

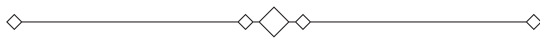
JAVIER ARRIES

ESPÍRITUS
Y SERES ^{DE} _{LA}
MITOLOGÍA
NÓRDICA

Luciérnaga

JAVIER ARRIES

ESPÍRITUS Y
SERES DE LA
MITOLOGÍA
NÓRDICA



Ediciones
Luciérnaga

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© del texto: Javier Arries, 2021.

© de las fotos de interior: cogdogblog, Wikimedia Commons / Shutterstock

© de la foto de cubierta: Bourbon-88 / Shutterstock

Diseño de la cubierta: Planeta Arte & Diseño

Primera edición: octubre de 2021

© Edicions 62, S.A, 2021

Ediciones Luciérnaga

Av. Diagonal 662-664

08034 Barcelona

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-18015-77-9

Depósito legal: B. 7.802-2021

Impreso en España – *Printed in Spain*

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

SUMARIO

<i>A modo de introducción</i>	7
1. El origen de las criaturas míticas	19
2. Jotuns, gigantes y trolls	37
3. Los duergar o enanos	129
4. Elfos	193
5. Pesadillas	231
6. Damas blancas	247
7. Genios y guardianes de la Tierra	263
8. Genios y guardianes de la Tierra II	309
9. Genios y guardianes del Agua	349
10. Espíritus familiares	379
11. Espíritus del grano y del viento	401
12. Serpientes, gusanos y dragones	413
13. Emisarios del miedo y la muerte	431
<i>A modo de conclusión</i>	481
<i>Bibliografía</i>	483

Capítulo 1

EL ORIGEN DE LAS CRIATURAS MÍTICAS

Desde la aparición de los primeros pueblos germánicos hasta hoy han transcurrido tres mil años. Y desde entonces resulta difícil distinguir qué elementos del folclore les son propios y cuáles han sido modificados en mayor o menor medida, cuando no exportados directamente desde otras culturas. Autores latinos como César, en el siglo I a. C., o Tácito, en el siglo I d. C., nos hablan de las costumbres religiosas de los germanos, y de cómo realizaban ofrendas en bosques, ríos y pantanos, parajes sagrados en los que habitaban dioses y criaturas de todo tipo. En el siglo VI, el historiador bizantino Procopio de Cesárea ya los mencionaba en su obra *la lejana Thule*, donde se reverencia a una gran cantidad de divinidades y demonios de los cielos, de la tierra, de los manantiales, de los ríos y del mar.

Otro historiador bizantino del mismo siglo, Agatías, describe cómo los alamanes adoran a divinidades presentes en algunos árboles, ríos, colinas y valles, y en cuyo honor sacrifican caballos, ganado y otros animales. Todos los autores grecolatinos coinciden en que estos seres sobrenaturales eran muy numerosos. Muchos de estos dioses menores convivían con divinidades de mayor rango comunes a todos los pueblos germánicos, como Donar, a quien los nórdicos llamarían Thor; Tiwaz, el Tyr nórdico; o Wotan, el Odín de los escandinavos. Pero seguramente muchos de ellos eran deidades locales asociadas a estos parajes y a los que se ofrendaba y sacrificaba.

La situación cambia cuando algunos autores germánicos, aunque en una época en la que el cristianismo ya había irrumpido en sus territorios, ponen por escrito las creencias paganas de sus antepasados. Las menciones más antiguas a los elfos, por ejemplo, son del siglo X, y corresponden a antiguos tratados de medicina anglosajones en los que se habla de las enfermedades que provocan. Pero la fuente más rica procede de las llamadas *Eddas*, una recopilación de diferentes relatos realizados entre los siglos X y XIII.

Un mundo de gigantes

La *Völuspá*, que suele traducirse como *La profecía de la vidente*, es el primero de los textos que componen la llamada *Edda prosaica*. Lo protagoniza una *völva*, una vidente, que habla con Odín y le cuenta el origen del mundo y su fin. La vidente comienza por referir a Odín lo que sabe acerca de los gigantes de la escarcha que la criaron a ella, y que aparentemente son los más antiguos de la creación. Son los *jotnar* (o *iotnar* que es como debería pronunciarse en su versión castellanizada). Entre ellos hay un gigante, un *jöttun* (o *iotun*), que es el más viejo de todos ellos, el primero de su especie. Según la vidente se trata de Ymir, a quien los gigantes, sus descendientes, también conocían como Aurgelmir. Tanto *iotnar*, para referirnos a los gigantes, como *iotun*, para el singular, son los nombres que emplearemos para describirlos.

Cuenta la *Völuspá* que, en el principio, antes de que existiese nada, solo había un vasto abismo, el Ginnungagap. Al norte, crecía el Niflheim o «mundo de niebla». Al sur, se extendía el Muspelheim o «mundo de fuego». Las pavesas ardientes caían sobre el Niflheim, al norte del abismo. En el centro de ese mundo frío y sombrío, cubierto por la niebla, hay un manantial, el Hvergelmir o «caldera borboteante», del que brota hielo y nacen otros once ríos helados, los Elivagar. Es de esos ríos de donde procede la peligrosa sustancia *eiðr*, líquido venenoso que se iba depositando sobre el abismo, creando una montaña gigantesca.

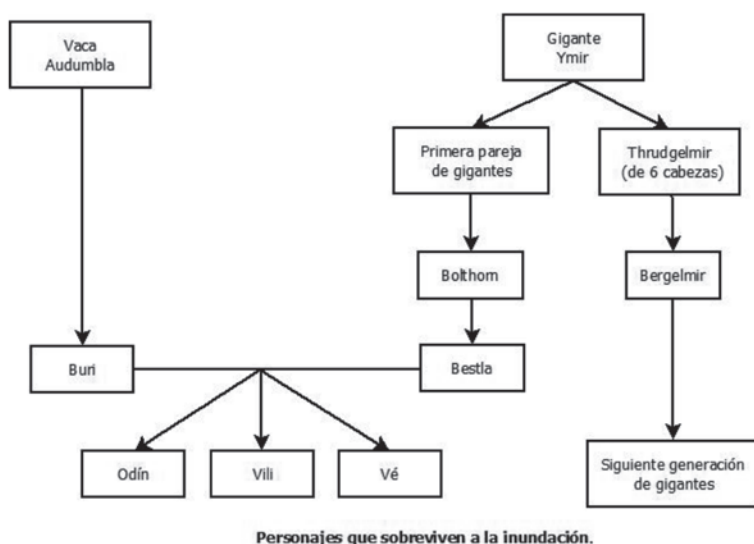
El calor de las chispas que, desde el mundo de fuego, caían sobre aquella inmensidad de veneno terminó por animarla y darle vida. Y así nació Ymir, el padre de todos los gigantes. La comparación con una montaña no es fortuita, y es que los gigantes representan fuerzas naturales de tamaño inmenso, como las montañas, la tierra o el mar.

Ymir aparece también en otros poemas de las *Eddas*, el *Grímnismál* y *Vafþrúðnismál*. El origen de todas las cosas vivas es esa sustancia venenosa nacida del *eitr*. Es el mismo nombre que designa a las serpientes, y significa también «malo» o «enojo». Los gigantes son criaturas fácilmente irritables, precisamente por estar hechos de esta materia. Así se lo explica a Odín, Vafþrúðnir (Vafþrúðnir), un gigante tan viejo como sabio, que conoce las cosas pasadas, presentes y futuras. Su nombre significa «poderoso tejedor», y probablemente alude a su ingenio y a su conocimiento de los acertijos, en los que se esconde el origen de las cosas. El viejo Vafþrúðnir cuenta todo esto a Odín en el poema llamado *Vafþrúðnismál*.

En una ocasión, cuando Ymir dormía, empezó a sudar, y de su axila izquierda nació la primera pareja de gigantes de la escarcha, mientras que a partir de sus piernas engendró a Thrudgelmir (o Prúðgelmir), otro gigante de la escarcha y una monstruosa criatura de seis cabezas. Había otra criatura mítica con él, la gigantesca vaca Audumbla (Auðumbla). Surgida también del hielo derretido, su nombre podría significar «vaca sin cuernos rica en leche». Se menciona también a la vaca en el *Gylfaginning*, poema de la *Edda poética* donde se narra la creación del mundo. De la vaca manaban cuatro ríos de leche que alimentaban al gigantesco Ymir. Y Audumbla se alimentaba a su vez de las rocas saladas. Tras lamerlas, acabó por descubrir la cabellera de una tercera criatura. Y así fue liberando a aquel ser al que la sal cubría. Al tercer día quedó libre. Este era Buri, el primer antepasado de los dioses. Buri engendró a Bor, cuyo nombre significa «hijo». Y Bor se casó con la giganta Bestla, hija de Bolthorn (Bölþorn), «espina malvada». Y de esta unión nacieron tres hermanos: Odín, Vili («voluntad») y Vé («sacerdote»). Así pues,

Odín y sus hermanos están emparentados con los jotun por línea materna, aunque proceden de un dios por parte de padre.

Odín, Vili y Vé acabaron con Ymir. La riada de sangre fue tal que todos los gigantes, salvo dos, perecieron en la inundación que sobrevino poco después. Ocultos en el tronco de un árbol estaban Bergelmir —«aullador de las montañas», cuyo padre era aquel gigante monstruoso de seis cabezas engendrado por los pies de Ymir— y su esposa. De este modo consiguieron sobrevivir para convertirse en los padres de la siguiente generación.



Con la muerte de Ymir y la gran riada de sangre, tiene lugar el fin de una era y el comienzo de otra en la que están, por un lado, los dioses, Odín y sus hermanos, Vili y Vé, y una nueva generación de gigantes de la escarcha. La fuerza evocadora de este mito es inmensa, y nos recuerda que los viejos gigantes, similares a los titanes, son potencias salvajes, fuerzas crudas de la naturaleza, burdas y feroces. La llegada de los dioses, aunque emparentados con estas primitivas fuerzas titánicas y telúricas, rompe con el mundo anterior y nos aporta un cosmos más orde-

nado y menos caótico. Los dioses, lo vamos a ver enseguida, ordenan el mundo utilizando el gigantesco cuerpo de Ymir.

Nacen los duergar

Y así fue como hasta ese inmenso vacío llamado Ginnungagap, y situado entre Muspelheim, el «mundo de fuego», y Niflheim, el «mundo de niebla», arrastraron Odín y sus hermanos el cadáver de Ymir. Allí se dispusieron a crear un nuevo mundo, Midgard, el «mundo intermedio», que más adelante sería la morada de los seres humanos, razón por la cual también se le llama Mannaheim, «el lugar de los hombres». Este es el mundo en el que vivimos nosotros, los seres humanos. La carne del gigante sirvió para crear la tierra. Con la sangre de Ymir, Odín y sus dos hermanos crearon el mar y los lagos. Sus cabellos se transformaron en árboles. De sus huesos proceden las montañas. Sus dientes son las rocas y las piedras.

De los jirones podridos de Ymir se engendraron, a modo de gusanos y larvas que crecen en la carne muerta, los *dvergar*, que viven bajo la tierra y las rocas. La palabra singular es *dverg*, y a menudo se traduce como «enano», aunque ya veremos que quizá esto resulte inexacto. Deberíamos pronunciar el plural como duergar, y el singular como duerg. Para facilitar las cosas al lector a menudo utilizaremos estas palabras para definirlos; duerg y duergar, para el plural. Y a partir de ahora trataremos a ambas como expresiones latinizadas. He aquí, pues, el origen de otra raza de criaturas míticas que surgieron en los primeros tiempos.

El caso es que con el cráneo formaron la bóveda celeste, sustentada en cada uno de sus cuatro puntos cardinales por un duerg. Los nombres de estos duergar son precisamente los de dichos puntos cardinales: Nordri o Norðri (norte), Sudri o Suðri (sur), Austri (este) y Vestri (oeste). Probablemente representan también los cuatro vientos que proceden de estas partes del mundo. Y posiblemente se correspondan a su vez con los cuatro nombres de Dáinn o «muerto», Dualin (Dvalin) o «durmiente», Duneyr y Durathror (Duraþrór). Son cuatro ciervos que estira-

ban sus cuellos para alcanzar las ramas más altas del árbol que une los mundos: el Yggdrasil.

Los duergar pueden, por tanto, cambiar de forma, y tomar otras dimensiones y tamaños mayores. Como seres nacidos de la tierra, por otra parte, resulta curiosa esta asociación con los vientos, aunque quizá, como ocurre en otras mitologías, los antiguos nórdicos pensaran que dichos vientos nacieran en las entrañas de la tierra, en el interior de sus grutas. Sin embargo, en otro texto diferente, el *Gylfaginning*, el viento lo provoca una criatura enorme que ha tomado la forma de un águila gigantesca y vive en el norte del cielo. Se trata de Hræsvelgr, «engullidor de cadáveres». El gigante provoca el viento cuando bate las alas.

Habíamos dejado a Odín, Vili y Vé tomando las pavesas ardiertes que caían de Muspelheim. Fijaron muchas de ellas en el cielo, lo que dio lugar a las estrellas. Pusieron otras sueltas en el firmamento y determinaron que cada una de ellas se moviera en su propia órbita. Estos son los planetas. Y de este modo comenzó a medirse el tiempo en años. Los tres hermanos divinos hicieron además la tierra redonda y plana, y la bordearon con un mar. Por último, pusieron las cejas de Ymir como montañas, para separarlas del mundo de los gigantes, el Jötunheim, o Iotunheim, el «mundo de los jotun». Para terminar, esparcieron los sesos del gigante sobre el cielo para crear las nubes.

Fuerzas de la naturaleza

El poema *Gylfaginning* continúa explicando cómo surgieron la noche y el día. En el Iotunheim vivía un gigante llamado Narfi, el cual tenía una hija llamada Not —o Nótt, la «noche»—, negra y oscura como todos los de su especie. Tras sus nupcias con un tal Naglfari, tuvo un hijo llamado Aud o Auðr. Después se casó con Annar, cuyo nombre significa «segundo» u «otro», y con el que tuvo a Iord, o Jörd, «tierra». La propia tierra, por tanto, es una fuerza natural de proporciones enormes. Por fin, Not se casó por tercera vez, pero esta vez con un dios, Delling, «brillante», personificación del alba. Y el hijo de ambos es precisamente el

día, Dag o Dagr. El día, por tanto, es hijo de esta gigante, Not, la noche, y Dag, su hijo, es el dios del día. La noche es la madre del día. Odín cogió a ambos y los puso en el cielo. Cada uno de ellos lo cruza montado en un carro tirado por dos caballos. Hay buenos motivos para reflexionar en este hecho.

El *Gylfaginning* nos relata a continuación cómo Mundilfari y Glaur tuvieron sendos hijos. Se ha propuesto para Mundilfari la traducción «el que se mueve a horas fijas», queriendo así denotar un intervalo de tiempo. En cuanto a Glaur, su nombre significa «brillo». De hecho, de esta palabra deriva *glor*, «oro». No queda claro en los textos, pero para algunos estudiosos Glaur podría ser la hija de Surt, o *Surtr*, el gigante de fuego que reina en Muspelheim. Tuvieron una mujer y un varón. La mujer llamada Sól, «Sol», y su hermano llamado Muni, «Luna», eran muy hermosos y los dioses los pusieron en el cielo. La mujer Sól monta un carro en el que porta el disco solar. La luz del día, en realidad, no emana del disco, sino de los caballos del carro en el que viaja, guiados por su marido Glenr, cuyo nombre significa «el que abre las nubes». Pero su carro es seguido de cerca por un lobo, Sköll, cuyo nombre significa «traición». Del mismo modo, Muni, «Luna», es perseguido por otro lobo llamado Hati, «traición». Muni trata de escabullirse en su carro, en el que transporta la luna. Cada vez que hay un eclipse las fieras se acercan a su objetivo. El padre de ambos no es otro que Fenrir, el monstruoso y gigantesco lobo, hijo de Loki.

No todos los gigantes son tan terribles como estos. Los dioses cuentan con la ayuda de algunos de ellos. Pacificadas, estas fuerzas naturales están al servicio de los dioses. Tal es el caso de Ægir, «mar», encarnación del océano. En los viejos mitos la espuma de las olas es comparada con la de la cerveza, y la produce el viejo gigante cuando fabrica cerveza para los dioses. Por esta razón le llaman el cervecero. Celebra dichos banquetes en su salón, iluminado por el abundante oro que hay allí. En una ocasión los dioses le solicitan un banquete, pero no tiene un caldero lo suficientemente grande, de modo que Thor y el dios Tyr deciden ir a visitar a un gigante que posee uno del tamaño adecuado. Según el *Hymiskviða*, un texto de la *Edda poética*, este gigante,

de nombre Hymir, y su esposa Hrodr (Hroðr), «Famosa», son los padres del dios Tyr. En otras fuentes Hymir es el tío de Tyr, y su padre es Odín. Ægir era servido por dos criados que se encargaban de servir las vituallas, uno de ellos era Fimafeng, «servicio rápido», a quien Loki mata celoso por las buenas palabras que le dedican los dioses a la hora de servir la mesa. El otro es Eldir, «fogonero».

La mujer del gigante que gobierna sobre el mar, el cervecero Ægir, es Ran, señora del mar, que con su red atrapa a los que se ahogan para llevárselos con ella al fondo del océano. Ella es el lado más siniestro del mar, mientras que su marido es la cara amable del mismo. Tienen nueve hijas, encarnación de las ondas del mar. Se las llama de hecho «doncellas de las olas», y sus nombres son Himinglæva, Dúfa, Blódughadda, Hefring, Udr, Hrönn, Bilgia (o Bylgja), Dröfn, Kólga. Ellas son las nueve madres del dios Heimdall, que vigila el borde del mundo de Asgard, esperando que llegue el día de la venganza, el Ragnarök.

En algunos textos Ægir es el hijo de Fornjót, «viejo gigante», que se presenta en algunos relatos como rey de Finlandia y del vecino reino de Kvenland. Sus hijos son Kari, el viento; Logi, el fuego, y Ægir. En otros textos Fornjót aparece como Hlér, gigante que vive en la actual isla de Læsø, al noreste de Dinamarca, y uno de cuyos hijos es Ægir.

Y ahora volvamos con Odín, Vili y Vé. Porque la creación no ha terminado aún. Un buen día, los dioses se encontraron en una playa dos troncos arrojados por las aguas. Y les dieron forma. Tallaron a uno de ellos como si fuera un hombre y le llamaron Ask, «fresno»; al otro lo tallaron con la forma de una mujer, y le dieron el nombre de Embla, «olmo». El nombre de cada uno se debía al tipo de madera con el que fueron fabricados. Odín insufló vida en ellos, Vili les dio conciencia y movimiento, y Vé les concedió los sentidos. Así se narra en el *Gylfaginning*. En la *Völuspá*, sin embargo, los dioses creadores de esta primera pareja de la humanidad son Odín, quien les da la vida, Hoenir, que les otorga juicio y conocimiento, y Lódur, que puso la sangre en ellos.

En la mitología nórdica la humanidad no es creada directamente de la tierra, sino que procede de árboles cuyos troncos son

encontrados al lado del agua, en la playa. No es de extrañar por tanto que, entre muchos pueblos germánicos, los niños fueran vinculados al nacer a algún árbol. Así lo señala el antropólogo escocés sir James Frazer en su obra *La rama dorada*. Así, en la región alemana de Mecklemburgo, cuando nace un niño dejan al lado de un árbol joven la placenta y sus membranas. Se cree que a partir de ese momento el chico crecerá con el árbol. Y en muchos relatos y sagas, como ya describí en *Magia y religión nórdicas*, los brujos crean seres de aspecto humano, criados mágicos tallados a partir de troncos de madera que encuentran en la playa, probablemente a imitación de la obra de los dioses.

Loki, de la estirpe de los gigantes

Loki en realidad es de la estirpe de los gigantes, pues es hijo de Farbauti, «golpeador», y de su esposa Laufey, a la que también llaman Nál. El filólogo sueco Karl Axel Kock (1851-1935) sugirió que Farbauti es una personalización de los incendios forestales. Nál, sin embargo, podría significar «agujas», como las del pino, o bien la hojarasca, ya que este es el combustible habitual de los incendios forestales. Loki está por tanto asociado al terrible fuego que todo lo consume. Además de engendrar a Loki, ambos gigantes dieron nacimiento a Býleistr y Helblindi, dos gigantes de los que apenas sabemos nada.

Loki tuvo descendencia, monstruosa como pocas, con la giganta y hechicera Angerboda (Angrboða), «la que anuncia pena». Tuvo tres hijos de tamaño colosal. Por un lado, Fenrir, un lobo enorme y terrorífico, padre a su vez de los lobos Sköll y Hati que persiguen al sol y a la luna. Otra de estas espantosas criaturas es la serpiente de Midgard, Jörmungander, serpiente varón, enorme y colosal, que ha terminado por rodear la tierra de los hombres con su enorme cola. Y la tercera es Hela, o Hel, que rige sobre los muchos difuntos que habitan el Helheim, el «mundo de los muertos», al que van a parar los que mueren de enfermedad, o de vejez, cuando acaban su tiempo. Hela tiene un lado hermoso, pero el otro lado es el de un cadáver hediondo y putrefacto. Dos gigantes

la sirven, personificando así a la lentitud y a la senectud. Son Ganglati, «el que camina con pereza», y Ganglöt, «la que camina con pereza». Un enorme perro, Garm, guarda la entrada a sus dominios. En un texto conocido como *Baldrs Draumar*, «el sueño de Balder», se dice que lleva el pecho ensangrentado. Bien podríamos decir que es el equivalente del Cancerbero de la mitología griega, aquel que guardaba las puertas del Hades.

Menos monstruosos fueron los hijos que tuvo con su esposa, una diosa del clan de los llamados *æsir*, o asios, otro clan divino diferente de aquel al que pertenecen los llamados dioses *vanir*, también llamados vanios o vanes. Su nombre es Sygn, «amiga de la victoria». Y con ella tuvo a sus hijos, Nari y Váli. El segundo fue convertido por los dioses en un lobo que devoró a su propio hermano, en castigo por los muchos crímenes que acabará cometiendo Loki.



Odín según una ilustración de la obra *Das festliche Jahr in Sitten, Gebräuchen und Festen der germanischen Völker* (1863), de Otto von Reinsberg-Düringsfeld.

Por último, Loki concibió a Sleipnir, un potro de ocho patas, cuando al huir en la forma de una yegua fue cubierto por el caballo Svadlilfari (*Svaðilfari*), semental que ayudaba a un gigante a construir las murallas de Asgard, la morada de los dioses. La forma en la que fue concebido Sleipnir mientras Loki tomaba la

forma de una yegua, para evitar así que el gigante pudiera terminar de construir la muralla es absolutamente delirante. Es el propio Odín quien monta a Sleipnir.

A estas alturas ya resulta evidente que los gigantes pueden tomar todo tipo de formas. Una de ellas, con la que se les suele asociar con frecuencia, es la del lobo. Esta asociación sobrevivió a la cristianización después de que los gigantes se convirtieran en los trolls del folclore noreuropeo. En ciertos textos se nos habla de otro lobo monstruoso, al que denominan Mánagarm, «perro de la luna», un lobo que se alimenta con la vida o la carne de todos los hombres que mueren. En realidad, no parece ser otro que Hati, el lobo que persigue a la luna. Sin embargo, se dice también que Mánagarm no es un descendiente de Loki, sino que es el más poderoso de los hijos de la giganta Gýg. Esta no para de yacer con gigantes, y de alumbrar a otros tantos que también nacen con forma de lobo. Vive en el este, en un bosque llamado Járnvid, donde moran gigantas con fama de brujas y hechiceras a las que se les llama Járnvidur o Iárnvidur.

Los seres de los nueve mundos

Hay aún otros gigantes, por cierto, que reaparecerán cuando se destruya el mundo presente. Son los «gigantes de fuego», que viven en el Muspelheim o «mundo de fuego». Nadie sabe de dónde surgieron. Salvo que su líder es Surt, y que su espada ígnea será la causa de que todo el universo arda en un gigantesco incendio que está por venir antes de que el nuevo mundo surja de las aguas. Y poco más sabemos de este personaje cuya esposa, giganta del fuego como él, se llama Sinmore. Los gigantes tomarán una parte decisiva, fundamental en la destrucción del mundo, en el Ragnarök. Tanto los gigantes de la escarcha como los gigantes de fuego se dirigirán a las llanuras de Virgrid (Vígríðr), donde tendrá lugar la batalla final. Muchos gigantes viajarán en un barco llamado Naglfar, «barco de uñas», construido con las uñas que no se han recortado a los muertos. Por eso era costumbre recortar las uñas de los difuntos antes de enterrarlos. Su ca-

pitán es el gigante Hrym, «decrépito», que liderará las tropas de gigantes. Pero esa, como reza el dicho, es otra historia.

Los nórdicos creían que la vida se sustenta sobre nueve mundos, que se encuentran entre las ramas y las raíces de un árbol cósmico y sagrado, el gigantesco Yggdrasil. Todas las criaturas del universo viven en este árbol inmenso que es un auténtico *axis mundi*, un eje del mundo, o de los mundos, deberíamos decir para ser más exactos. Más allá de nuestra morada está el Alfheim, la «morada de los elfos», al que también se llama Ljusalheim, la «morada de los elfos de la luz». Sobre este se alza el Vanaheim, donde moran los dioses vanes o vanios, el otro clan de dioses que rigen el mundo junto a los dioses asios. Estos últimos moran en Asgard. Y más allá se encuentra el Muspelheim, el mundo de los seres de fuego.

Al lado de nuestro mundo se encuentra la morada de los gigantes, los jotun, el Iotunheim. Más abajo se halla el Svartálfaheim, la «morada de los elfos de la oscuridad», que algunos identifican con los duergar. De hecho, a este espacio de los elfos oscuros a veces se le denomina Nidavellir, «campos oscuros», y se dice que es el hogar de los duergar. Si profundizamos más llegamos al Helheim, la morada de Hel, la hija de Loki que rige sobre los que han muerto de muerte natural. Bajo una de sus raíces, está el mundo de niebla. Es el Niflheim, donde habita el dragón mítico, Nidhug o Niðhöggr, «el que golpea con odio», acompañado de una infinitud de sierpes. Nidhug es uno más de aquellos que, según Snorri Sturluson —el compilador de la *Edda poética*—, roen las raíces del árbol. Arriba, en la copa, hay un águila gigantesca, de la que no se conoce el nombre y que posee una gran sabiduría. Entre sus ojos vive un halcón de nombre Vedrfolnir. Y en el tronco vive una ardilla llamada Ratatosk, o Ratatöskr, que hace de correveidile entre el águila y el dragón Nidhug. Ratatosk intercambia palabras de odio entre ambos.

Bajo una de las raíces del árbol se haya el llamado Pozo de Mímir, donde fue a beber Odín para conocer la sabiduría. Allí Mímir, un gigante que es el hermano de la madre del Dios, y por tanto su tío, le exigió un ojo a cambio de conocer la sabiduría tras beber del hidromiel del pozo. Odín dejó en el pozo su ojo, símbolo del co-

nocimiento otorgado en medio del hidromiel de los sabios. Cuando tuvo lugar la guerra entre los vanes y los ases, los vanes mandaron a Odín la cabeza de Mímir, decapitada. Odín la guardó entre sus pertenencias, convirtiéndose así en la primera cabeza oracular de la historia. La cabeza respondía a todo lo que le preguntaban.

Otra raíz del árbol se eleva hasta el cielo, y bajo ella hay una fuente donde moran tres doncellas, las nornas o *nornir*, cuyos nombres son Urd o Urðr, «pasado»; Verdandi o Verðandi, «el ahora», y Skuld, «lo que ha de ocurrir». Ellas son *dísir*, espíritus divinos femeninos. Tejen el destino de todo y de todos, de modo que la vida de cada criatura, incluida la de los hombres y hasta la de los dioses, es un hilo en su tapiz, y la longitud de ese hilo determina su longevidad. Las nornas riegan la raíz del árbol con el agua de la fuente, y ayudan a mantenerlo vivo frente a las agresiones de las criaturas que roen sus raíces y mordisquean sus hojas.

Además de estas tres nornas, existe una gran cantidad de ellas que rigen los destinos individuales de los seres humanos. Son similares, de hecho, a las hadas madrinas del folclore, mujeres sobrenaturales que están presentes en el nacimiento de cada criatura determinando su destino. Estas nornas tienen distintos orígenes, pues algunas son del linaje de los dioses asios, otras son de origen élfico y otras proceden de los duergar. Dependiendo de la mala o la buena estrella con la que doten al recién nacido serán buenas nornas —que son las de buen linaje— o malas nornas —las de linaje más bajo—. Y esa es la causa de que la vida de los seres humanos sea tan desigual, venturosa para unos y desgraciada para otros.

Las diosas que rigen el destino de los mortales son llamadas sus «diosas profetas» o *spádísir*. A veces se aparecen en sueños a la persona con la que están asociadas para comunicarles algo. Y a menudo lo hacen como doncellas armadas, con el aspecto de valkirias. En la *Saga de Ásmund Matador de Guerreros*, se presentan de este modo de pie sobre él. Ellas dicen ser sus diosas del destino. Y le conminan a que no rechace un combate contra once hombres que van en su busca. No debe tener miedo, ya que le auguran una victoria segura. ¡Y así ocurre!

En la *Saga de los Volsungos*, escrita hacia el año 1270, las nornas acuden cuando nace Helgi, hijo del héroe Sigmund, para vaticinar su destino augurándole que será el más famoso y renombrado de los reyes. Por su parte, el historiador danés Saxo Gramático escribió en el siglo XII su *Gesta Danorum*. Y allí nos ofrece un ejemplo de un relato típico en el que las nornas determinan el destino de una criatura. El rey Fridlevo, para conocer la fortuna de su hijo recién nacido, Olaf, visita un santuario en el que están sentadas tres *ninfas* en sus respectivas sillas. El texto está escrito en latín, y Saxo Gramático nos presenta a estas nornas como ninfas, palabra de origen griego. La primera otorga al niño el don de ser querido por la gente. La segunda le concedió liberalidad. Pero la tercera, de ánimo más envidioso, le otorgó el defecto de la sobriedad, de modo que Olaf, cuando creció, se mostró excesivamente parco. En pleno siglo XII, ya era bien conocido el tema de las doncellas que conceden al recién nacido todo tipo de regalos, menos una, de carácter más agrio, que pone la nota discordante y ensombrece los regalos de sus hermanas con algún defecto.



Escultura que representa a las tres nornas en Ribe, Dinamarca.

Las valkirias, las doncellas guerreras de Odín que viven con él en el Valhalla, parecen estar emparentadas con las nornas, y es que también ellas son consideradas como *dísir*, criaturas sobrenaturales femeninas, que decidían al igual que las nornas el destino de los hombres en el combate. Son ellas las que eligen a los que caen en combate, los *einherjar* o *einherjer*, para llevárselos con ellas al Valhalla. Eso es lo que significa *valkyrja*, «la que elige a los caídos». Esa facultad de decidir quién muere y quién vive las acerca a las nornas. De hecho, una valkiria, Skuld, lleva el nombre de una de las tres nornas, y para muchos autores se trata del mismo personaje. La relación entre nornas y valkirias como tejedoras del destino, se pone de manifiesto en la *Saga de Njáls*. Allí, un hombre llamado Dorrud (Dörruð) contempla una escena aterradoramente un Viernes Santo, poco antes de la batalla de Clontarf, que tuvo lugar en el año 1014 cerca de Dublín. Dorrud ve cómo doce jinetes entran en una cabaña. A través de una grieta mira y se percata de que son mujeres que han levantado un horroroso telar compuesto por una espada como lanzadera, flechas que actúan como carretes. Los pesos son cabezas de hombres. Los hilos los han hecho con sus entrañas. Trabajan sobre el macabro telar mientras cantan una canción de once estrofas, el *Darradarliod* o *Darraðarljóð*, donde mencionan los nombres de los que caerán en la batalla. Después deshacen el telar y salen de la cabaña. Seis de ellas se alejan cabalgando hacia el norte, mientras que las otras seis cabalgan en dirección opuesta.

Los cambios aportados por el cristianismo

Estas son las concepciones que tenían los antiguos nórdicos acerca de la creación del mundo, de los lugares que lo componen y de las criaturas que lo habitan. Pero a partir de la Edad Media la cosmovisión nórdica comienza a sufrir cambios, sobre todo con la llegada del cristianismo. Y, sin embargo, cuando la nueva fe llega a los territorios germánicos, lejos de negar la existencia de tales criaturas, acaba integrándolas en su propia teogonía. La

gente sigue creyendo en ellas. Los dioses acaban convertidos en demonios, y el resto de los seres que habitan el mundo son considerados como espíritus paganos que pueblan la naturaleza, a medio camino entre la condición angélica y la demoníaca. Ahora es el Dios cristiano el creador de todo lo que existe y de todas las criaturas, de modo que el nacimiento de todas ellas se explica con base en el génesis divino.

El medievalista francés Claude Lecouteux ha hecho hincapié en esta necesidad que tenían los clérigos de integrar las viejas creencias en la nueva fe. Y para ello cita un texto del *Magnificat*, escrito en Alemania en el siglo XIII: «Dios dividió a los diablos y los repartió por el mundo entero. En el agua y las montañas viven los nixes y los enanos; en las selvas y los pantanos, puso Dios a otros, los elfos, los thursos (gigantes) y los espíritus que no valen nada» (Lecouteux, 1998: 105). Así pues, Dios reparte todo tipo de espíritus entre todos los parajes naturales y estos se convierten en sus moradas. Pero el texto los trata como a demonios menores, criaturas inútiles, aunque no tan dañinas como los ángeles caídos, aquellos que se levantaron en rebeldía contra el poder divino. Por esa razón los rebeldes fueron expulsados al infierno; sin embargo, sufriendo un castigo menor, los genios de la naturaleza fueron precipitados sobre nuestro mundo.

En el siglo XV, un autor anónimo escribió uno de los textos que componen la serie *Das deutsche heldenbuch*, compilaciones de poesía y relatos épicos y caballerescos. El texto del que hablamos acabó siendo recopilado en el denominado *Heldenbuch* en prosa, que solía añadirse como introducción o bien como epílogo. En parte de este texto el autor nos dice cómo nacieron los enanos y los gigantes: «En el principio, Dios creó a los enanos con el conocimiento de los minerales; luego creó a los gigantes para proteger a los enanos de los dragones y otros monstruos. Pero los gigantes más tarde se volvieron malvados, por lo que creó a los héroes, valientes y fuertes, para defender a los enanos contra los gigantes y los dragones. Los héroes también honraron y ayudaron a las mujeres, protegiendo a las viudas y a los huér-

fanos. Ninguno de los héroes era campesino, y todos los señores y nobles descienden de ellos».

En esta nueva cosmogonía los enanos son las más antiguas de las criaturas, y tienen como misión cuidar de los minerales y los metales que oculta la tierra. Como vemos, el orden de la creación cambia. Pero lo que está claro es que los seres mitológicos siguen existiendo y ocupando un lugar en el mundo de las gentes de la Edad Media. Lo que cambia es su aspecto y sus funciones con el devenir del tiempo.