorum*, 1-2.

¹²² Katherine Holman, *Historical dictionary of the Vikings* (Lanham-Maryland-Oxford: The Scarecrow Press, Inc., 2003): 128.

las uniones con sus tres esposas encontradas en diferentes fuentes. De acuerdo con la *Gesta Danorum*, se casó con la guerrera Lagertha. Su segunda esposa y quien perteneció a la nobleza fue la princesa sueca Thora Town-Hart, de la cual durante su cortejo obtuvo su apodo “Heary breeches”, ya que para llamar la atención de ésta y ganar su unión sofocó una plaga de serpientes venenosas en su viaje a Suecia, tarea para la cual llevaba puestos unos pantalones “peludos”¹²³. Y finalmente con la reina guerrera Alaug de acuerdo a los registros de la *Volsunga saga*.

Gran parte de la leyenda de Ragnar radica además en que éste se adjudicaba el título de ser un descendiente de Odín, adjetivo bajo el cual se sustentan muchas de sus victorias y su reinado en el siglo IX en Suecia y Dinamarca y como ya se ha visto, característica que lo une a los grandes héroes de las sagas escandinavas. De acuerdo al cronista Grammaticus, Ragnar proviene de la línea de sangre real de Yngling¹²⁴.

Una de las características que más vale la pena resaltar además del vikingo Ragnar, es que era pagano devoto, y al ser conquistador y guerrero descendiente de Odín, no tenía reparo alguno en atacar a ciudades cristianas durante sus fiestas sagradas (acción que de hecho prefería, pues el asedio se llevaba a cabo con mayor éxito a través del factor sorpresa puesto que de acuerdo a la tradición, los soldados solían estar en el templo).

La mayoría de sus expediciones consistían en arrasarse ciudades de la Europa cristiana y solía aceptar danegeld (pagos o tributos) para dejar en paz a los pueblos y abandonar sus tierras, sin embargo una de las características más destacadas de éste personaje, es que a pesar de recibir los pagos no abandonaba las campañas tan fácilmente con lo cual, especialmente en Francia se sabe bastante acerca de su asedio a los territorios y la población.¹²⁵

Dos importantes incursiones son citadas al interior de la *Gesta Danorum* de Saxo hacia el 840 en el mar Báltico. La primera cuenta sobre la campaña en contra de los dominios de los semigalios, denominados por el autor como “hellespantianos” y la segunda en contra de curonios y sambianos. Tras vencer a los semigalios, de regreso a Dinamarca, atacó las costas

¹²³ Grammaticus, *Gesta Danorum*, 1-9.

¹²⁴ Sturluson, *La Saga de los Ynglingos*, 302.

¹²⁵ Grammaticus, *Gesta Danorum*, 1-9.

de Sambia y el reino de los curonios emprendiendo una campaña hasta que sus habitantes le reconocieron como conquistador y superior por medio de su victoria indiscutible ante ellos.

Hacia el 845, organizó una ofensiva de 120 barcos y 5.000 hombres contra Francia probablemente desembarcando en el río Sena y emprendió contra la parte occidental del Imperio Franco. De acuerdo al cronista, este fue un ataque planeado por la preocupación al interior de su reino, debido a la falta de qué hacer por parte de sus hijos ya que no tenían enemigos y previniendo que los hombres en armas del reino comenzaran a hacer algo estúpido en contra de sus propias tierras.

Es posible además encontrar a un Ragnar Lodbrok histórico que aparece como Jarl (que es en el mundo escandinavo el equivalente a conde o duque), de la corte de Horik I (814-854, d. C.) de Dinamarca, que participó en el asedio de París del 28 de marzo del 845 en donde Carlos el Calvo, nieto de Carlomagno, tuvo que pagarle un danegeld de 7.000 libras de oro y plata¹²⁶ para evitar el pillaje.¹²⁷

Finalmente, en el 865 tras desembarcar en Northumbria en la costa noreste de Inglaterra Ragnar es derrotado y capturado por Aella de Northumbria el cual lo condena a una muerte terrible arrojándolo a un pozo lleno de serpientes venenosas para que allí encontrara su fin. Sin embargo, para la historia de Ragnar este es un momento decisivo en que sus últimas palabras dijeron que sus cachorros lo vengarían.¹²⁸

Ahora bien, se sabe que en el periodo 865-867-8, los nombrados hijos del vikingo y semi-legendario rey Ragnar Lodbrok emprendieron una campaña que arrasó con Inglaterra comandando el gran ejército de Heathen, con lo cual la importancia de una muerte en el pozo de serpientes de su padre debe remontarnos directamente al concepto escandinavo de la muerte por traición, puesto que la serpiente es un animal que la representa al interior de las narraciones del

¹²⁶ En cuanto a este dato, el oro y la plata son nombrados juntos, puesto que las fuentes en varios casos no coinciden en si fue un pago de un material u otro, y en ocasiones se nombran ambos como en este caso.

¹²⁷ Peter Sawyer (ed.), *The Oxford Illustrated History of the Vikings* (New York-Oxford: University Press, 1997). Revisar el capítulo “Horik I”, 18.

¹²⁸ Haciendo mención a la palabra cachorros traducida literalmente de la fuente, se hace referencia a sus hijos, “Björn, Ivar, Halfdan y Ubbe(a)”, vistos como su directa descendencia y encargados de seguir con su casa (apellido) y además vengarla.

norte de Europa. Serán las palabras mismas de Ragnar en su lecho de muerte las que nos permitirán encontrar un panorama bastante interesante en cuanto al honor y la venganza merecida y justificada por parte de sus hijos, generando entonces una idea de continuidad en el legado y la campaña del vikingo Ragnar Lodbrok.



*Imagen de Ragnar Lodbrok en su último momento ante Aella de Northumbria*¹²⁹

Para que podamos entrar un poco más a fondo con respecto a este caso específico en donde se ve reflejada la vida, obra y muerte de un vikingo que cumple con todas y cada una de las características vistas a lo largo de esta investigación en el perfil de un guerrero escandinavo digno del Valhalla, se ha optado por estudiar y exponer un poco del análisis propuesto desde una de las fuentes más interesantes de este caso, *The Afterlife of a Death Song: Reception of Ragnar*

¹²⁹ Véase <http://www.martling.net/Hamilton/hamilton> (consultado el 2 de diciembre de 2013).

*Lodbrog's Poem*¹³⁰ en donde una visión ofrecida por el profesor Robert W. Rix, puede llegar a complementar una exposición cultural que no se ha considerado en otras fuentes.

De acuerdo a los estudios realizados en la investigación del profesor Rix, el poema conocido como la canción de muerte de Ragnar, fue uno de los primeros poemas en recibir la atención necesaria para la traducción al inglés, teniendo en cuenta que una de las características principales de este, es que trataba una parte importante de la historia nacional británica datada en las *Anglo Saxon Chronicles*.

Uno de los principales análisis a tener en cuenta para poder hablar del personaje Ragnar Lodbrok en cuanto a su debate de existencia histórica, también se encuentra respaldado por medio del *Flores Historiarum*, crónica compilada entre los siglos XIII y XIV, por el historiador Sharon Turner¹³¹, la cual fue basada en sus propias palabras en el poema de Ragnar, a través del documento *Anglo Saxon*.

El Poema

“En cuanto a la fuente del poema como tal, es importante aclarar varias cosas, teniendo como un punto de partida, que las traducciones e interpretaciones del poema ‘death song’ argumentan a la construcción de una versión del pasado respondiendo a las necesidades del presente.”¹³²

Al referirnos a las traducciones acerca de la poesía nórdica hasta entrado el siglo XVI, una de las primeras y más importantes fuentes a tener en cuenta en cuanto a la traducción de la lengua islandesa se encuentra realizada y compilada por Thomas Percy (1763) en la obra llamada *Las cinco piezas de la runa poética (The five pieces of the runic poetry)*¹³³. La antología contiene la primera versión extendida del poema y canción “Death Song” de Ragnar, derivado de los trabajos realizados previamente y expuestos en latín.

La primera versión que se encarga de Ragnar por medio de la historia nacional británica de Sharon Turner, propone una visión histórica bastante sólida en cuanto a la veracidad de la

¹³⁰ Rix, *The Afterlife of a Death Song*, 52.

¹³¹ Turner, *History of the Anglo-Saxons*, VII.

¹³² Rix, *The Afterlife of a Death Song*, 53-68.

¹³³ Clunies Ross, *The Old Norse Poetic Translations of Thomas Percy*, 95.

existencia del vikingo y su exposición como personaje y causa crucial del asedio nórdico a las costas inglesas, además del hecho notorio que se basa en el trabajo muy posterior del estudio realizado de las fuentes derivadas del latín a partir de Percy y que tienen lugar solo a partir del siglo XIX para la discusión acerca del canto de Ragnar.

En cuanto al poema “Death Song”, articulado en 29 estrofas, se puede resumir fácilmente partiendo de cómo las primeras 21 relatan sus muchas batallas y logros, algunos de los cuales fueron descritos anteriormente, y las últimas estrofas refieren a cómo sucumbió a los efectos del veneno.¹³⁴ El análisis y exposición del documento comprendieron la interpretación del poema y por extensión la forma en que los antepasados germánicos y sus creencias asociadas con el dios Odín/Woden fueron percibidas.

De acuerdo con el poema y las fuentes que estudian a Ragnar en su último aliento, éste expresa su previsión de unirse a otros héroes caídos en el Valhalla de Odín, y se pone en marcha la esperanza de que sus hijos vengarán su asesinato. Con esto, mostrando por medio de la canción casi a manera de testamento para poder acercarnos a la vida del vikingo, las tradiciones consignadas a partir del mundo escandinavo que se encuentran en constante interacción con el mundo mitológico y toda la cosmovisión que este representa para los guerreros nórdicos, permite además un enlace directo no sólo con la creencia de una vida después de la muerte para el guerrero escandinavo Ragnar, sino que además expresa su modelo de actuar a partir de los arquetipos propuestos desde las sagas y los héroes a los cuales incluso él mismo en su momento final dentro de esta vida pretende ver a su lado en el salón de los valientes.

Al ser el poema un canto de la tradición escalda, lo propone inmediatamente como parte de una tradición cortesana escrito en una variante de la “*dro’ttkvaeði*”¹³⁵ y lo remonta a la segunda mitad del siglo XIII probablemente formado por un grupo de escaldos judiciales¹³⁶.

¹³⁴ Traducción y relato logrados a partir de la fuente danesa, el anticuario “Ole Worm”, lat. Olaus Wormius. Que imprime su traducción a la literatura danesa, a comienzos de la década de 1630, literatura intiquíssima (1636, rev. 1651) durante la búsqueda emprendida por el gobierno de Dinamarca en los documentos de Islandia. Worm, Danica literature. Véase Rix, *The Afterlife of a Death Song*, 222.

¹³⁵ Métrica poética de la lengua islandesa antigua. “Worm, Danica literature”. Véase Rix, *The Afterlife of a Death Song*, 222.

¹³⁶ Rix, *The Afterlife of a Death Song*, 53–68.

Para algunos de los estudios de la tradición escandinava, el poema sigue siendo algo así como una aberración en el sentido de la literatura nórdica antigua, puesto que el gran guerrero cae lejos de una batalla que le otorgue el principio a ser elegible para el Valhalla, pero aun así, evidenciando la confianza de Éste en sí mismo para llegar al salón de los dioses y reiterando la creencia y práctica de la vida de Ragnar Lodbrok, son sus logros y el recorrido contado en su poema hasta su momento final, lo que lo sustentan dentro de los modelos predilectos para acceder a este lugar del más allá de acuerdo a las condiciones propuestas desde el culto a Odín.

La vida futura de una canción de la muerte (The Afterlife of a Death Song), que dentro del folklore escandinavo llega a ser incluso tomado especialmente desde sus estrofas 25 a la 29 como un canto de taberna, se torna entonces controversial al interior de la academia en el siglo XVII debido a que exponía como “barbarie” y burla parte de la tradición consignada incluso desde las mismas eddas, dando interpretaciones erróneas para la comprensión del culto a Odín y las condiciones al interior del Valhalla, evitando la mirada de un canto que generalmente pretende una instancia al heroísmo mismo a través de una sonrisa a la muerte y por encima de las voces de hombres ebrios en torno a la diversión.

La idea de un líder vikingo que practica además la navegación y genera su reputación pasando a la historia por medio de sus saqueos a manera de victorias y desafíos constantes en tierras lejanas en busca de la muerte, propone entonces una concepción de la muerte para el guerrero escandinavo bastante clara ante nuestros ojos, por medio de una moral de vida que nos conduce al entendimiento del actuar de un nórdico y el incentivo que lo lleva sin remordimiento a sus acciones, sustentado en un sistema de creencias que perfectamente avalan la práctica de la guerra en el antiguo mundo del norte de Europa, llevando en su interior el valor y el anhelo de un final envidiable y lleno de honor para los más valientes, los dignos de Odín, que estarán en la última y más importante de las batallas del mundo y del cosmos mismo: el Ragnarok, el ocaso de los dioses.

CONCLUSIONES

La concepción de la muerte para el guerrero escandinavo es el resultado de la interacción de los diferentes panoramas que permean la mente de un individuo del norte de la península escandinava, y que se basa en un sistema moral de vida apoyado por arquetipos sustentados en los aparatos de sentido y creencias de los nórdicos que se mantienen dentro de la tradición y devoción pagana.

Entonces, la muerte llega a nosotros bajo nuevos parámetros, que a través de un largo viaje por diferentes mundos y su diálogo constante entre sí, nos muestra no sólo una idea de la vida después de la muerte a manera de creencia como en muchas de las culturas de occidente, sino que está condicionada a una forma de vivir, una manera de luchar y no pasar inadvertido por esta vida, en donde el culto al dios Odín y las características que éste demanda para poder pasar a la historia y al recuerdo mismo de la inmortalidad mediante hazañas y condiciones de actuar dentro de un contexto fuerte tanto geográfico como social, nos llevan a ver la promesa de un Valhalla y un deber ser para los guerreros escandinavos en busca de una muerte digna e ideal: la muerte de un valiente.

Tras la realización de esta investigación, podemos concluir que:

Para poder comprender las cuestiones morales e ideales dentro de la acción del morir en sí misma, lo esencial no es remitirnos únicamente a las condiciones materiales y racionales en el entendimiento de la vida para los nórdicos de la antigüedad. La lectura de los diálogos entre un panorama completamente mitológico y toda la cosmogonía y cosmología encerrada en este, serán entonces fundamentales para acercarnos un poco a las ideas de culto y acción que pretende la práctica pagana del norte de Europa y que determina no sólo el entendimiento de por qué estamos en el mundo, sino la forma ideal de dejarlo.

Las sagas y los héroes tanto reales como “irreales” no son entonces más que las herramientas y sustentos por medio de los cuales los seres humanos que habitaban en este norte, podían llegar a proponer como arquetipos a un “deber ser”, y por lo tanto generan un arraigo en el cual los linajes, los derechos de gobernar y actuar, y las tareas que muchos podríamos llamar impensables, cobran vida dentro del contexto del mundo escandinavo, permitiendo una armonía entre las creencias y condiciones y el actuar mismo para un vikingo. La idea de venir al mundo

en una línea directa de conexión con un dios, podía presentarse como razón más que válida para pretender sobresalir entre los demás y por supuesto aspirar a un encuentro final con éste mismo ser sobrenatural que se presenta ante nosotros como Odín, solamente para lograr estar hombro a hombro junto a él y a los héroes del pasado que pueden ser tanto familiares como personajes de las sagas o leyendas mismas que nadie nunca conoció, para poder aspirar a una muerte nórdica.

La concepción de la muerte para el guerrero escandinavo es una aspiración, una carrera constante contra la vida en donde es el final lo que más cuenta, pero para llegar a alcanzarlo, el camino debe ser limpio, debe ser nórdico y sobre todo debe ser valientemente vikingo.

La discusión en cuanto al semi-legendario rey Ragnar Lodbrok, no se trata entonces de una veracidad histórica en cuanto a los registros que pueden o no llegar a mostrar que éste existió, o en su defecto, que si éste existió sea quien se dice que era. Puesto que sí sabemos de un Ragnar Lodbrok que gobernó Suecia y Dinamarca durante una parte del siglo IX, que además aparece en el la historia de los franceses tras el asedio a París terminado por el pago de Carlos el Calvo, que además encontramos enfrentando a la terrible muerte aplicada en manos de Aella de Northumbria y que de acuerdo a las crónicas y los relatos, la fuentes indican en su totalidad que es la razón principal para que los líderes vikingos que se hacían llamar hijos de Ragnar, emprendieran campaña contra el noreste británico durante la misma década (860) en que se supone su deceso tras haber advertido la venganza de sus “cachorros”; es entonces a éste Ragnar Lodbrok al que hacemos referencia como ejemplo y fuente de la interacción que permite la muerte correcta para el guerrero escandinavo y que muy a conveniencia de la exposición actual de la investigación, raya entre la realidad histórica y la herencia de la tradición escandinava pasando así a ser parte de la historia y tradición misma del norte.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Clunies Ross, Margaret. *The Old Norse Poetic Translations of Thomas Percy* (Belgium: Brepolis-Turnhout, 2001).

Crishton, Michael. *Los devoradores de cadáveres* (Oslo: Ultramar Editores, traducción de Lucrecia Moreno de Saez y María José Sobejano, Ultramar Editores, 2005).

Davidson, Hilda Ellis. *The road to Hell: A study of the conception of dead in old Norse literature* (New York: Greenwood Press Publishers, 1968).

Grammaticus, Saxo. *Gesta Danorum* (New York: Greenwood Press Publishers, edición de Hilda Roderick Ellis Davidson, 1979/1980).

Grant, John. *Los vikingos, cultura y mitología* (Köln: Taschen, 2008).

Guerber, H. A. *Los vikingos* (Madrid: M. E. Editores, primera edición en español, 1995).

Guerber, H. A. *Myths of the Norsmen: From the Eddas and Sagas* (Portland: Dover Publications, 1992).

Holman, Katherine. *Historical dictionary of the Vikings* (Lanham-Maryland-Oxford: The Scarecrow Press, Inc., 2003).

Kiernan, Kevin. *Beowulf and the Beowulf manuscript* (Míchigan: University of Michigan Press, 1996).

Kingsley, Rebecca. *Dioses Vikingos* (Madrid: Edimat Libros, S. A., Colección Antiguas Culturas, 1999).

Kingsley, Rebecca. *Mitos y leyendas de los vikingos* (Madrid: Edimat Libros, S. A., Colección Antiguas Culturas, 1999).

Mogk, Eugene. *Mitología Nórdica* (Barcelona: Editorial Labor, S. A., 1932).

Nelson Frye, Richard. *Ibn Fadlan's journey to Russia: A tenth-century traveler from Baghdad to the Volga* (California: Markus Wiener Publishers-University of California, 2005).

Rix, Robert W. *The Afterlife of a Death Song: Reception of Ragnar Lodbrog's Poem in Britain until the End of the Eighteenth Century* (Copenhague: Departamento de Estudios Ingleses, Germanos y de Romance, Universidad de Copenhague, Studia Neophilologica, 2009).

Sawyer, Peter (ed.). *The Oxford Illustrated History of the Vikings* (New York-Oxford: University Press, 1997).

Sturluson, Snorri. *La Saga de los Ynglingos* (España: Miraguano Ediciones, traducción de Santiago Ibáñez Lluch, 2012).

Sturluson, Snorri. *Textos mitológicos de las Eddas* (Madrid: Miraguano Ediciones, 2006).

Sturluson, Snorri. *The Poetic Edda I. Lays of the Gods, Voluspo. The Wise-Woman's Prophecy* (London: V. S. F. N. R. U. C. L., traducción de Henry Adams Bellows, 1936).

Sturluson, Snorri. *The Poetic Edda III. Mythological Poems* (London: V. S. F. N. R. U. C. L., traducción de Henry Adams Bellows, 1936).

Tacitus. *The Agricola and the Germania* (Great Britain.: Penguin Books, Penguin Classics, 1970).

Tolkien, J. R. R. *El señor de los anillos* (Barcelona-Buenos Aires: Ediciones Minotauro, traducción de Luis Domènech, 2007).

Tolkien, J. R. R. *La leyenda de Sigur & Gudrún* (España: Editorial Minotauro-Editorial Planeta, edición de Christopher Tolkien, 1996).

Turner, Sharon. *History of the Anglo-Saxons* (London: Longman, first volume, third edition, 1852).

Turville-Petre. *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia* (London: Weidenfeld and Nicolson, 1964).

ARTÍCULOS

Henckmann, Wolfhart. “Teoría de la cosmovisión natural en Scheler” (traducción del alemán de Urbano Ferrer), *Revista de Filosofía*, No. 32 (2004): 79-94. Véase además en el siguiente enlace: <http://revistas.um.es/daimon/article/viewFile/15171/14631> (consultado el 19 de septiembre de 2011).

Wallace, Birgitta. “The Norse in Newfoundland: L’Anse aux Meadows and Vinland”, <http://journals.hil.unb.ca/index.php/nflds/article/view/140/236> (consultado el 20 de junio de 2012).

TESIS

Douglas Shafer, John. “Saga-Accounts of Norse Far-Travellers” (Thesis submitted for the degree of PhD, Durham University, 2009). Disponible en Durham E-Theses Online: http://etheses.dur.ac.uk/286/1/Thesis_May_2010.pdf (consultado el 18 de febrero de 2012).

INTERNET

1. <http://www.kb.dk/permalink/2006/manus/678/eng/11+recto/>
2. <http://omacl.org/DanishHistory/>
3. <http://www.sagadb.org/>
4. http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/evidence_01.shtml
5. <http://www.abdn.ac.uk/news/archive-details-4721.php>
6. http://en.wikipedia.org/wiki/Maine_penny
7. [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gs_19,_Ockelbo_\(yggdrasil\).jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gs_19,_Ockelbo_(yggdrasil).jpg)
8. http://www.sagadb.org/hrafnkels_saga_freysgoda.en
9. <http://lind.no/nor/index.asp?lang=&emne=&list=&vis=Snorre>
10. http://www.sagadb.org/laxdaela_saga.en
11. <http://www.oe.eclipse.co.uk/nom/Gutasaga.htm>
12. <http://omacl.org/Volsunga/>
13. http://www.hurstwic.org/history/articles/society/text/what_happened.htm
14. http://en.wikipedia.org/wiki/Icelandic_horse
15. <http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe19.htm>
16. <http://www.northvegr.org/icelandic%20family%20saga.html>
17. <http://www.northvegr.org/sagas%20annd%20epics/legendary%20heroic%20and%20imaginative%20sagas/old%20heithinn%20tales%20from%20the%20north/index.html>
18. <http://members.shaw.ca/sylviavolk/Beowulf3.htm>
19. http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/Villages.htm
20. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,996836-1,00.html>
21. <http://www.vikinganswerlady.com/wedding.shtml>
22. http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/colonists_01.shtml
23. <http://www.vikinganswerlady.com/hairstyl.shtml#05>
24. <http://www.flickr.com/photos/valarun/sets/72157600082671024/?page=3>
25. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aegishjalmur>
26. <http://runeberg.org/>
27. <http://www.haxton.org/atheistAsatrurar.html>
28. <http://sports.dir.groups.yahoo.com/group/western-arts/message/2827?var=1>

29. [http://es.wikipedia.org/wiki/H. R. Ellis Davidson](http://es.wikipedia.org/wiki/H._R._Ellis_Davidson)
30. <http://books.google.com.co/books?id=DxTGnS3Gr20C&pg=PA383&lpg=PA383&dq=katherine+holman+researcher+vikings&source=bl&ots=k0B6ALIPPe&sig=ZiVUCOGppmnAoKamdrABeFh0dGU&hl=es&sa=X&ei=PYzqUtOED8bokAfQ1IHYAaw&ved=0CEIQ6AEwAg#v=onepage&q=katherine%20holman%20researcher%20vikings&f=false>

ANEXO 3
BIBLIOTECA ALFONSO BARRERO CABAL, S.J.
DESCRIPCIÓN DE LA TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO
FORMULARIO

TÍTULO COMPLETO DE LA TESIS DOCTORAL O TRABAJO DE GRADO					
<i>La concepción de la muerte Para el guerrero escandinavo.</i>					
SUBTÍTULO, SI LO TIENE					
AUTOR O AUTORES					
Apellidos Completos			Nombres Completos		
<i>Vélez García</i>			<i>Santiago</i>		
DIRECTOR (ES) TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO					
Apellidos Completos			Nombres Completos		
<i>Cogollos Atmaja</i>			<i>Claudia Silvia</i>		
FACULTAD					
<i>Ciencias Sociales</i>					
PROGRAMA ACADÉMICO					
Tipo de programa (seleccione con "x")					
Pregrado	Especialización	Maestría	Doctorado		
<input checked="" type="checkbox"/>					
Nombre del programa académico					
<i>Historia</i>					
Nombres y apellidos del director del programa académico					
<i>Silvia Cogollos Atmaja</i>					
TRABAJO PARA ÓPTAR AL TÍTULO DE:					
<i>Historiador</i>					
PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o tener una mención especial):					
CIUDAD		AÑO DE PRESENTACIÓN DE LA TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO		NÚMERO DE PÁGINAS	
<i>Bogotá</i>		<i>2014</i>		<i>9</i>	
TIPO DE ILUSTRACIONES (seleccione con "x")					
Dibujos	Pinturas	Tablas, gráficos y diagramas	Planos	Mapas	Fotografías
		<input checked="" type="checkbox"/>			
SOFTWARE REQUERIDO O ESPECIALIZADO PARA LA LECTURA DEL DOCUMENTO					
Nota: En caso de que el software (programa especializado requerido) no se encuentre licenciado por la Universidad a través de la Biblioteca (previa consulta al estudiante), el texto de la Tesis o Trabajo de Grado quedará solamente en formato PDF.					

MATERIAL ACOMPAÑANTE					
TIPO	DURACIÓN (minutos)	CANTIDAD	FORMATO		
			CD	DVD	Otro ¿Cuál?
Vídeo					
Audio					
Multimedia					
Producción electrónica					
Otro Cuál?					
DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE EN ESPAÑOL E INGLÉS Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Sección de Desarrollo de Colecciones de la Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J en el correo biblioteca@javeriana.edu.co , donde se les orientará).					
ESPAÑOL			INGLÉS		
Muerte Nórdica			Nordia Death		
Mitología			mythology		
Concepción			conception		
RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres)					
<p>La concepción de la muerte para el guerrero escandinavo se presenta como una construcción cultural integrada por la interacción de los mundos que rodean al habitante escandinavo de los siglos VIII y XIII. La mitología como aparato de sentido que rige la moral para vida y muerte del guerrero escandinavo interactúa constantemente con el mundo escandinavo, mostrando así, una concepción de la muerte única en donde el honor es lo que más vale en la vida de estos guerreros.</p> <p>-The conception of death for the scandinavian warrior is presented as a cultural construction build with the interaction of the world surrounding the scandinavian inhabitants of the VIII and XIII centuries. Mythology as an apparatus that governs moral for the life and death of the scandinavian warrior, constantly interacts with scandinavian world, showing a unique conception of death where honor is the most important thing in these warrior's life.</p>					

ANEXO 2

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES
(Licencia de uso)

Bogotá, D.C., 13 de febrero de 2014

Señores
Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J.
Pontificia Universidad Javeriana
Ciudad

Los suscritos:

Santiago Vélez García, con C.C. No 80822452
_____, con C.C. No _____
_____, con C.C. No _____

En mi (nuestra) calidad de autor (es) exclusivo (s) de la obra titulada:

La concepción de la muerte para el guerrero escandinavo

(por favor señale con una "x" las opciones que apliquen)

Tesis doctoral Trabajo de grado Premio o distinción: Sí No

cual:

presentado y aprobado en el año 2014, por medio del presente escrito autorizo (autorizamos) a la Pontificia Universidad Javeriana para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mi (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autorizan a la Pontificia Universidad Javeriana, a los usuarios de la Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J., así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado un convenio, son:

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La conservación de los ejemplares necesarios en la sala de tesis y trabajos de grado de la Biblioteca.	X	
2. La consulta física (sólo en las instalaciones de la Biblioteca)	X	
3. La consulta electrónica - on line (a través del catálogo Biblos y el Repositorio Institucional)	X	
4. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer	X	
5. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet	X	
6. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previo convenio perfeccionado con la Pontificia Universidad Javeriana para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de

acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

De manera complementaria, garantizo (garantizamos) en mi (nuestra) calidad de estudiante (s) y por ende autor (es) exclusivo (s), que la Tesis o Trabajo de Grado en cuestión, es producto de mi (nuestra) plena autoría, de mi (nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy (somos) el (los) único (s) titular (es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mi (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Pontificia Universidad Javeriana por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Pontificia Universidad Javeriana está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: Información Confidencial:

Esta Tesis o Trabajo de Grado contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de una investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. Si No
En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta, tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

NOMBRE COMPLETO	No. del documento de identidad	FIRMA

FACULTAD: Ciencias Sociales
PROGRAMA ACADEMICO: Historia